

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN TEKS DEKSRIPI

Faza Mulqiya Farhani¹, Nanang Heryana², Ahmad Rabiul Muzammil³

FKIP Universitas Tanjungpura

[¹fzamulqiya16@gmail.com](mailto:fzamulqiya16@gmail.com)

[²nanang.heryana@fkip.untan.ac.id](mailto:nanang.heryana@fkip.untan.ac.id)

[³ar.muzzamil@fkip.untan.ac.id](mailto:ar.muzzamil@fkip.untan.ac.id)

ABSTRACT

Learning media play a crucial role in the educational process. The use of less engaging instructional media often leads to low student interest in learning, which consequently results in unsatisfactory learning outcomes. However, technology-based learning media remain underutilized, one example being the game-based platform Kahoot. This study aimed to investigate the effect of the Kahoot game-based learning media on students' interest, motivation, and learning outcomes in Indonesian Language, particularly in descriptive text instruction. The study employed an experimental method with a quantitative approach to measure students' levels of interest, motivation, and learning outcomes, as well as to compare these variables between the control and experimental groups. The results of the independent samples t-test revealed a significance value of 0.000 (< 0.05) and a mean difference of 15.22 points between the experimental and control groups. The mean learning motivation score of students in the experimental group was significantly higher ($M = 92.08$) than that of the control group ($M = 71.22$), with a t-value of -21.94 and $p < .001$. Similarly, the average learning outcome score in the experimental group ($M = 93.24$) was substantially higher than that in the control group ($M = 30.41$), with a mean difference of 62.84 points. The significance value of the t-test (0.000) indicates that this difference was statistically significant. Therefore, it can be concluded that the use of Kahoot game-based learning media has a significant positive effect on students' learning interest, motivation, and academic achievement.

Keywords: Kahoot Game; Learning Interest; Learning Motivation; Learning Outcomes.

ABSTRAK

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pendidikan. Media pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan rendahnya minat siswa dalam belajar, yang berakibat pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih jarang diterapkan, salah satunya adalah media permainan Kahoot. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan Kahoot terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks deskriptif. Metode yang digunakan adalah metode eksperimental dengan pendekatan kuantitatif untuk mengukur tingkat minat, motivasi, dan hasil belajar siswa, serta untuk membandingkan tingkat minat, motivasi, dan hasil belajar antara kelas kontrol dan

kelas eksperimen. Hasil uji t sampel independen menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan selisih rata-rata sebesar 15,22 poin antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata motivasi belajar siswa di kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi (Rata-rata = 92,08) dibandingkan dengan kelas kontrol (Rata-rata = 71,22), dengan nilai t sebesar -21,94 dan $p < 0,001$. Hasil belajar rata-rata siswa di kelas eksperimen (Rata-rata = 93,24) jauh lebih tinggi daripada di kelas kontrol (Rata-rata = 30,41), dengan selisih sebesar 62,84 poin. Nilai signifikansi uji t sebesar 0,000 menunjukkan bahwa selisih tersebut secara statistik signifikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan Kahoot memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat, motivasi, dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Permainan Kahoot, Minat Belajar, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.

A. Pendahuluan

Teknologi informasi berkembang pesat seiring berjalannya waktu. Semakin pesatnya perkembangan teknologi diharapkan mampu memberikan pengaruh baik yang signifikan terhadap proses pembelajaran pada dunia pendidikan di Indonesia. Inovasi pembelajaran merupakan suatu langkah sebagai acuan dalam memberikan pengaruh dalam minat belajar peserta didik untuk mencegah rasa bosan dalam proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, adanya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dapat memberikan dorongan minat belajar yang berpengaruh baik pada peserta didik untuk semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga kegiatan yang berjalan dapat terlaksana dengan efektif dan efisien.

Pembelajaran di sekolah selain harus selaras dengan perkembangan zaman juga harus melihat pada proses pembelajaran guru yang juga dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Guru harus mampu membuat proses pembelajaran di kelas itu menarik peserta didik untuk aktif agar terbentuk interaksi yang baik antara guru, peserta didik, dan materi pembelajaran yang diajarkan sehingga tidak hanya guru yang menjadi pusat pembelajaran (*teacher center learning*) tetapi peserta didik akan lebih berminat untuk belajar secara aktif (*student center learning*). Di samping itu, peserta didik berusaha mencari untuk mencari informasi, memecahkan masalah, dan mengemukakan pendapatnya agar proses pembelajaran di kelas dapat

berhasil sesuai tujuan pendidikan. Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam pelaksanaan pendidikan. Peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran di lingkungan sekolah juga memerlukan motivasi agar semangat dalam menggali ilmu pendidikan semakin terjaga. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan tepat menjadi kunci sebagai jalan utama peserta didik untuk terus membangkitkan semangat dalam minat belajarnya. Pembelajaran yang efektif tidak akan terjadi jika pemilihan media dan sumber acuan belajarnya tidak tepat. Sehingga, pembelajaran bahasa Indonesia mesti menggunakan sumber yang tepat serta pemilihan media yang tepat untuk menyampaikan materi agar peserta didik tidak bosan dengan suasana pembelajaran yang terus dilakukan.

Kustandi (2013, hlm.8) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan guru, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan

sempurna”. Proses pembelajaran pada umumnya menuntut setiap guru untuk bisa membuat suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan, sehingga dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu cara yang dapat digunakan guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Dari pernyataan tersebut semakin jelas bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi materi pelajaran pada saat itu. Oleh karena itu guru sangat dituntut kemampuan dan keprofesionalannya dalam memilih, menentukan serta memanfaatkan media tersebut.

Berdasarkan prasurvei yang telah dilakukan dalam penelitian terhadap peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Sungai Raya mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi Teks Deskripsi, peserta didik banyak yang mengalami kesulitan untuk belajar pada materi Teks Deskripsi karena banyaknya teks bacaan yang harus dibaca oleh peserta didik sebelum menjawab soal latihan yang diberikan oleh guru dan menganggap

materi teks deskripsi adalah materi yang membosankan serta tidak menyenangkan. Sehingga, minat belajar menjadi berkurang dan tidak memiliki keinginan untuk belajar Bahasa Indonesia dengan sungguh-sungguh. Hal ini dibuktikan dengan relatif rendahnya hasil belajar peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia. Prasurvei yang dilakukan oleh peneliti didampingi langsung oleh guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMPN 4 Sungai Raya yaitu Beny, S.Pd yang merupakan alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak khususnya dari Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, sehingga peneliti sangat terbantu dengan pengalaman guru pengampu karena memang berasal dari latar belakang pendidikan Bahasa Indonesia.

Berdasarkan prasurvei yang telah dilaksanakan dapat diketahui bahwa menciptakan pembelajaran yang menarik dalam mengatasi permasalahan pada proses belajar peserta didik perlu adanya sebuah media pembelajaran, terdapat beberapa media yang dapat digunakan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik satu di antaranya

adalah *game Kahoot*. Media *Kahoot* adalah satu di antara media pembelajaran untuk meningkat kan motivasi belajar peserta didik. *Kahoot* merupakan *game* sederhana, tetapi menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk hanya sekedar memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. *Kahoot* dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia. *Kahoot* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi *Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan pendidik terhadap pembelajaran yang berlangsung.

Dengan kata lain, berdasarkan prasurvei yang telah dilakukan sebelumnya peserta didik lebih bersemangat mengikuti kuis online dengan pembelajaran *Kahoot*

berbasis game karena merupakan pembelajaran berbasis game yang mudah diakses di handphone. Handphone merupakan inovasi yang dibutuhkan dalam kemajuan media dan penglihatan dan suara. Pembelajaran melalui handphone diandalkan sebagai aset pembelajaran pilihan yang dapat membangun kecakapan dan kecukupan ukuran pembelajaran siswa. Sutomo (2017) menyatakan bahwa, “ada dampak positif dari pemanfaatan *handphone*. Pemanfaatan kegunaan dalam *handphone* yang membantu siklus belajar akan bekerja pada sifat interaksi belajar”. Penelitian terhadap penggunaan media *Kahoot* menggunakan teknologi *handphone* telah banyak dilakukan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian ini peneliti akan meneliti dan menemukan “Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 4 Sungai Raya dalam Pembelajaran Teks Deskripsi”. Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai bentuk untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media

pembelajaran *Kahoot* terhadap minat belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Sungai Raya dalam pembelajaran Teks Deskripsi. Adapun tujuan umum dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Kahoot* terhadap minat belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Sungai Raya dalam pembelajaran Teks Deskripsi. Dari tujuan umum penelitian ini dapat dijabarkan menjadi beberapa tujuan khusus sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Kahoot* terhadap minat belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Sungai Raya dalam pembelajaran Teks Deskripsi.
- b. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Kahoot* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Sungai Raya dalam pembelajaran Teks Deskripsi.
- c. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Kahoot* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Sungai Raya dalam pembelajaran Teks Deskripsi.

Penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini dapat menambah pemahaman, wawasan, serta khasanah pengembangan ilmu mengenai efektivitas *Kahoot* dalam meningkatkan minat belajar, sekaligus menjadi gambaran bagi peneliti lain dalam penelitian sejenis. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi peneliti sebagai referensi dan sumbangan pemikiran dalam penerapan media pembelajaran, bagi guru Bahasa Indonesia untuk menambah wawasan metode pembelajaran yang bervariasi serta menemukan strategi yang tepat dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, bagi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga termotivasi, lebih fokus, kreatif, serta mampu meningkatkan hasil belajar, dan bagi sekolah sebagai kontribusi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan sekaligus memberikan gambaran penerapan media *Kahoot* dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan

pendekatan kuantitatif. Tujuan metode ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Kahoot* terhadap minat belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Sungai Raya. Menurut Nazir (2013), metode deskriptif adalah cara meneliti status suatu objek atau kelompok pada masa sekarang, sedangkan Sugiyono (2022) menyatakan penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Dengan demikian, penelitian ini berusaha menggambarkan secara faktual, sistematis, dan akurat mengenai hubungan penggunaan *Kahoot* terhadap minat belajar siswa.

Bentuk penelitian yang dipilih adalah *quasi experimental design* dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian eksperimen dipilih karena mampu menunjukkan pengaruh variabel bebas, yaitu penggunaan aplikasi *Kahoot*, terhadap variabel terikat, yaitu minat belajar peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Sungai Raya pada semester genap Tahun Ajaran 2023/2024.

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Sungai Raya yang berjumlah 221 orang. Dari jumlah tersebut,

peneliti mengambil sampel sebanyak 74 peserta didik dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Sampel yang dipilih terdiri dari kelas VII E sebagai kelas kontrol dan VII F sebagai kelas eksperimen. Jumlah tersebut dianggap representatif untuk menggambarkan fenomena yang diteliti.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, observasi, tes tertulis, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa, observasi dipakai untuk menilai motivasi belajar melalui keaktifan siswa, tes tertulis digunakan untuk mengetahui hasil belajar pada materi teks deskripsi, sedangkan dokumentasi dipakai untuk memperoleh data penunjang seperti daftar hadir dan nilai siswa.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan tingkat minat belajar, motivasi, dan hasil belajar siswa, sedangkan analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan teknik uji-t independen (*independent samples t-test*). Hasil analisis ini

menjadi dasar untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh signifikan media pembelajaran *Kahoot* terhadap minat belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Sungai Raya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Analisis Angket Minat Belajar

Tabel 1. Statistik Deskriptif Minat Belajar Peserta Didik

Kelas	N	Mean	Std. Deviation
Kelas Kontrol	37	72.35	8.62
Kelas Eksperimen	37	87.57	8.57

Tabel tersebut menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar peserta didik yang belajar menggunakan media *Kahoot* (kelas eksperimen) secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang belajar tanpa media *Kahoot* (kelas kontrol). Selisih rata-rata sebesar 15.22 poin menunjukkan pengaruh yang cukup kuat dari penggunaan media pembelajaran terhadap peningkatan minat belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif seperti *Kahoot* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menstimulasi partisipasi aktif, serta

mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi teks deskripsi.

Tabel 2. Uji Homogenitas Varians Minat Belajar

F	Sig.
0.596	0.443

Karena nilai signifikansi (Sig.) sebesar $0.443 > 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa varians antara kedua kelompok adalah homogen. Oleh karena itu, asumsi equal variances assumed digunakan dalam uji t berikutnya.

Tabel 3. Hasil Uji t dua Sample

t	df	Independent		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval
-	72	0.000	-	-19.20
7.6			15.216	hingga -
11			22	11.23

Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$. Dengan demikian, hipotesis nol ditolak, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar peserta didik kelas kontrol dan eksperimen.

Hasil Analisis Observasi Motivasi Belajar

Tabel 4. Statistik Deskriptif Total Motivasi

Kelompok	N	Mean	SD
Kelas 1 (Kontrol)	37	71.22	4.46
Kelas 2 (Eksperimen)	37	92.08	3.68

Tabel tersebut menunjukkan bahwa Rata-rata skor total motivasi siswa pada kelas eksperimen ($mean = 92.08$, $SD = 3.68$) secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol ($mean = 71.22$, $SD = 4.46$). Nilai $t(72) = -21.94$, $p < 0.001$. Dengan demikian, perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Varians

Statistik Uji	Nilai
<i>F</i>	0.310
Sig. (p)	0.579

Karena nilai signifikansi sebesar 0.579 lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan menggunakan baris Equal variances

assumed dalam tabel Independent Samples t-test.

Tabel 6. Hasil Uji Independent Sample t-Test

Statistik Uji	Nilai
T	-21.937
Df	72
Sig. (2-tailed)	0.000
Mean Difference	-20.86486
95% CI Lower	-22.76094
95% CI Upper	-18.96879

Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok. Nilai $p < 0.05$ dan interval kepercayaan tidak mencakup nilai nol, yang berarti perbedaan yang terdeteksi bersifat nyata.

Hasil Analisis Hasil Belajar

Tabel 7. Statistik Deskriptif Hasil Belajar

Kelas	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kelas 7E (Kontrol)	30.41	12.93	2.13
Kelas 7F (Eksperimen)	93.24	4.12	0.68

Berdasarkan hasil statistik deskriptif, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar kelas kontrol (7E) hanya sebesar 30.41 dengan *Std.*

deviation 12.93, menunjukkan bahwa nilai siswa cenderung rendah dan bervariasi. Sementara itu, kelas eksperimen (7F) yang menggunakan media *Kahoot* memperoleh rata-rata hasil belajar yang sangat tinggi yaitu 93.24 dengan *Std. deviation* 4.12, menandakan nilai siswa lebih merata dan stabil. *Standard Error Mean* (SEM) kelas kontrol sebesar 2.13 lebih besar dibandingkan kelas eksperimen yang hanya 0.68, sehingga rata-rata nilai kelas eksperimen lebih dapat dipercaya. Perbedaan yang sangat mencolok ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Kahoot* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, karena selain meningkatkan rata-rata pencapaian, juga membuat distribusi nilai lebih homogen dibandingkan dengan kelas kontrol.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Varians

Statistik Uji	Nilai
<i>F</i>	18.108
Sig. (p)	0.000

Karena nilai signifikansi < 0.05 , maka disimpulkan bahwa varians tidak homogen, sehingga uji t dilakukan menggunakan baris *Equal variances not assumed*.

**Tabel 9. Hasil Uji Independent Sample
t – Test**

Statistik Uji	Nilai
<i>T</i>	-28.166
Df	43.232
Sig. (2-tailed)	0.000
Mean Difference	-62.83784
95% CI (Lower)	-67.34
95% CI (Upper)	-58.34

Interval kepercayaan 95% untuk selisih mean tidak mencakup nilai nol, sehingga perbedaan yang terdeteksi signifikan secara statistik. Tanda negatif menunjukkan bahwa nilai kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

PEMBAHASAN

Pengaruh Media Game *Kahoot* Terhadap Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil uji hipotesis angket minat belajar, terdapat perbedaan signifikan antara minat belajar peserta didik kelas eksperimen (7F) yang menggunakan media pembelajaran *Kahoot* dan kelas kontrol (7E) yang tidak menggunakannya. *Uji independent samples t-test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0.000, yang lebih kecil dari 0.05 ($0.000 < 0.05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh signifikan

penggunaan *Kahoot* terhadap minat belajar peserta didik. Hasil statistik deskriptif juga menunjukkan rata-rata minat belajar kelas eksperimen (87.57) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (72.35), dengan selisih rata-rata sebesar 15.22 poin. Uji homogenitas varians (*Levene's Test*) menghasilkan nilai signifikansi $0.443 > 0.05$, menandakan kedua kelompok memiliki varians homogen dan memenuhi syarat untuk uji t.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Saputro, dkk. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini karena *Kahoot* memiliki beragam fitur yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran berbasis daring. Fitur seperti kuis dan diskusi memberikan pengalaman belajar interaktif serta menjadi bentuk literasi baru yang diminati generasi digital. Selain itu, pembelajaran dengan *Kahoot* mampu menarik perhatian siswa secara optimal, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan efektivitas proses pembelajaran.

Penelitian serupa oleh Ulfa, dkk. (2025) juga mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* mampu

membangkitkan minat belajar siswa, meningkatkan kepuasan, serta semangat mereka selama pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran teks deskripsi, media ini tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, tetapi juga mendorong keterlibatan emosional mereka dalam memahami materi. Dengan demikian, Kahoot dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya di tingkat SMP.

Pengaruh Media *Game Kahoot* terhadap Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil uji hipotesis observasi motivasi belajar, terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan media *Kahoot* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Hasil uji *independent samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Sebelum uji t dilakukan, uji homogenitas varian (*Levene's Test*) memperlihatkan nilai signifikansi $0.579 > 0.05$, artinya varians kedua kelompok homogen. Hasil uji t

menunjukkan nilai t sebesar -21.937 dengan derajat kebebasan 72 dan p -value 0.000. *Confidence interval* untuk *mean difference* (-22.76 hingga -18.97) tidak mencakup nol, yang semakin memperkuat simpulan bahwa perbedaan antara kedua kelompok nyata secara statistik.

Secara deskriptif, rata-rata skor motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mencapai 92.08, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya 71.22, dengan selisih rata-rata sebesar 20.86 poin. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Kahoot* memberikan dampak yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, siswa yang menggunakan *Kahoot* lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Malik, dkk. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan integrasi *Kahoot* secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa, ditunjukkan dengan meningkatnya motivasi, partisipasi

aktif dalam kuis, serta pemahaman konsep yang lebih baik. Fitur gamifikasi seperti sistem poin, tantangan berbasis waktu, dan kompetisi antarteman menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Sejalan dengan itu, Nisa, dkk. (2025) juga menemukan bahwa *Kahoot* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui kuis waktu nyata dan unsur gamifikasi yang mendorong partisipasi aktif, fokus, serta daya ingat siswa terhadap materi. Dengan demikian, *Kahoot* dapat dijadikan media alternatif yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, khususnya dalam pembelajaran teks deskripsi di tingkat SMP.

Pengaruh Media Game *Kahoot* terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan hasil uji independent samples t-test, terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kelas eksperimen (7F) yang menggunakan media pembelajaran *Kahoot* dan kelas kontrol (7E) yang tidak menggunakannya. Nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, sehingga dapat disimpulkan

bahwa penggunaan media *Kahoot* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil statistik deskriptif memperlihatkan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 93.24 dengan *Std. deviation* 4.12, sedangkan kelas kontrol hanya 30.41 dengan *Std. deviation* 12.93. Selisih rata-rata sebesar 62.84 poin menunjukkan adanya pengaruh yang sangat kuat dari penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran. Meskipun hasil uji *Levene* menunjukkan varians tidak homogen (signifikansi = $0.000 < 0.05$), uji t dengan asumsi *equal variances not assumed* menghasilkan nilai t sebesar -28.166, p-value 0.000, dan interval kepercayaan 95% (-67.34 hingga -58.34) yang tidak mencakup nol, sehingga memperkuat kesimpulan bahwa perbedaan antara kedua kelompok signifikan secara statistik.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Irwan, dkk. (2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif memberikan perbedaan signifikan dengan nilai $F (1.58) = 0.001$, $p < 0.05$, di mana hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi ($M = 13,33$, $SD = 3,30$) dibandingkan kelas

kontrol ($M = 10,50$, $SD = 2,81$). Hal serupa juga dikemukakan oleh Wijoyo (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, *Kahoot* terbukti tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga mengoptimalkan pencapaian akademik, sehingga layak direkomendasikan untuk digunakan lebih luas dalam pembelajaran yang menuntut keaktifan dan pemahaman mendalam.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari angket minat belajar, observasi motivasi belajar, serta *pretest* dan *posttest*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar, motivasi, dan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Sungai Raya. Hal ini dibuktikan dari hasil uji *independent samples t-test* dengan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ dan selisih rata-rata 15.22 poin pada minat belajar antara kelas eksperimen dan kontrol, serta motivasi belajar siswa kelas

eksperimen yang lebih tinggi ($Mean = 92.08$) dibandingkan kelas kontrol ($Mean = 71.22$) dengan nilai $t = -21.94$ dan $p < 0.001$. Selain itu, hasil belajar siswa juga meningkat signifikan, di mana kelas eksperimen memperoleh rata-rata 93.24 sedangkan kelas kontrol hanya 30.41 dengan selisih 62.84 poin dan signifikansi uji t sebesar 0.000. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran *Kahoot* dalam pembelajaran teks deskripsi terbukti memberikan pengaruh positif yang signifikan dalam meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik dengan kategori sangat tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu guru Bahasa Indonesia disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran interaktif seperti *Kahoot* secara efektif dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi teks deskripsi, agar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang memadai serta menyelenggarakan pelatihan bagi

guru guna mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Bagi peneliti selanjutnya, dianjurkan untuk memperluas kajian dengan meneliti pengaruh media *Kahoot* terhadap keterampilan menulis dan membaca teks deskripsi, atau menguji penerapannya pada jenjang pendidikan dan mata pelajaran lain. Sementara itu, siswa juga didorong untuk memanfaatkan teknologi pembelajaran seperti *Kahoot* secara positif demi meningkatkan pemahaman materi sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, 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>
- Kustandi & Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Malik, A., Aulia, A., Zuliani, N. V., & Mardiyah, S. S. (2025). *Gamification Strategy Using Kahoot to Enhance Student Participation in the Learning of Islamic Cultural History at Madrasah Aliyah*. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 304-319.
<https://doi.org/10.70287/epistemic.v4i2.432>
- Nazir, M. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nisa, S. Z., Sabila, S. N., Ayu, W. P. A., & Maesyaroh, Z. (2025). Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(1).
<https://journal.al-aarif.com/index.php/jurnalmultidisiplin/article/view/21>
- Saputro, F. C., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Pemanfaatan Media pembelajaran interaktif berbasis kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal riset dan inovasi pembelajaran*, 4(2), 1300-1309.
<https://www.etdci.org/journal/jrip/article/view/1764>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. (Cetakan Ke-27). Bandung: Alfabeta.
- Sutomo, P., & Yahya, M. (2017). Penggunaan Smartphone Terhadap Proses Dan Efektivitas Belajar Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Fkip Ums. (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Ulfa, W. R., Amillina, L., Safaat, A. A., & Mulyani, D. K. (2025). Pemanfaatan Media Kahoot dalam Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Al-Jamiatu Daalatul Jannah Sungkai Barat. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 104-113.
<https://doi.org/10.62383/hardik.v2i1.1009>