



---

**Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XII IPA MAN 1 Pandeglang Pada Pembelajaran Kimia**

**Bahtiarrohman<sup>1</sup>, Sinta Aida Febriani<sup>2</sup>, Sundawati Tisnasari<sup>3</sup>, Laelatul Qodariah<sup>4</sup>**

**<sup>1,2,3</sup>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia**

**Jl. Ciwaru Raya, Cipare, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42117**

**<sup>4</sup>MAN 1 Pandeglang, Banten, Indonesia**

**Jl. Ciekek No.Km. 02, Karaton, Kec. Majasari, Kabupaten Pandeglang, Banten 42211**

**Email: [bahtiarrrhn23@gmail.com](mailto:bahtiarrrhn23@gmail.com)**

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi (kahoot) terhadap motivasi belajar siswa kelas XII IPA di MAN 1 Pandeglang pada pembelajaran kimia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa kualitatif deskriptif. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPA 1 yang berjumlah 37 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah dengan menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perubahan sikap yang terjadi pada siswa setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Perubahan tersebut dapat dilihat dari aspek motivasi siswa serta kriteria penilaian observasi yang diukur melalui beberapa indikator. Pengukuran terhadap masing-masing pernyataan menggunakan skala likert. Pernyataan memiliki bobot skor sangat setuju = 5; setuju 4; kurang setuju = 3; tidak setuju = 2; sangat tidak setuju = 1. Data diperoleh hanya dari angket yang disebarkan ke populasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Kahoot dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh siswa saat pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata persentase skor motivasi belajar siswa meningkat dari yang tadinya 62,54 persen menjadi 89,46 persen yang termasuk dalam kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Kahoot, Motivasi Belajar, Kimia

---

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan sumber daya manusia di Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas kemanusiaan individu. Sebagaimana dikemukakan oleh Ulfatunni & Priyolistiyanto, (2024) Pendidikan dipandang sebagai investasi yang berharga bagi suatu negara, karena dengan melalui pendidikan, individu akan mendapatkan pengetahuan dasar bagi penentu masa depan seseorang serta sebuah usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan pendidikan formal dengan mata pelajaran yang bersifat konseptual dan terdapat jurusan yang berbeda-beda. Salah satu jurusan di SMA adalah jurusan MIPA, yang fokus pada mata pelajaran peminatan seperti ilmu pengetahuan alam (IPA), yang mencakup mata pelajaran kimia (Puspitasari et al., 2023).

Kimia adalah bidang ilmu yang mempelajari materi, struktur, komposisi, sifat-sifatnya, perubahan yang dialami materi, serta energi yang terlibat dalam proses perubahan tersebut (Bunga & Sajidah, 2024). Mata pelajaran kimia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan kepada siswa karena materi kimia ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Namun, kenyataannya materi kimia dianggap sulit dan membosankan, sehingga motivasi dan hasil belajar siswa cenderung rendah (Puspitasari et al., 2023). Fenomena rendahnya motivasi dan hasil belajar tersebut terjadi di beberapa sekolah di Kabupaten Pandeglang khususnya di MAN 1 Pandeglang. Oleh karena itu diperlukan motivasi belajar dan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi kimia.

Motivasi belajar dalam kehidupan sehari-hari sering diartikan dengan kata semangat belajar dan hasil belajar merupakan suatu hasil yang telah dicapai oleh siswa. Motivasi belajar menjadi faktor utama bagi siswa untuk meraih hasil belajar yang optimal, dimana hasil belajar tersebut akan menjadi dasar dalam menentukan pencapaian kompetensi yang diharapkan. Tingkat motivasi siswa memiliki pengaruh yang besar dalam menentukan keberhasilan mereka dalam belajar, jika siswa memiliki usaha yang tekun dan didukung dengan motivasi yang kuat, seseorang dapat mencapai prestasi belajar yang maksimal (Pangaribuan & Jahro, 2024). Selain itu, penggunaan media yang inovatif sangat diperlukan oleh siswa agar dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga dapat mendukung proses belajar secara optimal (Solikah, 2020).

Pada abad ke-21 perkembangan teknologi menjadi salah satu kekuatan transformasional yang mempengaruhi dalam dunia pendidikan (Hidayat et al., 2023). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 40 Ayat 2, seorang guru memiliki kewajiban memanfaatkan media media pembelajaran untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Menurut Solikah, (2020) media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi serta memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran guna mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Media ini memiliki berbagai bentuk, mulai dari visual seperti buku hingga audio-visual seperti film animasi, video dari YouTube, PowerPoint, dan lainnya (Sakdah et al., 2021). Media pembelajaran berbasis teknologi yang sering digunakan oleh guru sebaiknya bersifat interaktif,

sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan guru. Hal ini mendukung terciptanya proses belajar yang lebih dinamis dan partisipatif (Hartanti, 2019). Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang bersifat interaktif sebagai alat evaluasi dalam bentuk permainan (Sakdah et al., 2021).

Aplikasi Kahoot dirancang menyerupai permainan pada umumnya, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Mafruhah et al., 2019). Kahoot dapat diakses secara gratis dan mudah dioperasikan, serta dapat digunakan secara individu maupun secara berkelompok. Aplikasi ini menawarkan tiga fitur utama, yaitu *quiz*, *true or false*, *jumble*, *discussion*, dan *survey*, yang memberikan variasi dalam pembelajaran. Fitur-fitur tersebut dirancang untuk membuat proses belajar lebih menarik sekaligus mendorong siswa agar lebih aktif terlibat dalam pembelajaran (Kudri & Maisharoh, 2021). Selain itu, aplikasi Kahoot memiliki beberapa kelebihan, salah satunya adalah mampu menumbuhkan semangat kompetitif pada peserta didik. Hal ini terjadi karena hasil jawaban siswa ditampilkan secara langsung di akhir setiap soal, termasuk siapa yang menjawab dengan benar dan tercepat. Dengan mekanisme ini, siswa terdorong untuk berlomba-lomba menjadi yang terbaik dalam menjawab setiap pertanyaan, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih seru dan interaktif (Sakdah et al., 2021).

Merujuk pada konteks yang telah dijelaskan sebelumnya, pemilihan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot merupakan sebuah langkah strategis yang dirancang untuk mempermudah siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk memperkuat, mendukung, dan membuktikan bahwa penerapan media Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi ini diharapkan berkontribusi positif terhadap hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan yaitu berupa penelitian kualitatif deskriptif dengan tujuan memberikan gambaran peristiwa yang terjadi di lapangan (Sugiyono, 2011). Aplikasi Kahoot digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa angket yang akan disebarakan kepada subjek penelitian serta observasi dan dokumentasi. Angket bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi motivasi belajar siswa ketika menggunakan plikasi Kahoot sebagai media

pembelajaran. Observasi dan dokumentasi bertujuan untuk memperoleh informasi dari siswa berupa data dan media digital.

Penelitian dilaksanakan di MAN 1 Pandeglang semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025 pada bulan Oktober 2024. Pemilihan populasi penelitian terhadap pengaruh aplikasi Kahoot yaitu siswa kelas XII IPA MAN 1 Pandeglang dengan jumlah 37 siswa. Materi yang digunakan yaitu materi Reduksi Oksidasi dan Elektrokimia. Teknik analisis yang digunakan ialah berupa analisis data induktif yang diawali dengan didasarkan pada data kemudian ditarik kesimpulan yang disesuaikan dengan teori yang ada (Rohmadi & Nasucha, 2015).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

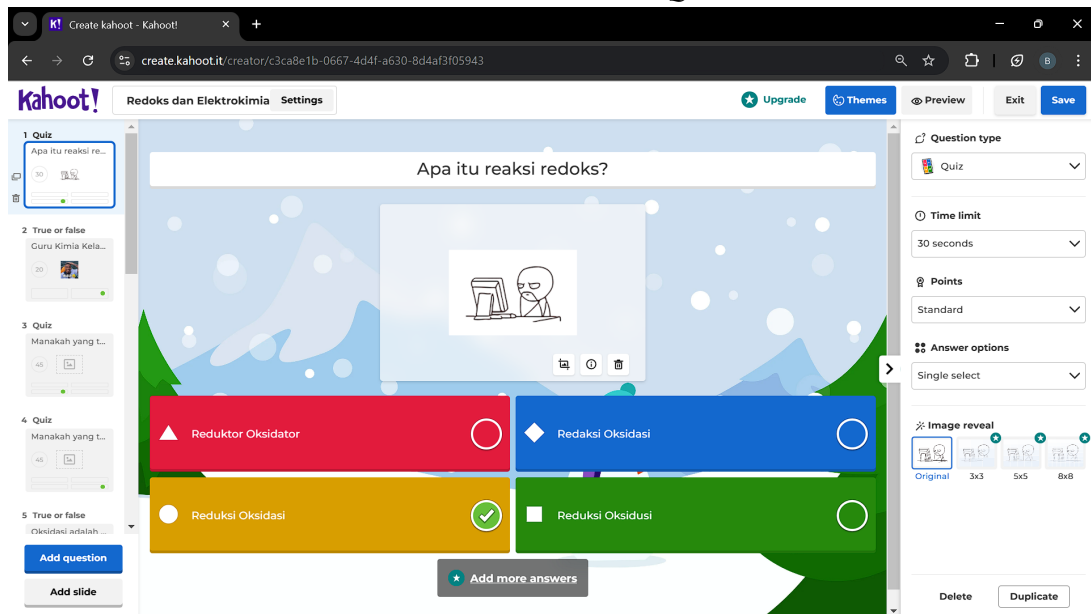
### **Hasil**

Aplikasi Kahoot dirancang menyerupai permainan pada umumnya, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Mafruhah et al., 2019). Kahoot dapat diakses secara gratis dan mudah dioperasikan, serta dapat digunakan secara individu maupun secara berkelompok. Fitur yang digunakan *quiz* dan *true or false*. Pada fitur *quiz*, siswa akan menjawab soal yang terdiri dari empat pilihan ganda. Sementara pada fitur *true or false*, siswa akan diberikan sebuah pernyataan dan menebak apakah pernyataan tersebut benar atau salah.

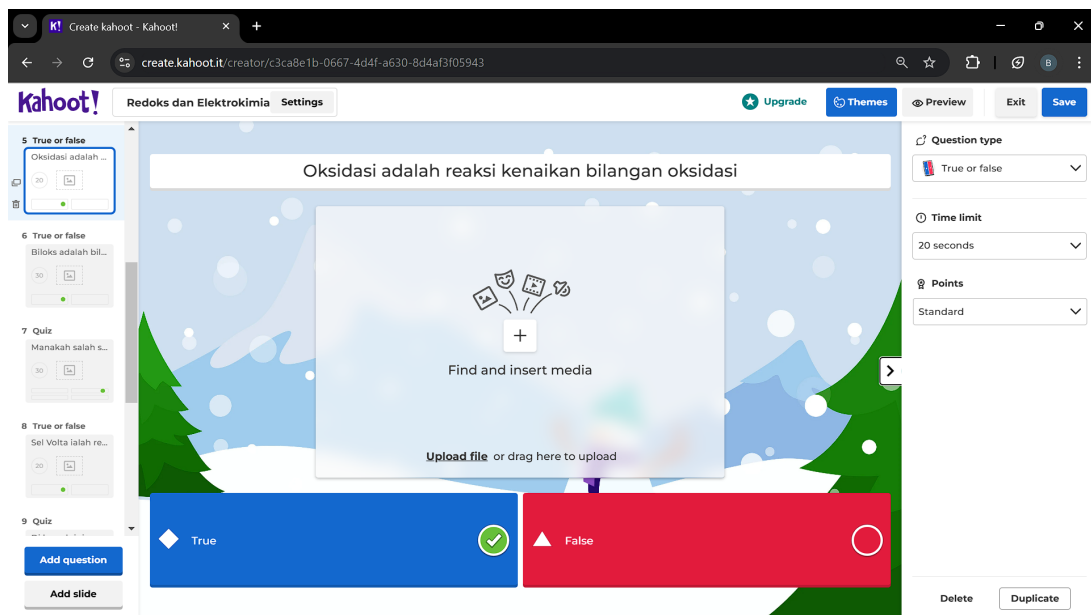
Mula-mula, siswa meng-klik link [www.kahoot.it](https://www.kahoot.it) dan memasukkan *game pin* yang tertera di layar guru. Kemudian siswa memasukkan nama dan masuk ke *lobby game* dan menunggu siswa lain untuk masuk. Setelah semua siswa masuk ke dalam *lobby game*, guru memulai dan siswa mengerjakan soal-soal yang tertera di layar.

Adapun rincian tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penerapan Kahoot sebagai media pembelajaran terdiri dari tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Tahap persiapan ialah sebagai berikut :

1. Menentukan tujuan pembelajaran dan indikator yang akan dibahas.
2. Membuat soal pada *website* Kahoot yang disesuaikan dengan tema yang sudah diajarkan sebelumnya.



Gambar 1. Tampilan Pembuatan Kahoot (Quiz)



Gambar 2. Tampilan Pembuatan Kahoot (True or False)

Tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan, yaitu sebagai berikut :

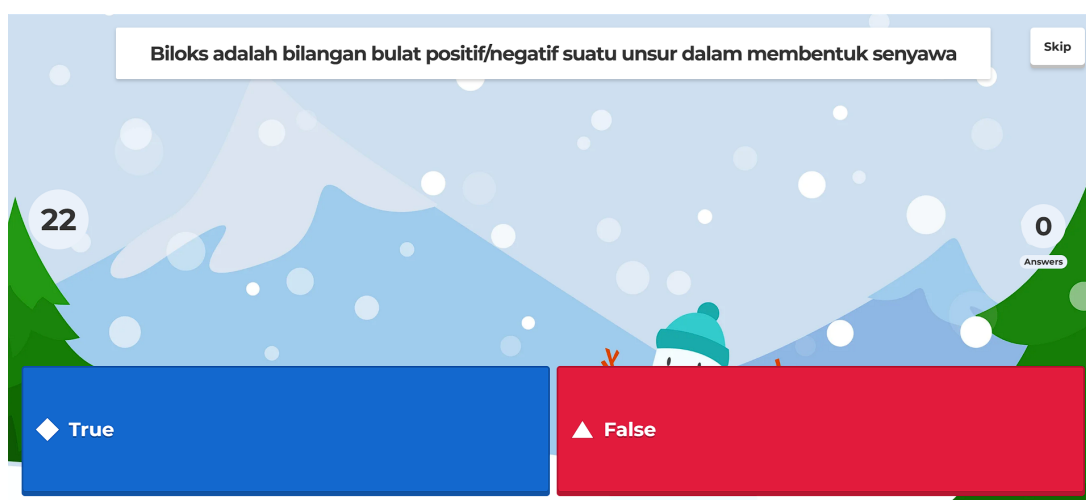
1. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
2. Mengulang sedikit materi pembelajaran mengenai Reaksi Reduksi Oksidasi dan Elektrokimia yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
3. Memberikan petunjuk cara penggunaan media pembelajaran Kahoot kepada siswa.
4. Memulai permainan dan mengawasi siswa selama berlangsungnya pembelajaran.



Gambar 3. Lobby Permainan



Gambar 4. Tampilan Permainan (Quiz)



Gambar 5. Tampilan Permainan (True or False)

5. Siswa dapat langsung melihat hasil yang didapatkan.



Gambar 6. Tampilan Permainan Selesai

Memberikan pujian terhadap terhadap siswa yang telah berpartisipasi.

Penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada materi Reaksi Reduksi Oksidasi dan Elektrokimia kelas XII. Setelah dilakukannya penelitian terhadap siswa kelas XII IPA di MAN 1 Pandeglang, didapatkan hasil perhitungan yang diperoleh dari jawaban siswa yang menjadi subjek populasi. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa, penulis menggunakan angket yang telah disesuaikan dengan indikator motivasi belajar.

Berdasarkan angket hasil responden siswa kelas XII IPA MAN 1 Pandeglang, rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 26,92% setelah diterapkannya aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran. Rata-rata motivasi belajar siswa setelah menggunakan aplikasi Kahoot mencapai 89,46%, sedangkan rata-rata motivasi belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi Kahoot hanya sebesar 62,54%.

## **Pembahasan**

Penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini didukung oleh hasil perhitungan yang diperoleh dari jawaban siswa berupa angket terhadap pengukuran motivasi belajar, yang menunjukkan rata-rata motivasi belajar siswa menggunakan aplikasi Kahoot lebih besar, jika dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran tradisional. Angket dalam

penelitian ini disesuaikan dengan indikator motivasi belajar. Angket tersebut berisi 10 pertanyaan dengan menggunakan lima skala likert, yaitu : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS), kemudian data motivasi belajar siswa diperoleh berdasarkan hasil skor angket.

Tabel. 1. Skor Jawaban Angket Penelitian

Jawaban	Skor
Sangat tidak setuju	1
Tidak setuju	2
Kurang setuju	3
Setuju	4
Sangat setuju	5

Berdasarkan data yang telah diperoleh terdapat pengaruh positif dari penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar pada materi Reaksi Reduksi Oksidasi dan Elektrokimia.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh temuan Puspitasari (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran menghasilkan perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa. Selain itu, dalam penelitian Irwan et al., (2019) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif seperti Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh inovasi yang mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga mereka lebih antusias dalam belajar, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar. Dengan demikian, Kahoot dapat dianggap sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif, karena terbukti secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa.

Motivasi belajar siswa mencakup empat komponen utama yaitu perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), kepercayaan diri (*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*). Faktor-faktor seperti pemahaman tujuan pembelajaran, manfaat materi dalam kehidupan sehari-hari, serta media pembelajaran yang digunakan, berperan penting dalam mempengaruhi perubahan motivasi siswa. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta kondisi siswa merupakan salah satu faktor kunci dalam keberhasilan proses pembelajaran. Semakin kreatif dan inovatif seorang guru dalam memanfaatkan media serta menerapkan model pembelajaran, semakin besar kemungkinan siswa merasa tertarik dan menikmati proses belajar mengajar. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Solikah, 2020).



Berdasarkan paparan di atas, hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena media pembelajaran tersebut membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan data yang telah diolah dan dianalisis, hasil penerapan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa dapat disimpulkan bahwa pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XII IPA di MAN 1 Pandeglang.

Menurut temuan penelitian, motivasi belajar siswa rata-rata 89,46%, termasuk dalam rentang “Sangat Baik”. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa menggunakan aplikasi Kahoot dapat membantu siswa menjadi tidak terlalu bosan. Selain itu, Kahoot merupakan salah satu sumber daya interaktif yang mudah digunakan yang dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar kimia di kelas. Penggunaannya memiliki dampak yang baik terhadap motivasi belajar. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan kesan bahwa pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan daripada membosankan, pendidik dapat bereksperimen dengan menerapkan media pembelajaran yang mudah digunakan seperti Kahoot.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Bunga, H., & Sajidah, N. (2024). *Faktor yang Memengaruhi Kesulitan Mahasiswa Prodi Pendidikan IPA dalam Mempelajari Kimia Dasar di STKIP Modern Ngawi*. 16(2), 232–240. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v16i2.3547>
- Daniel Belen Manalu, A., Valdy Alfrido Hasibuan, J., Priatno Silalahi, I., Maaruf, S., Frans Divo Siahaan, A., & Nurkadri. (2023). Minat Siswa Dalam Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 36–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.55081/jurdip.v4i1.1100>
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Hidayat, E., Pardosi, A., & Zulkarnaen, I. (2023). Efektivitas Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 6(1), 9–18. <https://doi.org/10.30605/jsgp.6.1.2023.2339>
- Ikhsan, M. N., Mardianti Zebua, Y., & Tarigan, F. N. (2023). Analisis Kesulitan Dan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Bagi Siswa SMP Negeri 2 Gebang. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(2), 119–124. <https://doi.org/https://doi.org/10.55081/jurdip.v3i2.997>

- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4628–4636. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>
- Mafruhah, S., Sulistiani, I. R., & Mustafida, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Al-Maarif Singosari Malang. *Vicratina*, 4(1), 65–71.
- Pangaribuan, E. E., & Jahro, I. S. (2024). Pengaruh Motivasi dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Kelas XI pada Materi Kesetimbangan Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia FKIP Universitas Halu Oleo*, 9(1), 01–14. <https://doi.org/10.36709/jpkim.v9i1.76>
- Prasatria Putra, E., & Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna Jl Alumunium, S. (2021). Pengembangan Model Video Pembelajaran Passing Dalam Permainan Bola Voli. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.55081/jurdip.v2i1.619>
- Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrunnisa, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8211–8220. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382>
- Rohmadi, Muhammad dan Yakub Nasucha. 2015. Dasar-Dasar Penelitian. Surakarta: Pustaka Brilliant.
- Romodhon, R., Hidayad, F., & Kumbara, H. (2023). Hubungan Fasilitas Olahraga Dan Motivasi Terhadap Minat Belajar Siswa Di MTs Negeri 2 Oku Timur. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(3), 135–148. <https://doi.org/https://doi.org/10.55081/jurdip.v3i3.1124>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Sugiyono, S. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Ulfatunni, D., & Priyolistiyanto, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Augmented Reality Materi Konfigurasi Elektron Dengan Metode Bohr and Stoner Pada Kelas X Sma. *Jurnal Ilmiah Teknosains*, 10(1).
- Wardah, W., Syahruraji, A., & Rokmanah, S. (2023). Pentingnya Pola Komunikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 145–154. <https://doi.org/https://doi.org/10.55081/jurdip.v4i1.1467>