

Pengembangan Media Quiz Interaktif Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran SKI Kelas XI di MA Darul Ulum Palangka Raya

Evalia Nasidah¹, Muhammad Riski², Nosy Restia³, Abdul Azis⁴

^{1,2,3,4} IAIN Palangka Raya

E-mail: mr5343091@gmail.com

Article Info

Article history:

Received September 10, 2024

Revised September 15, 2024

Accepted September 28, 2024

Keywords:

Interactive Quiz Media,
Kahoot!, Learning Motivation,
Ski Learning.

ABSTRACT

Student learning motivation in the SKI subject in class XI MA Darul Ulum Palangka Raya shows that it needs to be considered. Learning methods that are less interactive are often a barrier to student interest. This is caused by learning methods that tend to be monotonous and less interactive. This study aims to develop interactive quiz media Kahoot! as an alternative learning that is more interesting and effective in learning the History of Islamic Culture, especially in learning the material on the progress of Islamic civilization during the Ottoman Empire. Media development is carried out by referring to the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) and validated by material experts and media experts. The validation results show that the interactive quiz media Kahoot is suitable for use in Ski learning. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE approach. With the data collection method of Observation, questionnaires, Documentation. while the analysis method used is Aiken^V, Normality test and T test. The development stages include needs analysis, design, development, implementation, and evaluation. The Kahoot interactive quiz media was tested on class XI students of MA Darul Ulum Palangka Raya and the results showed that the media was effective in increasing students' learning motivation. The results of the effectiveness test showed that the significance value was $0.015 < 0.05$, which means that the Kahoot media is effective in increasing students' learning motivation, indicating that the Kahoot! interactive quiz media that has been validated by material experts and media experts can be an effective solution in increasing students' learning motivation in SKI learning.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received September 10, 2024

Revised September 15, 2024

Accepted September 28, 2024

Keywords:

Media Quiz Interaktif, Kahoot!,
Motivasi Belajar, Pembelajaran
Ski.

ABSTRAK

Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas XI MA Darul Ulum Palangka Raya menunjukkan perlu diperhatikan. Metode pembelajaran yang kurang interaktif seringkali menjadi penghalang bagi ketertarikan siswa. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media quiz interaktif Kahoot! sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya pada pembelajaran materi kemajuan peradaban Islam pada masa daulah usmani. Pengembangan media dilakukan dengan mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media quiz interaktif Kahoot layak digunakan dalam pembelajaran Ski. Metode penelitian yang digunakan adalah Research



and Development (R&D) dengan pendekatan ADDIE. Dengan metode pengumpulan data Observasi, angket, Dokumentasi. sedangkan metode analisis yang digunakan adalah Aiken'V, Uji normalitas dan T tes Tahapan pengembangan meliputi analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media quiz interaktif Kahoot diujicobakan kepada siswa kelas XI MA Darul Ulum Palangka Raya dan hasilnya menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian uji efektifitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0.015 < 0,05$ yang berarti media kahoot efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa media quiz interaktif Kahoot! yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran SKI.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Muhammad Riski
IAIN Palangka Raya
Email: mr5343091@gmail.com

Pendahuluan

Di era yang semakin modern ini, pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu sarana yang diharapkan dapat membentuk sumber daya atau karakter manusia yang bermutu dan berkualitas sehingga memberi dukungan dan perubahan untuk perkembangan masyarakat, bangsa dan Negara (Irwandani et al., 2017)

Pendidikan adalah fondasi bagi perkembangan individu dan masyarakat. Meningkatnya perkembangan teknologi dan perubahan paradigma pendidikan memunculkan tantangan baru dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pentingnya motivasi belajar dalam konteks pendidikan tidak dapat dipandang enteng. Motivasi adalah dorongan internal yang mendorong seseorang untuk belajar, mencapai tujuan, dan berkembang secara pribadi. Saat motivasi belajar tinggi, peserta didik cenderung lebih antusias, berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan mencapai hasil yang lebih baik. Sebaliknya, motivasi yang rendah dapat

menghambat perkembangan akademik dan pembelajaran peserta didik. (Cahyono et al., 2022)

Salah satu inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Menurut bahasa, media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang berarti perantara atau pengantar. Media merupakan segala sesuatu yang bisa mengantarkan suatu informasi kepada orang yang akan menerima informasi. Tidak bisa dipungkiri bahwa dalam proses pembelajaran pun juga termasuk proses komunikasi. Informasi yang diberikan oleh pendidik berupa materi atau bahan ajar yang telah tertera dalam kurikulum. Media merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan secara serius dalam proses belajar mengajar karena dapat menarik perhatian dan meningkatkan keaktifan peserta didik, di samping itu dapat pula memperkuat materi yang disajikan oleh pendidik. Sekarang ini, kebanyakan peserta didik akan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran apabila ditampilkan atau diperlihatkan sebuah objek yang memiliki kaitan dengan bahan

ajar sehingga dirasa tidak membosankan. (Hartono, 2023)

Belajar yang efektif adalah belajar memberikan kesan menarik kepada siswa. Sehingga diperlukan terobosan besar sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Paramitha, “proses pembelajaran konvensional dapat membuat siswa cenderung merasa bosan dan situasi di kelas menjadi monoton. Dampak lain yaitu siswa menjadi pasif dan kurang aktif dalam proses pembelajaran” (Zaiyardam & Lindayanti, 2017)

Menurut Sundayana, dalam pemanfaatan teknologi dengan penggunaan komputer yang saat ini sedang marak dikembangkan menjadi salah satu hal mengapa media pembelajaran menggunakan komputer dikembangkan dengan tujuan mampu membuat siswa tertarik untuk belajar. Misalnya pada mode *slide* atau presentasi dalam proses belajar mengajar. Dan dengan adanya bantuan komputer ini dapat membantu siswa maupun siswi yang kurang menyukai pelajaran yang disampaikan, kedepannya diharapkan dengan adanya bantuan media ini dapat meningkatkan Motivasi belajar siswa. (Sundayana, 2015)

Seiring perkembangan Iptek, banyak media interaktif yang bisa dikembangkan salah satunya Kahoot. Media pendidikan bernama Kahoot dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Aplikasi Kahoot memberikan penekanan kuat pada hubungan interpersonal antara guru dan siswa serta antara siswa dan sesama teman sekelas. Hal ini dikarenakan program Kahoot menawarkan aspek permainan berupa tes online yang mendorong persaingan antar teman sekelas saat menjawab kuis guna mengumpulkan poin yang akan ditampilkan setiap kali siswa selesai memilih jawaban.

Media pembelajaran memiliki fungsi yang dapat membantu siswa yang terlambat dan mengalami kesulitan dalam memahami dan mendalami isi materi pembelajaran yang biasanya diberikan, terutama dalam bentuk teks dan vokal. Selain dapat memenuhi tuntutan pembelajaran, media pembelajaran harus mampu menyampaikan petunjuk berupa informasi yang melibatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Aplikasi Kahoot, menurut Sumarso, adalah “alat online di mana kuis dapat dibuat dan ditampilkan dengan gaya permainan. Respons yang benar mendapatkan poin, dan siswa yang aktif dapat langsung melihat hasil dari usaha mereka. (Sumarsono, 2019).

Sementara Aplikasi Kahoot, menurut Luthfi dan Walidi, merupakan *game online* yang dibuat untuk mengatasi semua masalah pembelajaran. Kahoot merupakan website pendidikan karena memiliki unsur-unsur yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. (Irwandani et al., 2017)

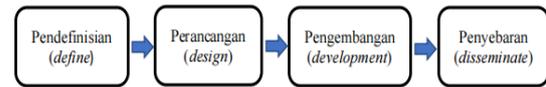
Aplikasi *game* Kahoot! berisikan soal-soal dalam tampilan *game-show* yang dapat digunakan secara gratis atau tidak berbayar. Tampilan soal dalam aplikasi ini dapat dilengkapi dengan gambar maupun video yang dapat memperjelas soal. Pengoperasian aplikasi *game* Kahoot! ini sangat mudah dilakukan, Kahoot! dapat diakses melalui aplikasi maupun situs web sehingga menjadikannya praktis untuk digunakan. Sistem evaluasi menggunakan aplikasi *game* Kahoot! memungkinkan guru untuk dapat langsung mengetahui hasil belajar siswa, karena dalam aplikasi *game* Kahoot! poin yang diperoleh siswa dapat langsung ditampilkan setelah siswa menjawab soal. Selain itu, dalam pengembangan aplikasi Kahoot! ini mengutamakan keterlibatan hubungan peran aktif siswa dengan dengan temannya secara kompetitif mengenai materi pelajaran yang masih atau sudah dipelajari (Ishak et al., 2017)

Kelebihan lain yang dimiliki oleh Kahoot! yaitu hasil perolehan poin siswa dalam menjawab soal langsung dapat ditampilkan dilayar, sehingga dapat menjadi media pengukuran hasil belajar siswa (Rofiyarti & Sari, 2017). Hasil penelitian Sartika & Octafiani menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot sangat layak digunakan sebagai media interaktif dalam pembelajaran yang lebih menarik, tidak membosankan, dan lebih meningkatkan kreaktifitas dan keaktifan siswa. Kahoot merupakan aplikasi online dimana kita bisa membuat kuis dan menyajikannya dalam bentuk permainan, adapun poin yang diberikan dalam untuk jawaban yang benar bisa dilihat langsung oleh siswa. Pembelajaran berbasis permainan ini memiliki potensi untuk menjadi alat yang efektif karena merangsang komponen visual dan verbal. (MASYRUFIN, 2022) Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas rumusan masalah yang akan dibahas yaitu : (1) Bagaimana kelayakan *game* Kahoot! sebagai media pembelajaran dalam memotivasi belajar siswa di MA Darul Ulum Palangka Raya? (2) Bagaimana efektifitas aplikasi *game* Kahoot! sebagai media pembelajaran dalam memotivasi belajar siswa di MA Darul Ulum Palangka Raya. Sehingga berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan tersebut menjadi awal munculnya ide peneliti untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan *game* Kahoot! sebagai media pembelajaran untuk memotivasi belajar siswa.

Metode

Penelitian pengembangan R&D (Research and Development) merupakan jenis penelitian yang digunakan. Kemudian untuk model pengembangan yang dipilih yaitu model penelitian dan pengembangan model 4D. Pengembangan model 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Dissemination* diadaptasi oleh Thiagarajan (MASYRUFIN, 2022). Pada dasarnya peneliti menggunakan pengembangan model 4D dikarenakan

model ini memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk penelitian pengembangan. Bentuk produk dari pengembangan yang akan dihasilkan dari penelitian ini yaitu aplikasi *game* Kahoot! sebagai media pembelajaran siswa. Adapun tahapan dalam model penelitian 4D adalah sebagai berikut. :



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model 4D

Pendefinisian (*define*) merupakan tahap untuk menentukan segala bentuk persyaratan yang dibutuhkan dalam pengembangan pembelajaran. Pada tahap ini juga peneliti menentukan mengenai produk yang akan dikembangkan. Perancangan (*design*) merupakan tahap yang bertujuan untuk bisa menyiapkan media kuis interaktif berbasis *game* Kahoot sebagai media pembelajaran. Pengembangan (*development*) merupakan tahap yang bertujuan untuk membuat draft menjadi suatu produk dan menguji validitasnya kepada para ahli dibidangnya. Setelah mengembangkan aplikasi *game* Kahoot! Sesuai dengan draft pada tahap desain selanjutnya produk yang telah dihasilkan tersebut dilakukan validasi kepada para ahli, seperti : ahli materi, media. Sehingga pada tahap pengembangan ini menghasilkan aplikasi *game* Kahoot! sebagai media pembelajaran yang layak untuk diuji coba pada siswa kelas XI MA Darul Ulum dengan pokok bahasan kemajuan peradaban islam pada masa daulah usmani. Penyebaran (*disseminate*) merupakan tahap yang bertujuan untuk menyebarluaskan hasil dari produk yang telah dikembangkan dalam jangkauan yang lebih luas dengan tujuan untuk menguji keefektifan penggunaan hasil produk yang dikembangkan. Tetapi, dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti hanya sebatas sampai pada tahap pengembangan (*development*) dikarenakan adanya keterbatasan waktu untuk penyebaran

secara luas. Penelitian ini dimulai dengan persiapan soal kepada siswa, kemudian menjelaskan materi pelajaran sejarah peradaban islam daulah usmani, jika dirasa siswa sudah paham selanjutnya peneliti menerapkan aplikasi *game* Kahoot! dalam pembelajaran dan menilai hasil quiz yang dikerjakan. Subjek dalam penelitian ini diantaranya adalah : ahli materi Ibu Dr.Noorazmah, S.Pd.I.,M.Hum., ahli media Bapak Selamat Riyadi, M.Kom, serta siswa XI MA Darul Ulum sebanyak 28 siswa.

Hasil Pembahasan

Hasil Penelitian Pengembangan Game Kahoot! Dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan yaitu model 4D, dengan tahapan sebagai berikut :

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Kegiatan analisis dilakukan dengan melakukan observasi awal. Observasi dilakukan untuk memastikan keadaan dan kondisi sekolah serta kelas kemudian melakukan wawancara kepada guru yang bersangkutan yaitu guru ski yang mengajar dikelas XI Darul Ulum. Permasalahan yang ditemukan akan diidentifikasi dan selanjutnya akan dipelajari, lalu dicari permasalahannya. Observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa Temuan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran Ski disebabkan oleh pembelajaran Ski dilakukan dengan pendekatan konvensional, guru menyajikan materi pelajaran di depan kelas dan bantuan buku dan papan tulis juga slide ppt yang digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan temuan dari wawancara dan selama proses pengajaran ada siswa yang tidak memahami pelajaran ketika guru menjelaskan isinya. Ada pula siswa maupun Di tahap ini diperoleh suatu masalah yaitu media pembelajaran di MA Darul Ulum khususnya pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan islam masih menggunakan media buku dan slide ppt.

Sehingga dirasa kurang variasi dalam media pada pembelajaran tatap muka. karena siswanya diperbolehkan membawa hp, terdapat banyaknya peluang siswa untuk penggunaan media pembelajaran salah satunya menggunakan hp, tidak hanya terbatas pada siswa yang pasif dan mendengarkan ceramah penjelasan guru tetapi juga ikut aktif dalam pembelajaran salah satunya menggunakan media. Maka dari itu berdasarkan dari analisis inilah peneliti mengembangkan game Kahoot! sebagai media pembelajaran quiz interaktif memotivasi belajar siswa yang bertujuan untuk mendukung optimalisasi dalam pembelajaran agar lebih interaktif dan menyenangkan.

2.Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan menghasilkan rancangan awal dari aplikasi *game* Kahoot! yang akan dikembangkan. Dalam tahap perancangan ini terdapat 3 langkah, yaitu : a). Perancangan Kahoot!, hasilnya yaitu aplikasi *game* Kahoot! dapat diakses melalui aplikasi maupun web yang berisi 15 soal yang terdiri dari pilihan ganda dan soal true or false dengan durasi waktu menyelesaikan soal 20 detik per soal, dimana perolehan skor berbeda beda tiap soalnya tergantung kecepatan siswa menjawab soalnya. b). Penyusunan tes, peneliti menyusun instrumen pengambilan data melalui tes hasil belajar dalam bentuk soal pilihan ganda dan soal true or false yang berjumlah 15 dikahoot yang bisa diakses kepada siswa dengan tujuan untuk dapat mengetahui tingkat perubahan motivasi belajar siswa yang didapatkan siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *game* Kahoot sebagai media pembelajaran, tes ini dipergunakan 1 kali yaitu penyelesain soal quiz di kahoot. c). Pemilihan format, pengembangan aplikasi Kahoot! soal yang disusun berkaitan dengan materi kemajuan peradaban islam pada masa daulah

usmani , setelah guru menjelaskan materi selanjutnya siswa akan diminta untuk login Kahoot! kemudian mengerjakan soal-soal yang ada didalam Kahoot! guru akan berperan sebagai operator yang menjalankan game Kahoot! selama siswa mengerjakan soal berupa kuis, jika semua soal telah diselesaikan siswa maka akan muncul point yang diperoleh oleh setiap siswa, selanjutnya guru bisa menganalisis dan mengevaluasi hasil belajar siswa pada materi kemajuan peradaban islam pada masa daulah usmani.



Gambar 2. Tampilan Awal Kahoot!



Gambar 3. Contoh Soal Pada Kahoot!



Gambar 4. Tampilan Perolehan Poin

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan menghasilkan draft final pengembangan aplikasi game Kahoot sebagai media pembelajaran yang telah melalui telaah dalam bentuk saran atau masukan dan validasi dari para validator, adapun pihak-pihak yang berperan sebagai validator yaitu: ahli materi Dr.Noorazmah, S.Pd.I.,M.Hum., ahli media Bapak Selamat Riyadi, M.Kom, serta siswa XI MA Darul Ulum untuk menguji keefektifan dan kepraktisan dari aplikasi game Kahoot! yang dikembangkan. a. Kelayakan aplikasi game Kahoot! Sebagai media pembelajaran Hasil validasi dari ahli materi terhadap pengembangan aplikasi game Kahoot! pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam pokok bahasan kemajuan peradaban islam pada masa daulah usmani.

Dalam pengembangan media kahoot, peneliti mengembangkan produk jadi dari ide-ide atau konsep yang telah dipikirkan untuk pembelajaran Ski di kelas XI MA Darul Ulum, proses Validasi produk dan Revisi Produk. Ada lima Belas pertanyaan dengan 11 pertanyaan tipe quiz pilihan ganda dan 4 pertanyaan tipe True or False. Setelah tahap pengembangan selesai dilakukan, maka selanjutnya adalah pengujian Validator untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Dalam penelitian ini validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validator dengan menggunakan dosen Ahli media dan Dosen PAI ahli materi Ski serta guru di MA Darul Ulum.

Hasil Rekapitulasi Validasi para ahli materi adalah 0,68254



yang berarti memperoleh hasil validasi sedang. Namun dari tahap validasi ini masih ada catatan atau saran dari ahli materi yang harus diperbaiki, antara lain: Perlunya memperbaiki ilustrasi gambar yang ditampilkan pada butir pernyataan soal sehingga tidak terjadi kekeliruan terhadap pernyataan soal. Perlunya memperbaiki dan memperhatikan kejelasan dari gambar yang ditampilkan. Memperhatikan struktur penempatan pertanyaan dalam soal sehingga tidak terjadi kekeliruan dalam soal. Menggunakan kalimat yang efektif sehingga tidak terjadi pemborosan kata. Menyesuaikan waktu pengerjaan dengan tingkat kesulitan soal.

Selanjutnya dilakukan revisi berdasarkan masukan dan dilakukan validasi ulang. Hasil Rekapitulasi Validasi para ahli materi hasil revisi adalah 0,801587 yang berarti memperoleh validasi Tinggi. Tahap berikutnya validasi ahli media, dilakukan guna menguji kelayakan media sebelum di implemetasikan kepada siswa. Setelah proses pemeriksaan dan penilaian yang dilakukan oleh validator ahli media. Selanjutnya akan diberikan feedback berupa kritik dan saran sehingga peneliti dapat merevisi sesuai arahan para ahli. Proses validasi ahli media dilakukan oleh dosen media pembelajaran IAIN Palangkaraya Hasil validasi dari ahli media dimana memuat aspek isi, penyajian, Grafik dan Bahasa. Dari table di atas diperoleh bahwasannya hasil validasi pada indikator kejelasan media, keruntutan konsep, komponen media, kesesuaian materi, kemudahan media, kalimat efektif hingga ketetapan tata Bahasa memperoleh hasil validasi sedang.

Sedangkan pada indikator kualitas tampilan, konsistensi tata letak, kejelasan ilustrasi, sistematika penyajian, penggunaan font huruf, tata letak yang menarik, pemahaman terhadap pesan hingga ejaan yang tepat memperoleh hasil validasi Tinggi.

Hasil Rekapitulasi Validasi para ahli media adalah 0,8277778 yang berarti memperoleh validasi Tinggi. Namun dari tahap validasi ini masih ada catatan atau saran dari ahli materi yang harus diperbaiki, antara lain: Memperhatikan gambar yang ditampilkan pada butir pernyataan soal sehingga tidak memberikan jawaban. Memperhatikan Ilustrasi gambar yang ditayangkan sehingga tidak terjadi kekeliruan antara gambar dengan butir pernyataan, Menggunakan Background dan gambar yang bervariasi.

Hasil validasi dari ahli media dimana memuat aspek isi, penyajian, Grafik dan Bahasa. Dari table di atas diperoleh bahwasannya hasil validasi pada indikator kejelasan media, keruntutan konsep, komponen media, kesesuaian materi, kemudahan media, kebakuan istilah hingga ketetapan tata Bahasa memperoleh hasil validasi Sedang. Sedangkan pada indikator kualitas tampilan, konsistensi tata letak, kejelasan ilustrasi, sistematika penyajian, penggunaan font huruf, tata letak yang menarik, pemahaman terhadap pesan hingga ejaan yang tepat memperoleh hasil validasi Tinggi. Sebagaimana pada tabel berikut.



Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

Validasi ahli materi		Validasi ahli media	
v	ket	v	ket
0,802	tinggi	0,839	tinggi

Tabel di atas menggambarkan bahwa berdasarkan hasil validasi ahli media dan materi bahwa media kahoot yang dikembangkan layak untuk digunakan. Media Kahoot selanjutnya di implementasikan pada Kelas XI MA Darul Ulum Palangka Raya. Sebelum mengimplementasikan media, peneliti memberikan angket motivasi belajar guna mengetahui motivasi siswa dalam pembelajaran Ski.

Tahap implementasi dilakukan setelah melalui proses validasi dan revisi produk. Media pembelajaran menggunakan media Kahoot di terapkan pada kelas dimana siswa diperbolehkan menggunakan smartphone untuk mengakses Kahoot. Pada saat mengimplementasikan media kahoot melalui website www.kahoot.it. Setelah siswa melakukan uji coba, kemudian siswa mengisi angket. Data dari angket ini akan diteliti, dan hasilnya akan dibandingkan dengan angket motivasi siswa sebelum diterapkan media kahoot dalam pembelajaran Ski. Dari paparan kelayakan media di atas menunjukkan bahwasannya pemilihan media dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan sehingga media tersebut tepat untuk diterapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat beberapa ahli tentang kriteria pemilihan media pembelajaran, antara lain; mengemukakan 6 kriteria yang perlu dipertimbangkan guru, yaitu (1) ketepatan/kesesuaian jenis media dengan tujuan pengajaran, (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) kemudahan memperoleh media, (4) keterampilan guru dalam menggunakannya, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, dan 6) sesuai dengan taraf berfikir anak. Kriteria pemilihan media, yaitu (1) tujuan instruksional yang ingin dicapai, (2)

karakteristik siswa, (3) jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio atau visual), keadaan latar atau lingkungan, dan gerak atau diam, (4) ketersediaan sumber setempat, (5) apakah media siap pakai, ataukah media rancang, (6) kepraktisan dan ketahanan media, (7) efektifitas biaya dalam jangka waktu panjang (Miftah & Syamsurijal, 2023)

Kahoot merupakan Sebuah website pembelajaran dengan berbagai macam fitur yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran. Di Kahoot, evaluasi dipahami sebagai kuis yang dapat diakses pengguna dengan menjelajahi situs web atau aplikasi seluler Kahoot. Kahoot sering digunakan sebagai pengisi selama kegiatan kelas reguler, sebagai penilaian formatif, atau untuk meninjau pengetahuan siswa. Aspek paling menarik dari aplikasi Kahoot saat ini! yaitu, setelah setiap pertanyaan dijawab, instruktur layar komputer akan segera menampilkan jawaban yang benar, jawaban yang salah, dan skor peserta. Siswa dapat berkompetisi dalam menjawab pertanyaan berikut dengan menyadari benar atau salahnya jawaban yang diberikan.

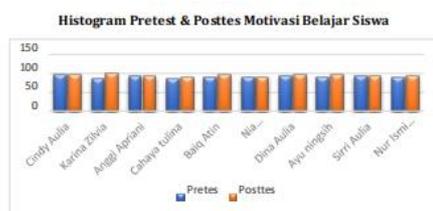
Kahoot merupakan inovasi bidang teknologi pendidikan yang user-friendly dan digunakan dalam proses pembelajaran yang dimanfaatkan sebagai pengisi latihan rutin kelas, cara untuk mengukur pembelajaran siswa, atau untuk merekap pengetahuan mereka sebelumnya. Dengan menggunakan Kahoot, guru dapat mengevaluasi siswa dengan cara yang lebih efisien, efektif, dan menyenangkan. Tidak ada lagi persyaratan untuk ujian tertulis. Reaksi siswa dapat diasah menggunakan penilaian struktur dan topik Kahoot itu sendiri. Dengan Media Kahoot Siswa dirangsang oleh tiga faktor secara bersamaan dengan menggunakan metode ini: kecerdasan kognitif, kecerdasan emosional, dan kecerdasan

psikomotorik. Dalam pembelajaran berbasis permainan digital dikembangkan aspek daya saing dan Kerjasama. Disetiap tingkat masalah, selesaikan kasus yang dibuat. Guru akan lebih cepat dalam memberikan komentar terhadap hasil dari quiz yang dipelajari selain kecepatan hasil yang diperoleh selama proses pembelajaran.

Hal ini selaras dengan hasil penelitian Nigrum bahwa Kahoot merupakan media menyenangkan dan menarik. fitur bersifat eksplorasi, Berbasis teknologi dan dapat dimainkan di laptop atau smartphone, sehingga dapat diakses dari mana saja, memudahkan pengajar dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa dapat memilih jawaban dengan mudah, guru dapat mengontrol langsung tanggapan siswa, interaktif. (Ningrum, 2018)

4. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi pada penelitian ini berupa proses menganalisis bagaimana hasil penerapan media Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI pada pembelajaran Ski. Pengukuran peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran fiqih dilakukan dengan cara menganalisis sekor angket yang telah di sebar. Angket diberikan dua kali yaitu sebelum penerapan media Kahoot dan setelah dilakukannya penerapan media Kahoot. Untuk menghitung peningkatan motivasi belajar menggunakan analisis t tes sampel berpasangan. Berikut Histogram data Pretes dan Postes Motivasi belajar siswa:



Dari Histogram diatas dapat dilihat peningkatan motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan. Selanjutnya dilakukan uji efektifitas dengan analisis uji t dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat suatu perubahan yang terjadi setelah diberikan perlakuan dengan membandingkan data sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 2. Uji Efektifitas dengan T tes

Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
			Lower	Upper			
-4.500	4.743	1.500	-7.893	-1.107	-3.000	9	.015

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah $0.015 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan media kahoot terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwasannya penggunaan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi

rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah (Nurrita, 2018).

Media yang dikembangkan adalah media Kahoot yang dimana media ini dikembangkan dengan menyesuaikan tataran kelas yang dituju. Hasil dari media Kahoot yang telah melalui tahap validasi dan uji coba layak dan efektif untuk diterapkan. Salah satu fungsi pendidikan adalah menumbuhkan rasa keterkaitan dan saling mendukung. Dibutuhkan dukungan dari berbagai sistem dan media pembelajaran yang baik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan agar sistem pendidikan dapat dilaksanakan dengan sukses. Instruksional Siswa dapat memahami topik yang disajikan dengan menggunakan media untuk mengkomunikasikan materi pelajaran. Secara umum penggunaan media pembelajaran oleh pendidik atau guru belum memaksimalkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil uji kelayakan ahli materi diperoleh nilai aiken v 0,802 dan ahli media 0,892 artinya pengembangan media kahoot layak digunakan dalam proses

pembelajaran dan hasil uji efektifitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0.015 < 0,05$ yang berarti media kahoot efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. penggunaan aplikasi game Kahoot! valid, efektif dan praktis untuk dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran. Hal ini karena aplikasi game Kahoot dapat digunakan sebagai media pembelajaran kuis interaktif yang sangat efektif, menyenangkan, dan membuat peserta didik lebih bersemangat sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pimikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar. *TAJJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48. <https://doi.org/10.52266/tajjid.v6i1.767>
- Hartono, N. R. N. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Biologi 1 SMA Negeri 5 Soppeng. *Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 436–441.
- Irwandani, I., Latifah, S., Asyhari, A., Muzannur, M., & Widayanti, W. (2017). Modul Digital Interaktif Berbasis Articulate Studio'13: Pengembangan pada Materi Gerak Melingkar Kelas X. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2), 221–231. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v6i2.1862>
- Ishak, H., Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Seminar Serantau*, 627–

- 635.
- Masyrufin, A. (2022). Pengembangan Game Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 64–74. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i1.977>
- Miftah, M., & Syamsurijal, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(01), 59–71. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i01.2250>
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22–27. <https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rofiyarti, F., & Sari, A. Y. (2017). TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform “KAHOOT!” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *Pedagogi*, 3(3b Desember 2017), 164–172. <https://kahoot.com/>
- Zaiyardam, Z., & Lindayanti, L. (2017). Dari Mukjizat Ke Kemiskinan Absolut: Perlawanan Petani Di Riau Masa Orde Baru Dan Reformasi 1970-2010. *Paramita: Historical Studies Journal*, 27(1), 63. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/paramita/article/download/9188/PDF>