



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran  
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>  
 Volume 6 Nomor 4, 2023  
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 27/11/2023  
 Reviewed : 12/12/2023  
 Accepted : 16/12/2023  
 Published : 21/12/2023

**Khusnul Khotimah<sup>1</sup>**  
**Sena Amelia<sup>2</sup>**  
**Alfiandra<sup>3</sup>**  
**Emil El Faisal<sup>4</sup>**

## **HUBUNGAN PENERAPAN MEDIA BERBASIS ICT “KAHOOT” TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn DI KELAS X SMAN 01 PALEMBANG**

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penerapan media berbasis ict “kahoot” terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas X SMAN 01 Palembang. Peneliti menggunakan metode teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *cluster random sampling* dengan pendekatan Kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah kelas X IPS 1 berjumlah 30 orang sebagai kelas Eksperimen dan X IPA 3 berjumlah 36 orang sebagai kelas kontrol. Teknik penggunaan data dalam penelitian ini ialah menggunakan dokumentasi, dan angket. Untuk melihat nilai signifikansi hubungan media berbasis ict “kahoot” terhadap motivasi belajar siswa yaitu dilihat dari Uji-t yang dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan pada hubungan penerapan media berbasis ict “kahoot” terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas X SMAN 01 Palembang dan terdapat nilai-nilai yang menunjukkan signifikansi 0,887 artinya  $0,087 > 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, Dengan demikian diperoleh kesimpulan bahwa adanya hubungan penerapan media berbasis Ict “kahoot” terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas X SMAN 01 Palembang.

**Kata Kunci:** Media Berbasis ICT “Kahoot”, Motivasi Belajar, Pelajaran PPKn

### **Abstract**

This research aims to determine the relationship between the implementation of ICT-based media "Kahoot" and students' learning motivation in Civics subjects in class X at SMAN 01 Palembang. The researcher used the cluster random sampling technique with a quantitative approach in this study. The study population comprised 30 students in class X IPS 1 as the experimental group and 36 students in class X IPA 3 as the control group. Data collection techniques involved documentation and questionnaires. To ascertain the significance of the relationship between the ICT-based media "Kahoot" and students' learning motivation, a t-test was conducted. The obtained significance value was 0.887, where  $0.087 > 0.05$ , indicating that the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted. Therefore, it is concluded that there is a relationship between the implementation of ICT-based media "Kahoot" and students' learning motivation in Civics subjects in class X at SMAN 01 Palembang.

**Keywords:** ICT Based Media "Kahoot", Learning Motivation, Civics Lessons

### **PENDAHULUAN**

Pemanfaatan teknologi merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Dalam dunia pendidikan, guru merupakan komponen yang sangat penting untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Guru harus memiliki 4 kompetensi dasar yaitu pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial yang mengharuskan guru mampu menguasai media yang berbasis ICT, salah satu media yang bisa digunakan adalah “KAHOOT”. Guru

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya  
 email: khusnulhotimah@mpk.unsri.ac.id, senaamelia2605@gmail.com, alfiandra@fkip.unsri.ac.id, alfiandra@fkip.unsri.ac.id, emil\_el\_faisal@fkip.unsri.ac.id

memiliki peran penting dalam mengembangkan ide atau gagasannya untuk pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran (Desi & Efendi, 2023). Selain itu media pembelajaran merupakan unsur yang paling penting dalam proses belajar mengajar (PBM) karena media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran tersebut (Aliah, 2023). Jadi media pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran.

Sebagai media pembelajaran ICT, kahoot memiliki fungsi atensi. Fungsi atensi merupakan fungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Dimana aplikasi ini adalah aplikasi kuis/permainan dan poin yang diberikan ketika jawaban siswa benar dan game ini yang berbasis android/smartphone, yang bisa digunakan secara gratis. Aplikasi kahoot membangun dan membantu siswa yang membuat siswa semakin bersemangat dan antusias dalam belajar. Aplikasi kahoot digunakan sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan mengkombinasikan melalui game interaktif dan dilengkapi sistem monitoring aktifitas para siswa (Marissa Correia & Raquel Santos, 2017).

Kahoot dibuat untuk memenuhi variasi serta inovasi terbaru dalam belajar. Hal tersebut juga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn yang bertujuan untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang baik sesuai dengan budaya bangsa Indonesia sendiri. Melalui mata pelajaran PPKn itu sendiri, diharapkan mampu membina dan mengembangkan menjadi warga negara yang baik (good citizen). Hal ini diperkuat oleh Hakim (2014: 9) bahwa Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia secara programatik ditujukan pada tujuan akhir ialah membentuk warga negara yang baik (good citizen atau good citizenship) sesuai dengan jiwa dan nilai Pancasila dan UUD 1945.

Media kahoot di dalam pembelajaran PPKn ini sangat dibutuhkan karena selama ini guru cenderung menggunakan media pembelajaran yang membosankan yang membuat siswa cenderung tidak ingin memperhatikan penjelasan guru karena materi yang disampaikan dianggap terlalu verbalistik atau cenderung mengandalkan power point. Guru masih cenderung hanya memanfaatkan buku sebagai media pembelajaran sedangkan pemanfaatan media lain kurang diminati (Perdana et al, 2020). Teknik pengajaran konvensional cenderung membuat pelajaran membosankan karena suasana proses pembelajaran tidak menarik dan cenderung peserta didik sulit untuk fokus pada proses pembelajaran (Rafnis, 2018). Maka dari itu dibutuhkan media ICT kahoot dibuat kreatif agar siswa dapat dengan mudah memahami serta termotivasi ketika mengikuti pelajaran PPKn. Kahoot sendiri bisa digunakan untuk pre test dan post test pada siswa sehingga menimbulkan rasa semangat belajar pada siswa dan diharapkan mampu memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Pembelajaran ICT kahoot diharapkan mampu Manfaat yang diperoleh dalam peningkatan motivasi belajar siswa ini ialah dampak positif dari penggunaan media pembelajaran berbasis ICT kahoot ialah bersifat universal yang hubungan dan fungsionalnya dapat berjalan dengan baik sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada sehingga mampu menarik semangat belajar dari siswa ketika di dalam kelas pada saat berlangsungnya pembelajaran PPKn.

Kelebihan dari *Kahoot* ini adalah bentuk aplikasinya berupa kuis online yang mengandung unsur persaingan karena hasil kuis dapat langsung terlihat di layar kelas sehingga dapat dijadikan motivasi belajar mahasiswa untuk memperoleh poin, serta dapat digunakan melalui berbagai media seperti computer, laptop, tablet dan android (Andari, 2020). Ciri khas aplikasi *kahoot* yaitu memiliki tampilan yang cukup menarik perhatian dan music yang khas. Sehingga penggunaannya pun merasa antusias, tertarik dan termotivasi. (Fadly & Sari, 2022).

Dengan adanya aplikasi kahoot ini diharapkan mampu membuat siswa lebih aktif dan giat lagi dalam belajar yang mana di dalamnya terdapat kuis/ soal yang dibuat oleh guru sesuai dengan materi yang telah dipelajari siswa dan diharapkan siswa mampu untuk menjawab pertanyaan yang telah dibuat oleh guru di aplikasi kahoot tersebut, dan ketika melakukan studi pendahuluan di SMAN 01 Palembang berlokasi di Jalan Sri Jaya Negara, sekolah ini dilengkapi dengan fasilitas penunjang dalam kegiatan belajar mengajar, seperti komputer, internet, dan LCD. Berdasarkan studi pendahuluan ditemukan sebagai berikut : (1) pada saat studi pendahuluan dilakukan di dalam kelas ditemukan banyak siswa kurang tertarik dalam

menggunakan media yang sudah tersedia seperti LCD. (2) Pada saat proses belajar berlangsung ditemukan beberapa siswa pasif, terlihat sibuk sendiri dengan aktivitas masing-masing, berbicara dengan teman sebangku, dan ada yang bermain smartphone dikelas. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan penerapan media ict “kahoot” terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas X di SMAN 01 Palembang.

## METODE

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah Penerapan Media Berbasis ICT “Kahoot” dan variabel terikat (Y) adalah Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas X di SMAN 01 Palembang. Populasinya adalah seluruh siswa kelas X SMAN 1 Palembang, yang terdiri dari 12 kelas dengan jumlah 415 siswa dengan pengambilan sampel dari 12 kelas dengan jumlah 415 siswa diambil 66 siswa yang terdiri dari dua kelas. Adapun teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah dengan menggunakan *cluster random sampling* yaitu teknik dimana peneliti membagi beberapa populasi yang di dapati nampak seragam namun beragam (Sugiyono, 2016:124). Dalam hal ini pengambilan sampel didasarkan pada kelas dengan motivasi belajar siswa rendah. Berdasarkan langkah penarikan sampel tersebut kelas yang terpilih sebagai sampel dalam penelitian ini adalah kelas X IPS 1 yang berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen, dan X IPA 3 yang berjumlah 36 siswa sebagai kelas control. Teknik pengumpulan data dalam penelitian yaitu dokumentasi, observasi, kuesioner (angket).

Teknik analisa data yang digunakan penelitian yaitu menggunakan bantuan perangkat lunak komputer (*software*) dibidang statistik berupa SPSS. Dalam penelitian ini digunakan SPSS versi 24. Soal pada penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 24. Dan alat untuk mengukur validitas dari data ini adalah *korelasi product moment* dari *pearson* yang akan di proses dengan SPSS versi 24.

Uji statistic Analisis koefisien korelasi sederhana digunakan untuk melihat kuat dan lemahnya hubungan antara variabel bebas dan terikat. Nilai korelasi berkisar dalam rentang 0 sampai 1 atau 0 sampai -1. Tanda positif dan negatif tersebut menunjukkan arah hubungan. Tanda positif menunjukkan arah perubahan yang sama. Jika satu variabel lain naik, maka variabel yang lain akan naik demikian pula sebaliknya. Jika tanda negatif menunjukkan arah perubahan yang berlawanan. Jika satu variabel naik, maka yang lain malah akan turun.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Penerapan Media Berbasis ict “kahoot”

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu dalam menyampaikan pesan dari pemberi pesan terhadap penerima pesan, dalam dunia pendidikan media merupakan perantara dalam memudahkan menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu proses pembelajaran haruslah dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan pada indra penglihatan, pendengaran, dan peraba. Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2019:15- 17) mengemukakan ciri-ciri umum media pembelajaran adalah sebagai berikut: a) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*) ciri-ciri ini menggambarkan kemampuan dalam media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu objek atau peristiwa, b) ciri manipulatif (*Manipulative Property*) dimana transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri-ciri salah satunya ciri-ciri manipulatif dimana suatu kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu yang singkat dengan teknik pengambilan gambar time-lapse-recording, c) ciri Distributif (*Distributive Property*) dari media ini dapat memungkinkan suatu objek atau suatu kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut dapat disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang nantinya guru bisa menentukan media mana yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Ada beberapa jenis media yang digunakan Menurut Djamarah (2016: 124), Dilihat dari jenisnya media dapat dibagi kedalam tiga jenis diantaranya : (1) Media Auditif, media ini yaitu media yang membantu peserta didik

memahami materi melalui indra pendengaran saja seperti radio atau pun musik. (2) Media Visual, media dalam bentuk ini hanya mengandalkan kemampuan mata saja dalam melihat dan menyalurkannya menjadi sebuah informasi yang mendukung dalam penyampaian materi, seperti foto, gambar dan lukisan. (3) Media Audiovisual, media ini merupakan penggabungan antara kedua media di atas yaitu media auditif dan media visual sehingga melibatkan kedua indra tersebut dalam pemahaman materi pembelajaran, seperti media dalam bentuk video.

*Kahoot* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi siswa maupun bagi pengajar karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi siswa dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Harlina, Nor, & Ahmad, 2017). *Kahoot* dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak dalam kemampuan berkompetisi dan berkolaborasi (Integrasi & Kunci, 2017).

Permainan Kahoot dalam penelitian ini memanfaatkan platform kuis online. pembelajaran *Kahoot* di dalam kelas dilaksanakan dengan cara (1) Pengajar membuat akun secara gratis di website <https://kahoot.com/> yang dapat nantinya juga dapat dihubungkan pada akun google (2) Pengajar membuat fitur dan materi soal yang sudah disiapkan yang sesuai kebutuhan pembelajaran (3) Setelah materi selesai dibuat, pengajar memberikan pin yang diberikan akses oleh Kahoot dan meminta siswa mengakses laman website <https://kahoot.it> untuk memasukkan pin serta username (untuk lebih menarik dan memudahkan, pengajar dapat menggunakan infocus). (4) Perangkat utama pengajar akan menampilkan pertanyaan yang berupa pilihan ganda (5) Siswa memilih jawaban yang sesuai dari perangkat yang ada pada sesuai dengan durasi waktu yang telah ditentukan (akan lebih menarik dan memudahkan menggunakan *smartphone*) (6) Siswa yang memilih menjawab paling cepat dan tepat akan mendapatkan skore yang lebih tinggi, secara kompetitif (7) Diakhir permainan pengajar dapat menyimpan hasil jawaban dari masing-masing siswa di google drive atau langsung di download pada komputernya dalam bentuk spreadsheet, sebagai evaluasi penilaian, agar lebih menarik pengajar juga dapat memberikan *reward* ke siswa yang mendapatkan skor tertinggi.

## **2. Manfaat dan Fungsi Media Kahoot Dalam Motivasi Belajar**

Fungsi dan manfaat media pembelajaran ini sangat variatif pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, dan membangkitkan motivasi dan dorongan serta rangsangan untuk mencapai suatu tujuan. Kemunculan motivasi seringkali di dorong oleh faktor atau unsur lain diantaranya ada tujuan ataupun keinginan untuk mendapatkan sesuatu. Dengan demikian motivasi belajarnya bias dikatakan adanya dorongan atau keinginan belajar, optimal atau tidaknya hasil belajar siswa sangatlah dipengaruhi oleh tingkat motivasi belajar. Sardiman (2016) motivasi adalah suatu kondisi yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, tanpa adanya motivasi belajar kegiatan belajar akan menjadi pasif.

Ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi pada kegiatan belajar siswa diantaranya memberikan reward atau hadiah, persaingan atau berkompetensi, memberikan pujian, memberikan hukuman, atau memberikan ulangan atau kuis pada saat sudah mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sadirman (2016) belajar dengan menggunakan media dengan harapan akan menumbuhkan motivasi melalui kompetensi atau persaingan dalam kegiatan belajar. Maka salah satu penggunaan pada media belajar yaitu media kahoot sangatlah di harapkan agar dapat memberikan serta menumbuhkan motivasi bahkan minat dalam belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran kahoot ini juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Menurut Arsyad (2019: 98) bahwa ada tiga manfaat media pembelajaran, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap pelajaran.

Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Menurut Sadirman (2016: 75) “isitlah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya upaya untuk mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Kekuatan ini berasal dari dalam diri individu tersebut yang memberikan dampak untuk bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat di amati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah laku tertentu”.

Selanjutnya motivasi belajar penting bagi siswa karena dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar. Menurut Good & Brophy (dalam Hamzah, 2017:15) yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan suatu proses atau interaksi yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu yang baru dalam bentuk perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman itu sendiri. Perubahan perilaku tersebut tampak dalam penguasaan siswa pada pola-pola yang berupa keterampilan (*skills*), Kebiasaan (*habit*), sikap dan pendirian (*attitude*), kemampuan (*ability*), pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*understanding*), emosi (*emosional*), apresiasi (*appreciation*). Selanjutnya menurut Mc. Donald (Hamalik, 2013: 158), motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Motivasi belajar mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan. Sehubungan dengan hal tersebut maka Sardiman (2016:85) menyebutkan bahwa motivasi belajar sangatlah diperlukan di dalam belajar guna untuk menjadi penentuan intensitas dalam usaha belajar para siswa. terdapat tiga fungsi motivasi, yaitu sebagai berikut:

- a. Mendorong timbulnya suatu kelakuan atau suatu perbuatan, tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan serta pencapaian tujuan yang diinginkan.
- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak, ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu perbuatan.

Motivasi memiliki peranan yang sangat penting bagi siswa dalam belajar sehingga, sebagai guru atau pendidik diharapkan dapat melakukan dan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Adapun cara yang dapat dilakukan, seperti yang dikemukakan oleh DeCecco & Grawford (dalam Slameto, 2015:175) ada 4 fungsi peningkatan motivasi pada siswa :

- a. Menggairahkan siswa
- b. Memberikan harapan yang realistis
- c. Memberikan insentif
- d. Mengarahkan

Berdasarkan fungsi tersebut, adanya motivasi yang baik di dalam belajar akan menunjukkan hasil belajar yang baik pula. Dengan kata lain, adanya usaha yang tekun terutama di dasari adanya motivasi, maka seseorang tersebut akan mendapatkan hasil prestasi yang baik dalam belajarnya.

### 3. Hubungan Penerapan Media Berbasis Ict “Kahoot” Terhadap Motivasi Belajar

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
NO.	Item Pernyataan	Frek.Orang	SS	Frek.Orang	S	Frek.Orang	TS	Frek.Orang	STS	Jumlah penjawab	Skor/Persentase									
KELAS EKSPERIMEN																				
1	P1	20	66,7%	10	33,3%	0	0	0	0	30	100%									
2	P2	20	66,7%	10	33,3%	0	0	0	0	30	100%									
3	P3	17	56,7%	11	36,7%	1	3,3%	1	3,3%	30	100%									
4	P4	15	50,0%	15	50,0%	0	0	0	0	30	100%									
5	P5	19	63,3%	11	36,7%	0	0	0	0	30	100%									
6	P6	19	63,3%	11	36,7%	0	0	0	0	30	100%									
7	P7	14	46,7%	15	50,0%	1	3,3%	0	0	30	100%									
8	P8	16	53,3%	12	40,0%	1	3,3%	1	3,3%	30	100%									
9	P9	16	53,3%	12	40,0%	1	3,3%	1	3,3%	30	100%									
10	P10	10	33,3%	15	50,0%	1	3,3%	1	3,3%	30	100%									
11	P11	12	40,0%	13	43,3%	0	0	1	3,3%	30	100%									
12	P12	20	66,7%	9	30,0%	1	3,3%	0	0	30	100%									
13	P13	10	33,3%	12	40,0%	1	3,3%	1	3,3%	30	100%									
14	P14	19	63,3%	11	36,7%	0	0	0	0	30	100%									
15	P15	20	66,7%	9	30,0%	1	3,3%	0	0	30	100%									
18	Skor Rate2 (S5)	17,6	58,7%	9	30,0%	1	3,3%	0	0	30	100%									
19	Skor Rate2 (S)	11,9	39,7%	11	36,7%	1	3,3%	1	3,3%	30	100%									
20	Skor Rate2 (TS)	0,33	1,1%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	30	100%									
21	Skor Rate2 (STS)	0,4	1,3%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	30	100%									

Gambar 1, Deskripsi Data Hasil Angket Kelas Eksperimen

Pada tabel diatas diketahui keseluruhan rata-rata dari setiap skor motivasi yang ada pada kelas eksperimen yang dimana dilihat sebanyak 30 siswa rata-rata persentase pada (SS) menjawab sebanyak 58,7%, sedangkan 38,2% untuk menjawab (S), lalu 26% yang menjawab untuk (TS), Dan 20% untuk jawaban (STS) yang dimana skor motivasi kelas eksperimen sudah cukup baik dilakukan pada penelitian ini di kelas eksperimen yakni X IPS 1.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
No.	Pernyataan	Frek Orang	SS	Frek Orang	S	Frek Orang	TS	Frek Orang	STS	Jumlah	Persentase	
KELAS KONTROL												
1	P1	23	63,9%	11	30,6%	2	5,6%	0	0	36	100%	
2	P2	23	63,9%	12	33,3%	0	0	1	2,8%	36	100%	
3	P3	18	50%	16	44,4%	1	2,8%	1	2,8%	36	100%	
4	P4	18	50%	17	47,2%	1	2,8%	0	0	36	100%	
5	P5	28	77,8%	8	22,2%	0	0	0	0	36	100%	
6	P6	22	61,1%	11	30,6%	3	8,3%	0	0	36	100%	
7	P7	20	55,6%	15	41,7%	1	2,8%	0	0	36	100%	
8	P8	23	63,9%	13	36,1%	0	0	0	0	36	100%	
9	P9	27	75%	9	25%	0	0	0	0	36	100%	
10	P10	26	72,2%	10	27,8%	0	0	0	0	36	100%	
11	P11	28	77,8%	8	22,2%	0	0	0	0	36	100%	
12	P12	27	75%	9	25%	0	0	0	0	36	100%	
13	P13	19	52,8%	16	44,4%	1	2,8%	0	0	36	100%	
14	P14	21	58,3%	14	38,9%	1	2,8%	0	0	36	100%	
15	P15	23	63,9%	14	38,9%	0	0	0	0	36	100%	
16	Skor Rata-Rata (SS)	23	63,9%									
17	Skor Rata-Rata (S)			12	33,3%							
18	Skor Rata-Rata (TS)					3	8,3%					
19	Skor Rata-Rata (STS)							1	2,8%			

Gambar 2. Deskripsi Data Hasil Angket Kelas Kontrol

Pada tabel keseluruhan diketahui rata-rata dari setiap skor motivasi yang ada pada kelas kontrol yang dimana dilihat sebanyak 36 siswa rata-rata persentase pada (SS) menjawab sebanyak 63,9%, sedangkan 33,9% untuk jawaban (S), Lalu 13% untuk (TS), dan 0,37% pada (STS) yang dimana skor motivasi pada kelas kontrol sudah cukup baik yang penelitian dilakukan di kelas X IPA 3.

**4. Deskripsi Hasil Uji Instrumen**

**a. Uji Validitas**

Analisis instrument ini dilakukan dengan menggunakan program *korelasi product moment* dari *pearson* yang akan di proses dengan SPSS versi 24, sehingga dapat diketahui data0data yang valid dan reliabel. Uji validitas isntrumen dapat diukur dengan melihat korelasi skor item dengan skor total. Item pernyataan yang dianalisis sebanyak 15 item pernyataan lalu diujikan kepada siswa kelas X Ips 1 (*kelas eksperimen*) dan X Ipa 3 (*kelas kontrol*). Dari 15 item pernyataan tersebut yang telah dianalisis maka diperoleh hasil semua item dikatakan valid. Dalam menguji validitas skor item pernyataan dengan menggunakan aplikasi program *korelasi product moment* dari *pearson* yang diproses dengan menggunakan SPSS versi 24 secara statistik angka korelasi yang diperoleh dibandingkan dengan angka kritik dari nilai r dengan melihat angka kritik yaitu tingkat kebebasan (df) = N – 2. Jadi tingkat kebebasan (df) = 30-2=28 sehingga didapatkan juga nilai  $r_{tabel}$  sebesar 0,374 dikatakan valid.

**b. Uji Realiabilitas**

Instrumen yang diuji adalah bentuk kuesioner dilakukan untuk melihat keakuratan dalam menghasilkan data, apabila suatu alat ukur memberikan hasil yang stabil, maka disebut alat ukur itu handal. Peneliti ini menggunakan analisis dengan bantuan program SPPS Versi 24 dengan metode *cronbach alpha*. Realibilitas dinyatakan dengan angka koefisien. Apabila koefisien yang diperoleh tinggi maka ini menunjukkan relaibilitas yang tinggi dan makin rendah kesalahan di dalam pengukuran. Suatu variabel dikatakan reliabel apabila nilai  $\alpha \geq 0,60$ . Dalam penelitian ini hasil reliabilitas menunjukkan angka 0,917 yang mengatakan data instrument sudah reliabel.

**5. Hasil Uji Statistik**

Tabel 1. Hasil Analisis Koefisien Korelasi Sederhana

		Media_Kahoot	Motivasi_belajar
Media_Kahoot	Pearson Correlation		.35
	Sig. (2-tailed)		.05
	N	3	3

Motivasi_belajar Pearson Correlation	.35	
Sig. (2-tailed)	.05	
N	3	3

Ukuran korelasi (r) antara variabel yang kuat dan tinggi sebagai berikut apabila nilai :

Tabel 2. Penafsiran Koefisien Korelasi

No.	Nilai Korelasi (r)	Penafsiran Hubungan
1.	0,000-0,190	Sangat rendah
2	0,200-0,390	Rendah
3	0,400-0,690	Cukup Kuat
4	0,700-0,890	Kuat
5	0,900-1,000	Sangat Kuat

Dari tabel di atas nilai signifikansi untuk hubungan media berbasis ict “kahoot” terhadap motivasi belajar siswa yaitu 0,057 artinya nilai signifikansi > 0,05 maka antara media belajar ict “kahoot” dengan motivasi belajar siswa tidak berkorelasi. Kemudian diketahui pula *person korelasi* antara media “kahoot” dengan motivasi sebesar 0,352, itu artinya untuk derajat hubungan yang mengacu pada tabel penafsiran koefisien korelasi yaitu tergolong rendah namun dengan demikian tanda yang ditunjukkan yaitu tanda positif yang menunjukkan arah perubahan yang sama artinya jika satu variabel lain naik maka variabel yang lain akan naik demikian pula sebaliknya.

a. Hasil Uji Hipotesis (*Independent Sample t-Test*)

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Motivasi_Eksperi	.020	.887	1.267	61	.210	1.83939	1.45234	-1.06474	4.74363
men_Kontrol			1.273	60.999	.208	1.83939	1.44536	-1.05079	4.72958

Gambar 3. Hasil Uji Hipotesis (*Independent Sample t-Test*)

- a. Uji-t dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan penerapan media berbasis ict “kahoot” terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di Kelas X SMAN 01 Palembang. Dan pada tabel dapat dilihat jika nilai- nilai signifikansi 0,887 artinya  $0,887 > 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat perbedaan signifikan pada penerapan media berbasis ict “kahoot” terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas X di SMAN 01 Palembang.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami dengan tulus ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dan memberikan kontribusi berharga dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada seluruh individu dan lembaga yang telah memberikan bantuan serta dukungan yang luar biasa dalam memperlancar jalannya penelitian ini. Adapun kepada semua yang telah memberikan dukungan, nasihat, dan bantuan teknis selama proses penelitian, kami ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas kontribusi yang berarti bagi kelancaran penyelesaian penelitian ini.

**SIMPULAN**

Berdasarkan hasil dari analisis dan pembahasan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hubungan penerapan media berbasis ict “kahoot” terhadap motivasi belajar siswa kelas x di SMAN 01 Palembang. Hal ini terbukti dari hasil uji hipotesis independent sample t-Test pada

tabel coefficients, yaitu nilai signifikan  $0,087 > 0,05$   $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hubungan penerapan media berbasis ict “kahoot” tergolong rendah namun signifikan diketahui pula person korelasi antara media “kahoot” dengan motivasi sebesar 0,352, itu artinya untuk derajat hubungan yang mengacu pada tabel penafsiran koefisien korelasi yaitu tergolong rendah namun dengan demikian tanda yang ditunjukkan yaitu tanda positif yang menunjukkan arah perubahan yang sama artinya jika satu variabel lain naik maka variabel yang lain akan naik demikian pula sebaliknya. Maka bisa dikatakan media berbasis ict “kahoot” terhadap motivasi belajar siswa berpengaruh positif terhadap mata pelajaran PPKn Kelas X di SMAN 01 Palembang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aliah, I., Amirudin, A., & Muzaki, I. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 19-31. doi:<http://dx.doi.org/10.32478/piwulang.v6i1.1624>
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok : Rajawali Pers.
- Desi, D., & Efendi, R. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas X Di SMA Kristen 1 Salatiga. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 182-192. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8388363>
- Djamarah, Zain Aswan. 2016. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta. Ekasari
- Fadly, M., F., N & Sari, P., M. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Kahoot dan Quizizz dalam Pembelajaran di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1029–1037. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2792>
- Hamzah. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Seminar Serantau*, 627–635. Retrieved from <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-ishak.pdf>
- Integrasi, A., & Kunci, K. (2017). *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*. PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini, 3.
- M. Correia and R. Santos, "Game-based learning: The use of Kahoot in teacher education," 2017 International Symposium on Computers in Education (SIIE), Lisbon, Portugal, 2017, pp. 1-4, doi: 10.1109/SIIE.2017.8259670.
- Perdana, I., Saragi, R., & Aribowo, E. (2020). Persepsi siswa terhadap pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran bahasa indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290--306. doi: <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p290—306>
- Rafnis. (2018). Pemanfaatan Platform Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*. 6(2), <https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101336>
- Sadirman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers :Jakarta
- Slameto.(2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* . Bandung: PT Refika. Aditama.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. : Bandung.