

**PENGUNAAN MEDIA KAHOOT MELALUI MODEL DISCOVERY LEARNING
PADA MATERI TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII SMPN 7 CILEGON**

Bahrul Alam¹, Ade Frictarani², Beni Junedi
Universitas Bina Bangsa, Universitas Bina Bangsa,
Universitas Bina Bangsa,
bahrulalam1030@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to enhance students' learning motivation in Grade VIII (30 students) at SMPN 7 Cilegon on Information Technology material using the Discovery Learning model supported by Kahoot media. The research employed a descriptive quantitative method. The results indicate that the use of Kahoot had a significant positive impact, improving students' learning motivation, understanding of the material, ability to retain information, and academic achievement through its engaging and interactive quiz format. In conclusion, Kahoot proves to be an effective ICT-based learning tool for sparking interest, facilitating material mastery, and enhancing overall teaching and learning quality at SMPN 7 Cilegon.

Keywords: Kahoot, Discovery Learning, Learning Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII (30 siswa) SMPN 7 Cilegon pada materi Teknologi Informasi menggunakan model Discovery Learning berbantuan media Kahoot. Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil menunjukkan penggunaan Kahoot memberikan dampak signifikan, yaitu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, kemampuan mengingat informasi, serta prestasi belajar siswa melalui format kuis interaktif yang menarik. Kesimpulan: Kahoot efektif sebagai media pembelajaran berbasis TIK untuk membangkitkan minat, memudahkan penguasaan materi, dan meningkatkan kualitas pembelajaran di SMPN 7 Cilegon.

Kata Kunci: Kahoot, Discovery Learning, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Di era

globalisasi dan revolusi industri 4.0 ini, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memainkan peran krusial dalam hampir semua aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi

informasi memberikan peluang besar bagi para pendidik untuk meningkatkan metode pengajaran dan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Di SMPN 7 Cilegon, salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi prestasi akademik siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, memiliki rasa ingin tahu yang besar, dan berusaha keras untuk mencapai hasil yang optimal. Sebaliknya, siswa yang kurang termotivasi cenderung pasif dan tidak bersemangat dalam belajar.

Untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi, diperlukan solusi yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Kahoot dalam model Discovery Learning. Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Dengan Kahoot, siswa dapat berpartisipasi

dalam kuis interaktif yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Identifikasi Masalah : Adapun untuk mengetahui faktor-faktor utama yang menyebabkan terjadinya masalah tersebut. 1. Kurangnya motivasi belajar siswa SMPN 7 Cilegon

2. Pola pembelajaran masih bersifat satu arah atau berpusat pada guru (Teacher Centered).

3. Kurangnya sumber belajar atau media pembelajaran yang menunjang bagi siswa.

Rumusan Masalah : penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Apakah efektif penggunaan media Kahoot melalui model Discovery Learning terhadap motivasi belajar siswa ?.

Manfaat Penelitian : Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya mengenai penggunaan teknologi informasi dan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis,

terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Penelitian ini banyak menuntut penggunaan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.

Pendekatan kuantitatif pada penelitian ini adalah untuk menganalisis data, yang kemudian dianalisis dengan menggunakan uji N Gain. kemudian dalam pelaksanaannya penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Penelitian ini banyak menuntut penggunaan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.

Uji Instrumen : 1. Uji Validitas Pengujian validitas angket menggunakan rumus product moment untuk menguji validitas angket dengan menggunakan rumus Cronbach's alpa, pada taraf $\alpha = 0,05$.

Perhitungan dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS versi 25.

Uji Reliabilitas : 1. 1) Variabel X (Penggunaan media Kahoot melalui model discovery learning pada pembelajaran TIK).

Tabel 1 Reliabilitas Kahoot melalui model discovery learning

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,741	20

Tabel 2 Reliabilitas Motivasi belajar

Realibility Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.772	20

Menurut Sekaran dalam Priyatno (2010) menyatakan bahwa reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik. Berdasarkan pegujian reliabilitas yang disajikan pada tabel 4.4 dan 4.5 menunjukkan nilai koefiesien variabel penggunaan media Kahoot melalui model discovery learning adalah 0,741 dan variabel motivasi belajar siswa SMPN 7 Cilegon adalah 0,772 dengan jumlah butir pernyataan sebanyak 20 butir, ini berarti skornya berada diatas 0,8 sehingga instrumen yang digunakan adalah reliabel.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media **Kahoot** melalui model **Discovery Learning** sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMPN 7 Cilegon. Integrasi kuis interaktif ini berhasil menciptakan suasana belajar yang antusias, sehingga memicu peningkatan partisipasi dan motivasi intrinsik siswa pada materi Teknologi Informasi.

Efektivitas ini dibuktikan melalui uji **N-Gain Score** dengan hasil sebagai berikut:

- **Nilai Rata-rata N-Gain: 72,74%**, yang masuk dalam **kategori tinggi/sangat efektif**.
- **Rentang Nilai:** Minimal 42,92% hingga maksimal 99,48%.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kombinasi media Kahoot dan model *Discovery Learning* merupakan strategi yang sukses dalam mengoptimalkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

Wardoyo, C. ., & Nuris, D. M. . (2023). Pelatihan Pembuatan Evaluasi Pembelajaran Berbasis TIK Bagi Guru Akuntansi. Community

Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(1), 308–313.
<https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.12232> (Original work published February 10, 2023)

Model, S. S. M. (2022). Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMP Melalui Model Discovery Learning Berbantuan Quizizz.

Sari, M.Pd, Imelda Helsy, M.Pd., Riri Aisyah, M.Pd., Ferli Septi Irwansyah, M.Si. (2008). Media Pembelajaran. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Jati. Bandung