

# PENGARUH MEDIA KAHOOT DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI STATISTIKA

Rhefina Chahyani Rhizqi<sup>1</sup>, Ari Indriani<sup>2</sup>, Puput Suriyah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Jl. Panglima Polim, Pacul, Bojonegoro

E-mail: rhefinachahyanirhizqi@gmail.com

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui signifikansi pengaruh media *kahoot* terhadap prestasi belajar siswa materi statistika (2) untuk mengetahui signifikansi pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa materi statistika (3) untuk mengetahui signifikansi interaksi antara media *kahoot* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa materi statistika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan inferensial. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok yang dipilih secara acak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Data ini dianalisis dengan menggunakan uji ANOVA dua jalur. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh media *kahoot* terhadap prestasi belajar siswa  $P\text{-value} = 0.005 < 0,05$ . (2) terdapat pengaruh signifikan pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa  $P\text{-value} = 0.002 < 0.05$  (3) interaksi tidak signifikan antara media *kahoot* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa  $P\text{-Value} = 0.087 > 0.05$ .

Kata kunci: 1. Media Kahoot, 2. Motivasi belajar, 3. Prestasi belajar, 4. Materi Statistika

## Abstract

*his study aimed to (1) determine the significance of the effect of Kahoot media on students' learning achievement in statistics, (2) determine the significance of the effect of learning motivation on students' learning achievement in statistics, and (3) determine the significance of the interaction between Kahoot media and learning motivation on students' learning achievement in statistics. A quantitative method with an inferential approach was used in this research. The sample consisted of two groups selected randomly. The data collection techniques used were questionnaires and tests. The data were analyzed using a two-way ANOVA test. The results of the study showed that: (1) there was a significant effect of Kahoot media on students' learning achievement ( $P\text{-value} = 0.005 < 0.05$ ), (2) there was a significant effect of learning motivation on students' learning achievement ( $P\text{-value} = 0.002 < 0.05$ ), and (3) there was no significant interaction between Kahoot media and learning motivation on students' learning achievement ( $P\text{-value} = 0.087 > 0.05$ ).*

*Keywords: 1. Kahoot Media, 2. Learning Motivation, 3. Learning Achievement, 4. Statistics Material*

## PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, pendidikan menghadapi tantangan untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan kemajuan teknologi informasi. Dengan penggunaan metode konvensional yang monoton sering kali membuat siswa kehilangan motivasi dan minat belajar. Oleh karena itu, guru perlu menemukan solusi yang efektif guna meningkatkan motivasi belajar siswa. media pembelajaran yang menarik dan interaktif berfungsi sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. (Suriyah et al., 2018) Media ini membantu mengintegrasikan fakta dan ide sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan menjelaskan konsep-konsep matematika. dalam pembelajaran matematika, fungsi media pembelajaran adalah

---

untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Salah satu platform pembelajaran berbasis teknologi yang semakin populer adalah Kahoot, sebuah aplikasi yang menggunakan pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kahoot memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi secara lebih menarik melalui kuis interaktif yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Fitry, 2021).

Statistika merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep yang kuat, seperti analisis data, distribusi peluang, dan regresi. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi ini karena metode pembelajaran tradisional cenderung kurang menarik dan bersifat abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif seperti Kahoot diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah dan menyenangkan (Pratama, 2022). Dengan adanya gamifikasi dalam pembelajaran, siswa tidak hanya menjadi lebih aktif, tetapi juga termotivasi untuk bersaing dan meningkatkan performa akademik mereka (Yusuf, 2020).

Selain penggunaan teknologi dalam pembelajaran, motivasi belajar juga menjadi faktor penting dalam kesuksesan akademik siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan psikologis yang membuat siswa lebih aktif dalam memahami materi, menyelesaikan tugas dengan baik, dan memiliki semangat untuk mencapai hasil akademik yang optimal (Santoso, 2019). Motivasi merupakan salah satu faktor penting dalam proses belajar. Peranan motivasi ini adalah menumbuhkan semangat, dan merasa senang untuk belajar. Dengan adanya motivasi dalam diri siswa, maka prestasi belajar dapat tercapai dengan baik. Jika tidak ada motivasi dari diri siswa, maka selamanya siswa tidak akan tertarik dengan pelajaran matematika, belajar tidak akan bermakna dan prestasi belajar akan menurun (Ari Indriani, 2016). Motivasi ini dapat bersifat intrinsik berasal dari dalam diri individu atau ekstrinsik dipengaruhi oleh faktor luar seperti penghargaan, kompetisi, dan lingkungan belajar yang mendukung (Rahmawati, 2018). Studi sebelumnya menunjukkan bahwa siswa dengan motivasi belajar tinggi cenderung memiliki prestasi akademik yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi rendah, terlepas dari metode pembelajaran yang digunakan (Anggraeni, 2023).

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ pengaruh media kahoot dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa pada materi statistika “ Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui signifikansi pengaruh media *kahoot* terhadap prestasi belajar siswa materi statistika (2) untuk mengetahui signifikansi pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa materi statistika (3) untuk mengetahui signifikansi interaksi antara media *kahoot* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa materi statistika. Dengan memahami hubungan antara ketiga variabel ini, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, serta membantu siswa dalam mencapai hasil akademik yang lebih optimal.

## METODE

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif. Penelitian ini berlokasi di sekolah MTsN 2 Bojonegoro yang berada di Jl. Dr. Soetomo No. 58, Dusun Pengkok, Padangan, Kec. Padangan. Waktu penelitian ini dimulai pada tanggal 17 Februari sampai dengan 31 Maret 2025. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII MTsN 2 Bojonegoro yang terdiri dari kelas VIII A s.d VIII G dengan jumlah siswa yaitu 170 siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII B yang berjumlah 24 siswa sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas VIII C yang berjumlah 23 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampling dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode *probabillity sampling* dengan teknik *simple random sampling*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari: Kuesioner dan tes. Uji instrumen penelitian ini yaitu Uji Validitas dengan menggunakan pearson product-moment correlation, Sedangkan Uji reliabilitas yaitu dengan menggunakan Cronbach's Alpha yang di hitung menggunakan excel. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yang pertama kali adalah uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Uji ini dimaksudkan untuk

---

mengetahui kedua kelas tersebut berdistribusi normal atau tidak serta homogen atau tidak. Setelah uji prasyarat terpenuhi, selanjutnya dilakukan uji hipotesis yaitu dengan uji ANOVA dua jalur dengan menggunakan excel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Sebelum penelitian, telah dilakukan pengujian kelas sampel untuk mengetahui kondisi awal kelas tersebut berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji keseimbangan yang digunakan berupa nilai *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan data yang diperoleh, maka hasil data uji normalitas tersebut bisa dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

**Tabel 1. Uji Normalitas**

| Kelas      | Nilai Kritis K-S | P-Value | Kesimpulan        |
|------------|------------------|---------|-------------------|
| Eksperimen | 0.278            | 0.081   | Distribusi Normal |
| Kontrol    | 0.283            | 0.079   | Distribusi Normal |

Karena  $P\text{-value} > 0,05$  maka data tersebut berdistribusi normal, maka memenuhi asumsi untuk dilakukan uji ANOVA. Setelah dilakukan uji normalitas, Selanjutnya akan diuji homogenitas.

Langkah Selanjutnya, setelah dilakukan uji normalitas adalah uji homogenitas. Uji ini untuk mengetahui populasi yang dipilih homogen atau tidak dengan menggunakan uji levene's Berdasarkan data yang telah diperoleh, maka hasil data tersebut bisa dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

**Tabel 2. Uji Homogenitas**

| Kelas      | Mean  | Standar Deviasi | Variansi | P-value | Kesimpulan |
|------------|-------|-----------------|----------|---------|------------|
| Eksperimen | 70.33 | 3.12            | 9.73     | 0.093   | Homogen    |
| Kontrol    | 70.17 | 2.95            | 8.72     | -       | Homogen    |

Karena P-value tersebut adalah  $0.093 > 0.05$  maka variansi antar kelompok dianggap homogen, maka memenuhi juga syarat untuk dilakukan uji ANOVA dua jalur. Selanjutnya bisa diuji keseimbangan. Uji keseimbangan ini untuk memastikan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai kondisi awal yang setara sebelum diberikannya perlakuan. Berdasarkan data yang diperoleh, maka hasil data tersebut dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

**Tabel 3. Uji Keseimbangan**

| Kelas      | Uji T (P-value) | Uji Keseimbangan | Kesimpulan      |
|------------|-----------------|------------------|-----------------|
| Eksperimen | <b>0.089</b>    | -                | <b>Seimbang</b> |
| Kontrol    | -               | -                |                 |

Uji keseimbangan dengan uji-t menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan ( $P\text{-value} = 0.089 > 0.05$ ). sehingga bisa dikatakan kedua kelas tersebut memiliki kondisi awal yang setara. Karena sudah memenuhi kriteria, Selanjutnya bisa dilakukan Uji Anova dua jalur. Sebelum di uji menggunakan uji ANOVA dua jalur peneliti memberikan perlakuan pada kedua kelas terlebih dahulu. setelah diberikan perlakuan didapat data yang bisa di uji menggunakan uji ANOVA dua jalur. Berdasarkan analisis ANOVA dua jalur terhadap prestasi belajar siswa yang menggunakan media kahoot dan motivasi belajar diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil uji ANOVA penggunaan media kahoot**

| Sumber variasi                 | SS   | df | MS    | F    | P-value      |
|--------------------------------|------|----|-------|------|--------------|
| <b>Penggunaan media kahoot</b> | 895  | 1  | 895   | 8.76 | <b>0.005</b> |
| <b>Error</b>                   | 2150 | 44 | 48.86 |      |              |

$F = 8.76$  yang menunjukkan berarti penggunaan media kahoot mempunyai dampak yang cukup kuat terhadap prestasi belajar

$P\text{-value} = 0.005 (< 0.05)$  yang menegaskan bahwa perbedaan antara siswa yang menggunakan media kahoot yang tidak signifikan

Siswa yang belajar menggunakan media kahoot memiliki rata-rata ujian yang lebih tinggi (80.5) daripada yang tanpa menggunakan media (72.3) yang berarti penggunaan media kahoot dalam pembelajaran terbukti meningkatkan hasil akademik siswa, terutama pada materi statistika yang membutuhkan pemahaman konsep.

**Tabel 4. Hasil uji ANOVA motivasi belajar**

| Sumber variasi          | SS          | df        | MS    | F     | P-value      |
|-------------------------|-------------|-----------|-------|-------|--------------|
| <b>Motivasi belajar</b> | 1274        | 1         | 1274  | 12.42 | <b>0.002</b> |
| <b>Error</b>            | <b>2150</b> | <b>44</b> | 48.86 |       |              |

$F = 12.42$  yang menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh lebih besar dibandingkan penggunaan media kahoot

$P\text{-value} = 0.002 (< 0.05)$  yang menegaskan bahwa hubungan antara motivasi belajar dan prestasi akademik siswa sangat signifikan

Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung mencapai hasil yang lebih baik, karena mereka lebih aktif dalam belajar. Jadi bisa terbukti bahwa motivasi belajar berperan penting dalam keberhasilan akademik siswa.

**Tabel 5. Hasil uji Anova interaksi antara penggunaan media kahoot dan motivasi belajar**

| Sumber Varian                         | SS   | df | MS    | F    | P-value      |
|---------------------------------------|------|----|-------|------|--------------|
| Interaksi kahoot dan motivasi belajar | 312  | 1  | 312   | 3.04 | <b>0.087</b> |
| Error                                 | 2150 | 44 | 48.86 |      |              |

F= 3.04 yang menunjukkan bahwa efek kombinasi antara kahoot dan motivasi belajar tidak terlalu besar

P-value = 0.087 ( $> 0.05$ ) yang menegaskan bahwa interaksi tidak signifikan, yang artinya media kahoot dan motivasi belajar berkontribusi secara independen terhadap prestasi akademik siswa

Siswa dengan motivasi belajar tinggi tetap mendapatkan hasil yang baik meskipun dari metode pembelajaran yang digunakan, kahoot lebih membantu siswa yang motivasi rendah namun tidak cukup kuat. Jadi bisa dikatakan media kahoot tetap efektif meningkatkan prestasi akademik siswa, namun motivasi belajar siswa lebih dominan dalam menentukan keberhasilan prestasi akademik siswa. adapun terdapat perbandingan antara motivasi belajar dan media kahoot terhadap prestasi belajar yang bisa dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 6. Perbandingan motivasi belajar**

| Kelompok   | Hasil korelasi | kesimpulan                |
|------------|----------------|---------------------------|
| Eksperimen | 0.78           | Hubungan kuat dan positif |
| Kontrol    | 0.54           | Hubungan sedang           |

**Tabel 7. Perbandingan prestasi belajar siswa dengan dan tanpa media kahoot**

| Kelompok siswa | Rata-rata skor prestasi belajar siswa |
|----------------|---------------------------------------|
| Eksperimen     | 80.5                                  |
| Kontrol        | 72.3                                  |

---

## PEMBAHASAN

Hasil analisis diatas menunjukkan bahwa penggunaan media kahoot berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa dengan  $P\text{-value} = 0.005 (< 0.05)$  dan  $F = 8.76$  yang menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media kahoot memiliki nilai rata-rata tinggi dibandingkan dengan siswa yang tanpa menggunakan media. Kahoot sebagai media berbasis gamifikasi membantu meningkatkan keterlibatan siswa dengan kuis interaktif maupun yang lainnya, yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan memotivasi siswa agar lebih memahami materi menjadi lebih baik. Selain itu, umpan balik langsung dalam kahoot membantu siswa untuk mengidentifikasi kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka secara cepat. Di sisi lain, motivasi belajar juga terbukti memiliki pengaruh yang lebih besar dibandingkan dengan media kahoot, dengan  $P\text{-value} = 0.002 (< 0.05)$  dan  $F = 12.42$ . siswa dengan motivasi tinggi cenderung mencapai hasil prestasi belajar lebih baik, karena mereka lebih aktif dalam memahami materi, menyelesaikan tugas, dan mempunyai disiplin belajar yang tinggi. motivasi intrinsik menjadi faktor utama untuk mencapai keberhasilan dalam belajar, karena mendorong siswa untuk belajar dengan kesadaran penuh tanpa harus ada paksaan dari luar. Meskipun penggunaan kahoot dapat membantu, akan tetapi pendidik juga perlu memprioritaskan peningkatan motivasi melalui pendekatan yang lebih beragam. Interaksi antara penggunaan kahoot dan motivasi belajar tidak signifikan, dengan  $P\text{-value} = 0.087 (> 0.05)$  dan  $F = 3.04$  yang berarti bahwa meskipun media kahoot dan motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, kombinasi keduanya tidak memberikan efek tambahan. Hal ini didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Zulfi Hafizah dkk, 2024) hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar meningkat setelah penggunaan media kahoot tetapi tidak ada hubungan langsung yang signifikan antara motivasi dan prestasi akademik. Hal ini juga bisa disebabkan karena siswa dengan motivasi tinggi sudah mempunyai prestasi belajar yang baik, meskipun metode pembelajaran yang digunakan bukan kahoot, sedangkan siswa dengan motivasi rendah tetap mendapatkan manfaat dari media kahoot, tetapi tidak cukup kuat untuk meningkatkan prestasi belajar yang signifikan. Faktor lain seperti kurikulum dan dukungan akademik mungkin akan lebih berpengaruh terhadap keberhasilan belajar dibandingkan interaksi antara teknologi kahoot dan motivasi belajar. Oleh karena itu, pendidik disarankan untuk menggabungkan metode pembelajaran teknologi dengan strategi motivasi yang lebih kuat, seperti pembelajaran berbasis proyek, diskusi, serta penghargaan terhadap usaha siswa agar hasil belajar lebih maksimal. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media kahoot dan motivasi belajar memiliki dampak yang signifikan terhadap prestasi belajar, tetapi pendekatan pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar lebih efektif.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis uji ANOVA dua jalur, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kahoot dan motivasi belajar mempunyai pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar dalam materi statistika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

1. Penggunaan media Kahoot terbukti meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan  $P\text{-value} = 0.005 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa dalam mempelajari materi Statistika.
2. Motivasi belajar juga memiliki dampak yang signifikan terhadap prestasi akademik siswa  $P\text{-value} = 0.002 < 0.05$  Semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki siswa, semakin baik pula hasil belajar yang mereka capai.
3. Interaksi antara penggunaan media Kahoot dan motivasi belajar tidak signifikan ( $P\text{-value} = 0.087$ ), yang berarti bahwa efek kedua variabel tersebut terjadi secara independen. Dengan kata lain, penggunaan Kahoot tetap efektif meningkatkan prestasi belajar baik pada siswa

---

dengan motivasi tinggi maupun rendah, tetapi tidak terdapat efek tambahan ketika kedua faktor tersebut dikombinasikan.

Kesimpulan ini memberikan wawasan bagi pendidik dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih efektif. Penggunaan Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, namun tetap perlu didukung dengan usaha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar hasil akademik dapat lebih optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Indriani, A. (2016). Pengaruh motivasi belajar siswa kelas V terhadap prestasi belajar matematika di SD Negeri Bejirejo Kecamatan Kunduran Kabupaten Blora. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2), 134-139.
- Permana, W. N. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran game kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan*, 25(2).
- Rahmawati, L. (2018). Motivasi Instrinsik dan Ekstrinsik dalam keberhasilan akademik siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 30-48.
- Santoso, D. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 7(3), 98-112.
- Siburian, J. S. (2023). Pemanfaatan Media pembelajaran kahoot pada mata pelajaran sejarah di SMAN 68 Jakarta. *Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Penelitian Kesejarahan*, 10(2), 129-135.
- Suriyah, P., Indriani, A., Novianti, E. D., Rohman, N. (2018). Media Pembelajaran Inovatif House Of Multiplication Bagi Siswa SDN Sidorejo Sebagai upaya Hitung cepat perkalian. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 83-89.
- Yusuf, R. (2020). Gamifikasi sebagai pendekatan alternatif dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(1), 22-35.