

## **Pengembangan Media Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih**

**Vidya Ayuningtiyas<sup>1\*</sup>, Siti Hajaroh<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Mataram, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Islam Negeri Mataram, Indonesia

[hajaroh@uinmataram.ac.id](mailto:hajaroh@uinmataram.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media Kahoot dan efektifitas media Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Jenis penelitian Research and Development. Dengan metode pengumpulan data Observasi, angket, Dokumentasi. sedangkan metode analisis yang digunakan adalah Aiken'V, Uji normalitas dan T tes. Hasil Penelitian menunjukkan (1) Hasil uji validasi kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi tahap I 0,68254 termasuk dalam kategori "Sedang", Uji media Tahap I dilakukan uji validasi dan kelayakan media yang dilakukan oleh diperoleh nilai 0,8277778 termasuk dalam kategori "Tinggi", pada Tahap II validasi ahli Materi memperoleh hasil 0,801587 yang berarti validasi "Tinggi". Sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh hasil 0,838889 yang berarti validasi "Tinggi". Sehingga media Kahoot layak untuk diimplementasikan. (2) Media kahoot efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqh, sebagaimana analisis menunjukkan adanya perbedaan signifikan sebelum diberikan media Kahoot diimplementasikan. Dengan diperoleh data signifikan 0,015, dengan signifikansi < 0,05.

**Kata kunci :** Media Interaktif Kahoot; Motivasi Belajar; Fiqih

### **Abstract**

*This study aims to find out whether the Kahoot media developed is feasible and effective to increase fiqh learning motivation. this research uses Research and Development research. Data collection methods use observation methods, questionnaires, documentation and validation instruments, while the analysis used is Aiken'V, and T tests. The results of the study showed (1) The results of the feasibility test conducted by stage I material experts were 0.68254 with the category "Moderate", Phase I media test was carried out validation test and media feasibility 0.8277778 with a category "High", in Phase II validation material experts obtained results 0.801587 which means "High" validation. While the results of media expert validation obtained results of 0.838889 which means "High" validation. In conclusion, Kahoot media is suitable for implementation. (2) Kahoot media is effective for increasing student learning motivation in Fiqh learning subjects. significant data obtained 0.015, with significance <0.05*

**Keywords:** Kahoot Interactive media; Learning Motivation; Fiqih

---

**Diserahkan:** 26-05-2024 **Disetujui:** 24-06-2024. **Dipublikasikan:** 31-07-2024

## I. PENDAHULUAN

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” (lindayanti, 2018).

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) Rossi dan Breidle dalam Sanjaya mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan keseluruhan alat yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti proyektor, laptop, radio, buku, Koran, majalah dan sebagainya (Sanjaya, 2011).

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 Waldi, merupakan *game online* yang dibuat untuk mengatasi semua masalah pembelajaran. Kahoot merupakan website

*Pengembangan Media Interaktif Kahoot Dalam meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih pendidikan karena memiliki unsur-unsur yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.*(Irwan & dkk.,). Hal ini didukung dengan pernyataan sinaga dalam penelitiannya pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar siswa. Hal senada dijelaskan oleh Zuraida bahwa pengadopsian sumber belajar berbasis permainan dengan aplikasi Kahoot dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar (Zuraida, 2022) Secara khusus, istilah “media” mengacu pada perangkat keras dan bahan ajar yang membentuk suatu sistem pembelajaran. Dalam arti luas, istilah "media" mengacu pada penggunaan komponen sistem dan materi pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.(Miftah, 2013)

Penjelasan dari beberapa hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa media kahoot dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan motivasi siswa. Artinya media merupakan penentu keberhasilan pembelajaran. Rifi dan Catherina menyebutkan terdapat enam faktor yang mempengaruhi motivasi belajar diantaranya Sikap, Kebutuhan, Rangsangan Afesi, Penguatan, Kompetensi(Rifai, 2019), jadi 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 kerja sama. Di setiap tingkat masalah, selesaikan kasus yang dibuat. Guru akan lebih cepat dalam memberikan komentar terhadap hasil evaluasi yang dipelajari selain kecepatan hasil yang diperoleh selama proses evaluasi.

Dalam Pembelajaran Fiqih di MTS Al Madaniyah Mataram, guru dalam mata pelajaran ini masih menggunakan metode dan media konvensional dalam proses pembelajaran dimana seputar menjelaskan, memberi contoh, mengajukan pertanyaan serta memberi tugas. Gambaran pelaksanaan proses pembelajaran Fiqih didominasi dengan sistem pembelajaran satu arah. Dan cenderung siswa pasif saat pembelajaran dan ini berdampak pada suasana pembelajaran semakin tidak aktif dan tidak efektif.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru fiqih di MTS Al Madaniyah bahwasanya dalam proses pembelajaran guru-guru masih mengajar menggunakan buku paket dan sangat sedikit ditemukan guru menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dalam mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran Fiqih diperlukan penggunaan media yang menarik dalam proses pembelajaran pada siswa untuk mendorong ketercapaian tujuan pembelajaran. Salah satu cara tenaga pendidik dalam meningkatkan semangat belajar siswa sebagai bentuk kreativitas pendidik adalah dengan menggunakan media pembelajaran sebagai sarana penunjang proses pembelajaran.(Nawawi, 2020) Oleh karena itu media pembelajaran di era saat ini memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk

Ayuningtiyas, Hajaroh

meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat siswa antusias dalam kegiatan pembelajaran.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Lima langkah paradigma ADDIE adalah analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Spesifikasi dari produk yang diharapkan adalah; media Kahoot dikembangkan dan disesuaikan dengan Materi fiqih kelas 7 MTS Al-Madaniyah Mataram, media Kahoot yang dikembangkan merupakan media pembelajaran untuk anak MTS dimana disajikan dalam bentuk platform online, media kahoot merupakan media yang dikembangkan untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih di MTS Al Madaniyah Mataram. Teknik pengumpulan data dengan observasi, angket, dokumentasi dan lembar validator untuk ahli media dan materi.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik analisis data. "Validitas isi merupakan validitas yang dilakukan untuk mengistimasi melalui uji kelayakan terhadap isi tes oleh para ahli yang kompeten dibidangnya atau diistilahkan dengan "*expert judgement*" (Arikunto, 2021). Analisis validasi ahli menggunakan Rumus Aiken (Aiken's V). Analisis uji efektifitas media Kahoot dengan menggunakan analisis uji t. Adapun untuk uji efektifitas dengan rumus uji t sampel berpasangan.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media aplikasi kahood pada pembelajaran Fiqih kelas 7 menggunakan metode Research and Development model ADDIE. Model penelitian dan pengembangan melalui beberapa tahap yaitu: analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

### 1. Analisis (*Analyze*)

Kegiatan analisis dilakukan dengan melakukan observasi awal. Observasi dilakukan untuk memastikan keadaan dan kondisi sekolah serta melihat proses pembelajaran di kelas. Permasalahan yang ditemukan akan diidentifikasi dan selanjutnya akan dipelajari, lalu dicari permasalahannya. Observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa Temuan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran fiqih disebabkan oleh pembelajaran fiqih dilakukan dengan pendekatan konvensional, guru menyajikan materi pelajaran di depan kelas dan bantuan buku dan papan tulis yang memudahkan pembelajaran. Berdasarkan temuan dari pengamatan langsung di kelas dan selama proses pengajaran ada siswa yang tidak memahami pelajaran ketika guru menjelaskan isinya. Ada pula siswa maupun

*Pengembangan Media Interaktif Kahoot Dalam meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih* siswi yang berbicara dengan temannya dan tidak memperhatikan guru menjeleaskan. Dari permasalahan ini selanjutnya membuat rancangan desain kahoot untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa.

## 2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini akan dirancang kuesioner kelayakan sebagai instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis Kahoot. Fase konsep ini juga mencakup pembuatan media pembelajaran berbasis Kahoot dari tampilannya. Kemudian menyusun materi, instrument tes, dan serta jawaban dalam bentuk kuis game Kahoot.

## 3. Pengembangan (*Development*)

Dalam pengembangan media kahoot, peneliti mengembangkan produk jadi dari ide-ide atau konsep yang telah dipikirkan untuk pembelajaran Fiqih di kelas, proses Validasi produk dan Revisi Produk. Ada Tujuh Belas pertanyaan dengan sepuluh pertanyaan tipe quiz dan 7 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 serta guru di MTsN I Mataram.

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 dilkuaqn 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 masing-masing 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 tiga dosen media pembelajaran UIN Mataram Hasil validasi dari ahli media dimana memuat aspek isi, penyajian, Grafik dan Bahasa. Dari table di atas diperoleh bahwasannya hasil validasi

*Ayuningtiyas, Hajaroh*

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 VII MTS Al madaniyah mataram. Sebelum Mengimplementasikan media, peneliti memberikan angket motivasi belajar guna mengetahui motivasi siswa dalam pembelajaran Fiqih.

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](http://www.Kahoot.it). Setelah siswa melakukan uji coba, kemudian siswa mengisi angket. Data dari angket ini akan diteliti,

*Pengembangan Media Interaktif Kahoot Dalam meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih dan hasilnya akan dibandingkan dengan angket motivasi siswa sebelum diterapkan media kahoot dalam pembelajaran Fiqih.*

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 Nana Sudjana, "kriteria pemilihan media yakni: 1) ketepatan media dengan tujuan pengajaran; 2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran; 3) kemudahan memperoleh media; 4) keterrampilan guru dalam menggunakannya; 5) tersedia waktu untuk menggunakannya; dan 6) sesuai dengan taraf berpikir anak" (Sudjana, 1991).

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 Kahood 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 evaluasi yang dipelajari selain kecepatan hasil yang diperoleh selama proses evaluasi.

Hal ni selaras dengan hasil penelitian Nigrum bahwa Kahood 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

Ayuningtiyas, Hajaroh

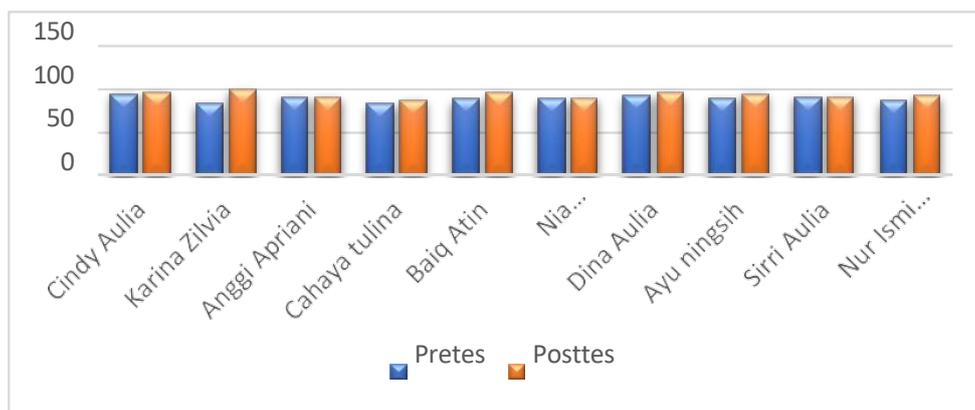
dengan mudah, guru dapat mengontrol langsung tanggapan siswa, interaktif. (Ningrum, 2018)

#### 4. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi pada penelitian ini berupa proses menganalisis bagaimana hasil penerapan media Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII pada pembelajaran Fiqih. 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:

**Gambar 1.**

**Histogram Pretest & Posttest 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. 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            |

*Pengembangan Media Interaktif Kahoot Dalam meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih*

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. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran, dan bahkan membawa pengaruh- pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi pesan dan isi pembelajaran pada saat itu” (Arsyad, 2013)

Media pembelajaran menjadi unsur penting dalam proses pembelajaran, dikarenakan dalam proses pembelajaran penyampaian materi perlu dilakukan secara konkrit dan tidak bertele-tele sehingga peserta didik dapat mengerti dan memahami materi yang disampaikan. Media yang dibuat juga tidak asal-asalan melainkan perlu diperhatikan karakteristik media serta tujuan media ini pada tataran/ tingkat kelas yang mana. 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 (Arsyad, 2013).

#### **IV. KESIMPULAN**

Berdasarkan 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.

## V. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara. Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Irwan, I., & dkk. (n.d.). "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8, 95–104.
- lindayanti, lindayanti. (2018, August 28). *Jurnal paramita 2017* [Image]. Retrieved June 4, 2024, from <http://repo.unand.ac.id/14485/>
- Miftah, M. (2013). "Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa", *Jurnal Kwangsan*, 1(2).
- Nawawi, M. I. (2020). "Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar: Tinjauan berdasarkan Karakter Generasi Z". *Kwangsaan*, Vol 1(2).
- Ningrum, G. D. K. (2018). "Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar". *Jurnal Edukasi*, 9(1).
- Rifai, A. (2019). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Sanjaya, W. (2011). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Sudjana, N., & Ahmad. (1991). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru. Sumarsono, S. (2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot! Dengan Combro, Cet 1*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sundayana, S. (2015). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Zuraida, Z. (2022). "Penerapan kahoot sebagai Media Pembelajaran berbasis game basis learning untuk meningkatkan minat belajar siswa". *Skripsi UIN Ar Raniri, Aceh*.