PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 1 FEBRUARI 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8677
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

EFEKTIVITAS *APLIKASI GAME KAHOOT* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR

Apriliyanti Muzayanati[1], Maemonah [2], Putri Puspitasari [3]

[1,2,3] UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Sleman, Indonesia
[1]*21204081010@student.uin-suka.ac.id*, [2]*Maimunah@uin-suka.ac.id*, [3]*21204081008@student.uin-suka.ac.id*

THE EFFECT OF *KAHOOT* GAME APPLICATION TO IMPROVE STUDENTS' MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES IN MATH SUBJECTS AT ELEMENTARY SCHOOLS

ARTICLE HISTORY

Submitted:
09 November 2021
09th November 2021

Accepted:
28 Januari 2022
28th January 2022

Published:
25 Februari 2022
25th February 2022

ABSTRACT

Abstract: *Learning success cannot be separated from the interest (students' motivation) towards mathematics learning. During the pandemic, teachers are required to be creative and foster students' learning motivation, one of which is by using the Kahoot game. The Kahoot game is easy to use for upper-grade elementary school children. The game is easily accessed; it allows students to work on questions. Besides, the game also provides scores and rankings that can trigger students to get high scores. For this reason, this study used the Kahoot game in learning mathematics. The researcher wanted to achieve the effectiveness of the Kahoot game in increasing students' motivation and learning outcomes at elementary schools. This study uses a quasi-experimental method using descriptive quantitative methods. This study revealed that Kahoot increased students' learning motivation and learning outcomes. The increasing motivation was seen from how happy and interested students were in the Kahoot game. As the students were interested in the game, their learning motivation increased; the sig. result of 0.048 evidenced it. It was concluded that there was an increase in motivation. In addition, the improvement in learning outcomes was proven by giving a pretest and posttest with a pair sample test. The significance level in the table was 0.000, less than 0.05, so it was concluded that there was a significant effect in the treatment of each variable. Thus, the Kahoot game was effectively used in learning mathematics, as evidenced by the questionnaire results, motivation, and students' learning outcomes.*

Keywords: Effectiveness, Kahoot Web Game, Learning Motivation, Learning Outcomes

Abstrak: *Keberhasilan belajar tidak terlepas dari ketertarikan (motivasi siswa) terhadap suatu pembelajaran, salah satunya pada pelajaran matematika. Pada masa pandemi guru dituntut untuk kreatif dan dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar salah satunya dengan menggunakan game kahoot. Game kahoot mudah di gunakan untuk anak sekolah dasar kelas atas, game kahoot mudah diakses, saat mengerjakan soal terdapat waktu selain itu terdapat skor dan peringkat saat selesai permainan, ini memicu siswa untuk mendapatkan skor tinggi. Maka penelitian ini menggunakan game kahoot pada pembelajaran matematika. Pencapaian yang hendak dituju peneliti adalah mengenai efektivitas game kahoot dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar, penelitian ini menggunakan Quasi experiment yaitu menggunakan metode Kuantitatif deskriptif. Adapun hasil penelitian bahwa game kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam peningkatan motivasi siswa dapat dilihat dari seberapa senang dan tertarik siswa terhadap game kahoot. Dengan adanya ketertarikan siswa terhadap game tersebut maka tumbuhlah motivasi belajar terhadap siswa dibuktikan dengan hasil sig. 0,048 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh atau adanya peningkatan motivasi. Selain itu hasil belajar dibuktikan dengan pemberian pretest dan postest dengan pairet samples test dengan signifikansi dalam table 0.000 kurang dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang bermakna dalam perlakuan setiap masing-masing variable. Maka game kahoot efektif digunakan dalam pembelajaran matematika dibuktikan dengan hasil angket, motivasi, dan hasil belajar siswa yang menunjukan ketertarikan terhadap aplikasi tersebut*

Kata Kunci: ***Efektifitas, Web Game Kahoot, Motivasi Belajar, Hasil Belajar***

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 1 FEBRUARI 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8677
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

CITATION
Muzayanati, A., Maemonah, M., & Puspitasari, P. (2022 Efektivitas *Aplikasi Game Kahoot* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Matematika di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11* (1), 161-173. DOI: http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8677. .

PENDAHULUAN

Keberhasilan pembelajaran adalah harapan bagi semuanya baik itu orang tua, guru dan siswa. Maka dari itu guru harus memiliki kreativitas dalam menyampaikan pembelajaran, apalagi pada masa pandemi. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila memenuhi tiga aspek yaitu Efektifitas pembelajaran, efisiensi pembelajaran, dan daya tarik pembelajaran.(Falah, 2015) Maksud dari Evektivitas adalah suatu standar atau mutu Pendidikan yang diukur melalui tercapainya tujuan. Efisiensi sama dengan ketepatan cara, sedangkan daya tarik sama dengan (kecenderungan siswa terhadap mata pelajaran tertentu.(Abidin et al., 2020). Pada masa pandemi guru dituntut untuk professional dan dapat mengantarkan peserta didik untuk berhasil dalam pembelajaranya. Salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi atau web.

Teknologi mulai dipercaya oleh masyarakat karena dapat meningkatkan kualitas Pendidikan dan kualitas sumber daya manusia. Maka dari itu muncul berbagai produk atau media yang digunakan sebagai media pembelajaran yang berguna bai Pendidikan pada masa sekarang. Dan ini mendorong guru untuk terus berinovasi dengan berbagai pilihan alternatif agar proses pembelajaran terus berlangsung. Misalnya media yang digunakan adalah *zoom*, *google classroom*, *Kahoot*, *e-learning* dll. Diharapkan dengan adanya media yang ada dapat membantu dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Tidak dapat dipungkiri bahwa pada masa pandemi motivasi belajar sedikit menurun dikarenakan media pembelajaranya kurang menarik. Dan apabila motivasi belajar menurun maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Saat ini pembelajaran daring sangat berperaan serta memiliki manfaat untuk kegiatan pembelajaran agar telaksana dengan baik. Maka untuk mewujudkan pembelajaran kita sebagai pendidik harus tepat dan cermat dalam memilih media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu media pembelajaran yang sangat mempengaruhi dalam proses pembelajaran yang mengandung materi intruksional dan merangsang siswa untuk belajar. (Widiyanti & Ansori, 2020). Disini Media pembelajaran jarak jauh harus memberikan dampak yang baik bagi siswa serta dapat meningkatkan motivasi belajar karena motivasi tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa. Motivasi belajar adalah Suatu dorongan yang biasa timbul baik dari dalam maupun luar siswa (Fauziyah et al., 2017). Sedangkan hasil belajar siswa adalah hasil dari suatu proses belajar baik itu dalam penguasaan pengetahuan, keterampilan dan psikomotorik (Novianti et al., 2020).

Maka dari itu dalam artikel ini akan membahas mengenai seberapa efektif aplikasi *game kahoot* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang edukatif, karena didalamnya terdapat fitur-fitur untuk menunjang pembelajaran adalah *Game Kahoot*. *Kahoot* mempunyai laman permainan yang edukatif, tidak berbayar, dapat diakses oleh siapapun, salah satunya adalah pendidik dan peserta didik, dengan syarat adanya koneksi internet. Pada web *kahoot* memiliki dua laman yaitu untuk pendidik dapat diakses melalui laman https://kahoot.com sedangkan untuk peserta didik menggunakan laman https://kahoot.it/ untuk laman https://kahoot.com harus daftar terlebih dahulu

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 1 FEBRUARI 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8677
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

di (Sing-up) dedangkan untu masuk memakai (log-in).

Fitur yang ada di game tersebut terdapat kuis, diskusi, survei. Pendidik dapat membuat kuis atau pertanyaan selain itu juga terdapat durasi dalam pengerjaan soal dan scor untuk setiap jawaban yang benar. Untuk daftar pertanyaan dapat di edit, bisa dihapus, diubah dan simpan. Untuk peserta didik dapat menggunakan laman http://kahoot.it/ dalam laman ini siswa hanya memasukan Pin dan nama untuk masuk ke permainan kahoot. Dengan mengisi kedua ketentuan tersebut peserta didik sudah terdaftar sebagai peserta dan dapat menjawab soal-soal yang ada di game tersebut. (Husada, 2019)

Motivasi belajara adalah suatu yang mempengaruhi siswa guna untuk menyukseskan suatu pembelajaran. Maka perlunya motivasi untuk mencapai suatu hal secara optimum. Apabila tidak ada motivasi akan sulit dalam mencapai suatu hal secara optimum. Motivasi memiliki kata latin "*Movere*" yang memiliki arti "dorongan atau penggerak" maka dapat diartikan motivasi adalah bagian cara untuk mendorong siswa dalam belajar dan mencapi tujuan pembelajaran. (Simanjuntak, 2020). Motivasi dapat diartikan sebagai suatu usaha dalam kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan akan mengelak kan perasaanya apabila tidak suka (Rahmawati et al., 2020). Suatu faktor dalam diri siswa yang ditandai adanya semangat, perhatian dan kesadaran belajar.(Urfatullaila et al., 2021).

Motivasi belajar siswa bisa muncul disebabkan oleh faktor ekstrinsik dan faktor intrinsik. Kedua faktor ini diakibatkan oleh stimulus, sehingga seorang memiliki keinginan untuk belajar dengan lebih aktif dan menyenagkan. Aspek intrinsik berbentuk hasrat serta keinginan dan kebutuhan belajar. Sebaliknya aspek ekstrinsik ialah terdapatnya penghargaan, area pembelajar (Yusrizal et al., 2020). Dalam motivasi intrinsik motivasi yang ada dala diri anak bertindak sesuai yang diminati (Waterschoot et al., 2019). Dapat di simpulkan bahwa motivasi belajar adalah serangkaian usaha yang dilakukan dengan tujuan menyukseskan pembelajaran siswa. Dan beberapa faktor yang mempengaruhinya baik itu faktor intrinsik maupun ekstrinsik.

Adapun menurut Hamzah B. Uno(Hana et al., 2021) indikator motivasi belajar memiliki unsur-unsur yang mendukung motivasi belajar. Diantaranya, yaitu: (1) intrinsik, berupa keinginan, pendorong serta Hasrat dan harapan akan cita-cita. (2) ekstrinsik, adanya penghargaan , kondusifnya lingkungan belajar, dan kegiatan belajar yang menyenagkan. cara meningkatkan motivasi dalam belajar: 1. Lama kegiatan yang dilakukan, 2. Intensitas kegiatan, 3. Sesuai dengan tujuann kegiatan, 4. Tabah, ulet dan mampu dalam menghadapi berbagai rintangan, 5. Adanya pengabdian dan pengorbanan, 6. Kegiatan yang dilakukan dengan tingkatan aspirasi yang hendak dicapai, 7. Jenjang kualifikasi prestasi, 8.sasaran pada kegiatan terganting pada arahan sikap.(Pratama et al., 2010)

Selain indikator juga terdapat beberapa jenis motivasi diantaranya fisiologis, dimana didalamnya mengacu kepada pembawaan, atau suatu yang melekat pada dirinya. Misalnya lapar, haus, tidur dll. Yang kedua adalah motivasi social, motivasi ini mengacu pada pemahaman bahwa motivasi itu dipelajari atau didapat. Dimana diperoleh dari hasil dari proses belajar bersosial, salah satunya adalah afiliasi social yang menonjol diamana adanya keinginan agar diterima serta dihargai oleh oranglain.(Ferreira et al., 2011)

Menurut Winkel bahwa "prestasi belajar merupakan suatu hasil dari kesuksesan dalam belajar. Dapat dikatakan kemampuan siswa dalam pembelajaran akan mempengaruhi hasil yang didapat oleh siswa tersebut. Jadi siswa tersebut mendapatkan hasil sesuai dengan kemampuanya." Sedangakan menurut Nasution, S prestasi belajar adalah "kesempurnan berfikir, untuk mencapai apa yang di inginkan. Suatu keinginan dapat tercapai apabila memenuhi berbagai aspek

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 1 FEBRUARI 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8677
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

diantaranya, pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Apabila prestasi ini masih kurang, maka dalam pengampilasiannya tidak memenuhi tiga aspek tersebut..”(Pratama et al., 2010)

Suatu hasil dengan adanya dampak penyerta (*nurturant effects)*dengan berbagai bentuk diantaranya kreatif, kritis, keterbukaan, demokratis dll ini semua adalah tujuan dari belajar . Tujuan yang dicapai adanya *Logical consequence* dari siswa “menghidupi” (live in) pada sistem belajar tertentu. Hasi belajar dapat diuraikan dalam 2 kata, adalah “hasil” serta“ belajar”. Penafsiran hasil (*product*) menunjuk pada sesuatu perolehan akibat dari yang dikerjakan dalam suatu kegiatan dalam suatu perubahan tertentu secara fungsional. Seperti halnya adanya siklus input kemudian proses dan setelah itu adalah hasil yang dicapai. Tidak jauh beda dengan aktivitas belajar mengajar, setelah siswa belajar maka adan ada perubahan perilaku pada siswa. Hasil belajar adalah suatu hasil akhir guru dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut dapat berbentuk akibat, kegunaan bagi siswa, dan hasil berupa angka-angka atau skor setelah siswa ujian.(Simanjuntak, 2020).

KAJIAN TEORI

Hasil penelitian Wiwik sulistiyawati dkk mengenai *“Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika”* penelitian ini menggunakan metode literatur. dengan tujuan sebagai peranan game kahoot dalam pembelajran salahsatunya pembelajaran matematika. Hasil penelitian pembelajaran menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa.(Sulistiyawati et al., 2021). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah metode yang digunakan metode yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen sedangkan pada penelitian terdahulu menggunakan review literatur. Selain itu dalam peneliian ini untuk melihat efektifitas, motivasi belajar siswa dan hasil belajar sedangkan pada penelitian terdahulu hasil untuk meningkatkan hasil belajar. Untuk persamaan penelitian ini dan terdahulu adalah sama-sama pada mata pelajaran matematika.

Hasil Penelitian Aan Putra dan Kesi Afriliya mengenai “*Systematic Literature Review: Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika”* penelitian ini menggunakan metode literatur, dengan tujuan untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajran matematika. Hasil penelitian bahwa game kahoot dapat meningkatkan hasil belajar dan semangat belajar siswa. (Putra & Afrilia, 2020). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah metode yang digunakan metode yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen sedangkan pada penelitian terdahulu menggunakan review literatur. Selain itu dalam penelitian ini untuk melihat efektifitas, motivasi belajar siswa dan hasil belajar sedangkan pada penelitian terdahulu hasil untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar. Untuk persamaan penelitian ini dan terdahulu adalah sama-sama pada mata pelajaran matematika.

Hasil Penelitian Irma Nurfiani dkk *“The Effectiveness of Using Kahoot ! Application as An Evaluation Tool in Arabic Vocabulary Learning at Madrasah”*Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif eksperimen, ddengan tujuan untuk mengetahui efektifitas dan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa arab. Hasil penelitian dalam penggunaan aplikasi kahoot hasil belajar meningkat.(Nur et al., 2021). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah dari segi materi. Pada penelitian ini mata pelajaran matematika sedangkan penelitian terdahulu Bahasa arab. Persamaannya adalah metode yang digunakan metode yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen Selain itu persamaan dari penelitian untuk melihat efektifitas, motivasi belajar siswa dan hasil belajar.

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 1 FEBRUARI 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8677
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan *Quasi experiment* yaitu menggunakan metode Kuantitatif deskriptif dengan *One group pretest posttest design*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding tetapi menggunakan *postest* dan *pretest* Dalam penelitian ini, subjek penelitian terlebih dahulu diberikan tes awal *(pretest)* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Setelah selesai diberikan perlakuan, selanjutnya kepada seluruh siswa diberika test akhir *(posttest)* untuk mengetahui sejauh mana pengaruh Game kahoot terhadap pengembangan motivasi belajar dan juga hasil belajar pada siswa.

Peneliti menggunakan satu kelas, untuk populasi yaitu Siswa kelas 5 pada mata pelajaran Matematika di MIN 1 Kota Madiun. Jumlah sampel pada masing-masing kelompok yaitu 10 siswa. Peneliti mengambil 10 orang dikarenakan penelitian mengambil data pada masa pandemic. Instrumen yang digunakan adalah observasi, Angket, tes, yaitu pretest dan postest dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui situasi dan kondisi siswa terhadap ketertarikan materi matematika. Angket untuk mengetahui motivasi dan efisiensi metode yang digunakan untuk menumbuhkan motivasi siswa. Tes berguna untuk mengukur pemahaman siswa menganai materi yang disampaikan. Dokumentasi berupa gambar dari Permainan Game Kahoot.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game Kahoot

Dalam penelitian ini peneliti terdapat dokumentasi dari game kahoot yang digunakan dalam eksperimen.

Gambar 1:Memasukan Pin

Gambar 3: Soal Matematika

Gambar 1. Desain Kahoot

Gambar di atas menunjukan bahwa permainan ini meggunakan PIN yang diperoleh dari pengajar. Setelah siswa mendapatkan pin siswa baru bisa bergabung dalam permainan *Kahoot*. Setelah peneliti start akan muncul gambar seperti di gambar 3 dan lagu khas

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 1 FEBRUARI 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8677
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

kahoot. Di kanan terdapat alokasi waktu untuk menjawab soal pertama, dibagian kiri untuk memberitahu berapa anak yang sudah menjawab soal tersebut. Setelah semua soal terjawab akan muncul pemenang dalam permainan tersebut. Ini yang membuat anak-anak sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika dan diselingi dengan game kahoot. Dalam penelitian ini peneliti juga masih menggunakan media lain yaitu berupa vidio Pembelajaran Matematika dan juga Zoom

Motivasi

Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan angket dan observasi. Adapun yang diobservasi adalah siswa kelas 5 dengan jumlah 10 orang pada mata pembelajaran matematika. Dibawah ini terdapat table total perhitungan angket, terdapat 20 pernyataan dengan menggunakan skala likert dimana peryataan tersebut dijawab oleh siswa. Dari angket tersebut peneliti dapat membuktikan validitas dan reliabilitas data serta normalitas dari data.

Tabel 1. Hasil angket 1 dan 2

No	Nama	Total Perhitungan Angket Motivasi 1	Total Perhitungan Angket Motivasi 2
1	Responden 1	73	81
2	Responden 2	85	98
3	Responden 3	96	89
4	Responden 4	82	84
5	Responden 5	89	91
6	Responden 6	78	86
7	Responden 7	75	79
8	Responden 8	83	89
9	Responden 9	89	89
10	Responden 10	89	92

Sumber : Angket siswa

Tabel 2. Validitas Angket Motivasi Belajar

No	Pearson Correlation	Hasil	Ket.	No	Pearson Correlation	Hasil	Ket.
1	Sig. (2-tailed)	.536	Valid	11	Sig. (2-tailed)	.423	Tidak Valid
2	Sig. (2-tailed)	.067	Tidak Valid	12	Sig. (2-tailed)	.715*	Valid
3	Sig. (2-tailed)	.443	Tidak Valid	13	Sig. (2-tailed)	.504	Valid
4	Sig. (2-tailed)	.600	Valid	14	Sig. (2-tailed)	.343	Tidak Valid
5	Sig. (2-tailed)	.656*	Valid	15	Sig. (2-tailed)	.593	Valid
6	Sig. (2-tailed)	.375	Tidak Valid	16	Sig. (2-tailed)	.459	Valid
7	Sig. (2-tailed)	.072	Tidak Valid	17	Sig. (2-tailed)	.044	Tidak Valid
8	Sig. (2-tailed)	.406	Tidak Valid	18	Sig. (2-tailed)	.595	Valid
9	Sig. (2-tailed)	.469	Valid	19	Sig. (2-tailed)	.828**	Valid
10	Sig. (2-tailed)	.617	Valid	20	Sig. (2-tailed)	.535	Valid

Sumber: SPSS

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 1 FEBRUARI 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8677
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

Membandingkan nilai r hitung dengan r table dapat dilakukan dengan 2 cara yaitu membandingkan nilai r hitung dengan r table atau melihat nilai (sig). Pada penelitian ini peneliti menggunakan pembandingan yang pertama yaitu membandigkan nilai r hitung dengan r table dengan ketentuan:

1. Jika nilai r hitung lebih besar dari r table maka dikatakan valid
2. Jika nilai r hitung lebih kecil dari r table maka dapat diaktakan data tersebut tidak valid

Pada peneilitan ini diketahui N=10 pada signifikan 5% Maka untuk r tablenya adalah 0,444

Tabel 3. Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.768	20

Sumber: SPSS

Untuk uji reliabilitas menggunakan Cronbach alpha untuk melihat kuesioner memiliki konsistensi apabila kesioner digunakan secara berulang-ulang. Kuisoner dikatakan reliable apabila nilai cronbach's alpha lebih besar dari 0.6. Hasil dari perhitungan data diatas menunjukan 0.768 maka data tersebut reliable dikarenakan 0.768 > 0.6.

Tabel 4. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Total
N		10
Normal Parameters[a,b]	Mean	83.90
	Std. Deviation	7.172
Most Extreme Differences	Absolute	.161
	Positive	.139
	Negative	-.161
Test Statistic		.161
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 [c,d]

Sumber: SPSS

Data dikatakan berdistribusi normal apabila data sig. lebih dari 0,05. Data diatas menunjukan bahwa data berdistribusi normal dimana sig dari data diatas 0,200 > 0,05. Selain itu untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar maka dilakukan uji T

Tabel 5. Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	83.9000	10	7.17170	2.26789
Postest	87.8000	10	5.55378	1.75626

Sumber: SPSS

Tabel 6. Paired Sampel Correlation

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Postest	10	.666	.035

Sumber: SPSS

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 1 FEBRUARI 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8677
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

Tabel 7. Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Postest	-3.90000	5.40473	1.70913	-7.76631	-.03369	-2.282	9	.048

Sumber: SPSS

Dari uji *pired sampel T-Test* yang dilakukan diatas, pada table pertama *paired sample statistic* untuk *mean* angket pertama 83.9 sedangkan angket kedua 87.8. Selain itu *std. Deviation* angket pertama 7 dan untuk yang kedua 5.5. Table yang paling atas untuk melihat data stastistik. Table kedua *paired sampel correlation* tabel untuk menunjukan adanya hubungan atau tidak adanya hubungan antara angket satu dengan angket yang kedua. Jika sig. > 0.05 maka ada hubungan seperti halnya dalam table diatas. Untuk sig. >0.05 maka ada hubungan. Untuk tabel ketiga bahwa dalam tabel di atas sig. 0.048 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh atau adanya peningkatan motivasi. Adapun factor yang mempengaruhi motivasi siswa, diantaranya: kondisi lingkungan yang kurang mendukung, kurangnya fasilitas yang diberikan, kreatifitas guru dalam memberikan meteri dalam memakai berbagai media. (Andeka et al., 2021).

Maka dalam penelitian ini membahas mengenai bagaimana siswa dapat tertarik terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan media web *Kahoot*. Setelah penggunaan aplikasi *kahoot* siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran matematika dibuktikan dengan angket efektivitas dan hasil belajar siswa.

Efektivitas

Efektifitas dapat diukur dengan tingkat pencapaian hasil belajar, yang mana terdapat empat aspek dalam mendeskripsikan efektivitas pembelajaran yaitu penguasaan perilaku yang dipelajari (tingkat kesalahan), kecapaian unjuk kerja, tinkat alih belajar, dan tingkat retensi yang dipelajari (Hamzah, 2020)**.** Adapun ciri-ciri pembelajaran yang efektif berhasil mengantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan intruksional, memberikan pengalaman belajar (siswa aktif dalam pembelajaran), memiliki sarana untuk menunjang pembelajaran (Safitri et al., 2020). Selain itu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila siswa dapat mengembangkan serta memahami materi pembelajaran, adanya rasa ingin tahu, membeuat siswa merasa tertantang, siswa tumbuh kreatif dan membuat siswa aktif secara fisik, mental dan psikis.(Sutini et al., 2020)**.**

Adapun Evektivitas game *kahoot* dapat dilihat dari presentase hasil penelitian yang dilakukan peneliti dalam pemberian agket.

Tabel. 8 Evektifitas Game Kahoot

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Kejelasan dalam penggunaan aplikasi *kahoot*	100 %	-
2	Tata bahasa dan penyusunan pada aplikasi kahoot mudah dipahami	81.8%	9.1%
3	Kesesuaian materi pada aplikasi kahoot dengan materi pembelajaran Matematika	72.7%	18.2%
4	Kemenarikan aplikasi kahoot untuk dipelajari siswa	81.8%	9.1%
5	Kesesuaian materi yang disajikan pada kahoot dengan tujuan	90.9%	9.1%

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 1 FEBRUARI 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8677
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

	pembelajaran yang akan dicapai		
6	Penyajian Aplikasi kahoot sangat menarik dan proporsional	90.9%	9.1%
7	Kemampuan aplikasi kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa	72.7%	18.2%
8	Fleksibilitas penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran Matematika	81.8%	9.1%
9	kemudahan aplikasi kahoot untuk memahami materi yang disajikan	72.7%	18.2%
10	Kemampuan aplikasi kahoot untuk menambah pengetahuan siswa	90.9%	9.1%

Sumber: Data Angket dan SPSS

Dalam hasil angket tersebut menunjukan bahwa game *kahoot* efektif digunakan dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaram matematika. Selain itu siswa merasa tertantang dengan aplikasi tersebut. Dalam aplikasi kahoot untuk menjawab kuis harus cepat dikarenakan terdapat waktu berakhir dalam menjawab soal. Disini siswa sebelum menjawab harus belajar terlebih dahulu agar bisa menjawab dengan benar dan tepat waktu. Kemenarikan aplikasi ini juga sangat berpengaruh terhadap antusias siswa dalam belajar.

Hasil Belajar

Dalam penghitungan hasil belajar ini menggunakan uji paired T-Test. Bahan yang diujikan adalah hasil dari pretest dan postes, Pretest dilakukan untuk mengetahui seberapa paham siswa sebelum mendapatkan materi peneliti dan kuis mata pelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi kahoot, Selanjutnya peneliti mengambil sampel Postest, disini peneliti melakukan postest untuk mengetahui seberapa paham siswa, adanya ketertarikan dalam mengikuti dan melaksanakan pembelajaran matematika dalam menggunakan aplikasi *Kahooot*, Adapun hasilnya:

Tabel 9. Hasil Pretest dan postest

NO	Nama siswa	Hasil 1	Hasil 2
1	Responden 1	65	80
2	Responden 2	85	100
3	Responden 3	85	95
4	Responden 4	95	100
5	Responden 5	85	95
6	Responden 6	80	95
7	Responden 7	90	95
8	Responden 8	75	80
9	Responden 9	55	70
10	Responden 10	60	75

Sumber: soal Pretest dan Postest

Setelah data terkumpul peneliti melakukan uji paired T- Test pada pretest dan postest. Uji Paired sampel t-test merupakan suatu pengujian yang dilakukan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang berpasangan dengan distribusi normal. Sampel berpasangan berasal dari subjek yang sama dan setiap variable diambil saat situasi dan keadaan yang berbeda. Adapun hasil dari penelitian yang dilakukan dengan menggunakan SPSS.

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 1 FEBRUARI 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8677
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

Tabel 10. Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	77.50	10	13.385	4.233
Postest	88.50	10	11.068	3.500

Sumber: SPSS

Tabel 11. Paired Sampel Correlation

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Postest	10	.947	.00

Sumber: SPSS

Tabel 12. Pired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Postest	-11.000	4.595	1.453	-14.287	-7.713	-7.571	9	.000

Sumber: SPSS

Pengambilan keputusan, nilai signifikasi (2-tailed) < 0.05 menunjukan adanya perbedaan yang signifikan antara variable awal dengan variable akhir. Ini menujukan adanya pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variable. Nilai signifikansi (2-tailed) > 0.05 menunjukan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variable awal dengan akhir, ini menunjukan tidak terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakukan yang diberikan pada masing-masing variable.

Analisis

Dari hasil analisis yang dilakukan peneliti, ketertarikan pelajaran matematikan masih rendah dimana ada beberapa anak yang masih memiliki nilai dibawah KKM dan itu dipengaruhi motivasi siswa, motivasi siswa yang kurang baik atau rendah akan memberikan dampak kepada hasil belajar siswa. Seperti halnya penelitian yang dilakukan peneliti bahwa sebelum menggunakan game *kahoot* siswa tidak terlalu tertarik dengan pelajaran matematika dimana setelah menggunakan game kahoot siswa memiliki antusias yang baik terhadap pelajaran matematika. Hal ini dapat diperkuat dengan beberapa hasil penelitian yang dilakukan oleh (Kavinji, 2021), (Darmawiguna et al., 2019), (Lutfi et al., 2020) dan (Wardana & Sagoro, 2019) dalam penelitian yang sudah peneliti sebutkan bahwa game kahoot dapat meningkatkan motivasi siswa. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil uji T angket Selain meningkatkan motivasi siswa juga meningkatkan hasil belajar siswa dimana seperti yang dipaparkan di bawah ini:

Hipotesis

berdasarkan hasil diatas maka hipotesis pretest dan postestnya sebagai berikut:

- Pengambilan keputusan, nilai signifikasi (2-tailed) < 0.05 menunjukan adanya perbedaan yang signifikan antara variable awal dengan variable akhir.
- Pengambilan keputusan, nilai signifikansi (2-tailed) > 0.05 menunjukan tidak

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 1 FEBRUARI 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8677
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

terdapat perbedaan yang signifikan antara variable awal dengan akhir,

Untuk tabel pertama paired samples statistics untuk mengetahui mean pretest 77.50 sedangkan untuk postest 88.50 dengan sampel 10 siswa. Untuk table kedua yaitu paired samples Correlations, untuk mengetahui adanya hubungan atau tidak antara pretest dan postest dilihat di data signifikansi dalam table diatas nilai signifika 0.000 dimana angkanya dibawah 0.05 maka adanya hubungan antara pretest dan postest. Pada table ketiga dengan melihat signifikansi dalam table diatas 0.000 kurang dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang bermakna dalam perlakuan setiap masing-masing variable. Untuk motivasi Jika sig. > 0.05 maka ada hubungan seperti halnya dalam tabel di atas. Untuk sig. > 0.05 maka ada hubungan. Untuk table ketiga bahwa dalam tabel diatas sig. 0.048 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh atau adanya peningkatan motivasi.Maka penelitian ini dinyatakan berhasil. Kenaikan motivasi dapat dilihat pada pembahasan diatas. Meskipun peningkatan dari hasil spss tidak terlalu tinggi, dapat dibilang bahwa adanya peningkatan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan *web Kahoot*

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan penggunaan game kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar dengan dibuktikan dengan angket efektivitas dan hasil belajar siswa. Dimana adanya ketertarikan siswa dalam penggunaaan game kahoot dan efek yang ditimbuklan adalah hasil belajar siswa yang meningkat. Selain itu dibuktikan dengan hasil statistik bahwa adanya pengaruh yang bermakna dalam perlakuan setiap masing-masing variable. Maka penelitian ini dinyatakan berhasil. Saran peneliti untuk peneliti selajutnya dapat membandingkan penggunaan game *kahoot* secara daring dan tatap muka kepada siswa sekolah dasar guna dalam melihat seberapa efektif game ini dalam kegiatan pembelajaraan dan juga meningkatkan motivasi siswa serta hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapakan terima kasih ditujukan kepada Lembaga MIN 1 Kota Madiun sebagai tempat penelitan, terimakasih kepada ibu maemonah selaku dosen pengampu matakuliah teori dan psikologi belajar anak yang sudah membimbing dan mengarahkan, dan terimakasih kepada semuanya yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Research and Development Journal of Education*, *1*(1), 131. https://doi.org/10.30998/rdje.v1i1.7659

Andeka, W., Darniyanti, Y., & Agus, S. (2021). Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SDN 04 Sitiung. *Journal Education and Counseling*, *1*(2), 193–205. https://ojs.unars.ac.id/index.php/consilium/article/view/1179

Darmawiguna, I. G. M., Santyadiputra, G. S., & Pradnyana, G. A. (2019). Pelatihan Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran dengan Platform Kahoot bagi Guru di SMK Negeri 1 Nusa Penida. *Prosiding SENADIMAS Ke-4*, 967–972.

Falah, A. (2015). Studi Analisis Aspek-Aspek Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 01 Karangmalang Gebog Kudus. *Elementary*, *3*, 171–195. https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elementary/article/view/1449

Fauziyah, Safiah'Intan, & Habibah, S. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Lesson Study di Kelas V SD Negeri Lampagen Aceh Besar.

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 11 NOMOR 1 FEBRUARI 2022
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8677
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah, *2*(1), 30–38.

Ferreira, M., Paula, A., & Luís, J. (2011). Motivation and Relationship of the Student with the School as Factors Involved in the Perceived Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *29*, 1707–1714. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.11.416

Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan. Malang* (2nd ed.). Literasi Nusantara.

Hana, Mirza, A. G., & Robbani, H. (2021). *The Influence of Teacher Social Competence on Learning Motivation of Class XI Students, Department of Office Administration on Business Economics Subject at SMK Al Wahyu, East Jakarta*. *2*(12). https://doi.org/https:doi.org/10.37010/int/v2i2

Husada, F. R. K. (2019). Implementasi Kahoot! Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*, *8*(5), 55.

Kavinji, M. (2021). Pemanfaatan Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Ips Bagi Siswa Kelas Viia Smpn 1 Baturetno Wonogiri. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, *2*(3), 295–304. https://doi.org/10.47387/jira.v2i3.98

Lutfi, L., Kusumawardani, S., Imawati, S., & Misriandi, M. (2020). Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Sd) Pada Guru. *International Journal of Community Service Learning*, *4*(3), 186–191. https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.27999

Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, *3*(2), 57–75. https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992

Nur, I., Ahsanuddin, M., & Morhi, R. (2021). *The Effectiveness of Using Kahoot ! Application as An Evaluation Tool in Arabic Vocabulary Learning at Madrasah* 256–243 ,*4* .ثحبلا صلختسم

Pratama, F., Firman, & Neviyarni. (2010). Pengaruh Motivasi Belajar IPA Siswa Terhadap Hasil Belajar. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *1*(3), 280–286. https://edukatif.org/index.php/edukatif/index%0APENGARUH

Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, *4*(2), 110–122. https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i2.2127

Rahmawati, R., Kasdi, A., Riyanto, Y., Pascasarjana, M. P., Dasar, P. P., Surabaya, U. N., Pascasarjana, D., Dasar, P. P., & Surabaya, U. N. (2020). Pengaruh Model ARIAS Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Memecahkan Masalah Dalam Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, *6*(1).

Safitri, D., Muawanah, & Ayu, Y. N. (2020). Model Pembelajaran yang Efektif di Sekolah Dasar. *Journal Pendidikan Dan Dakwah*, *2*(1), 128–133. http://dx.doi.org/10.1016/j.asw.2013.04.001%5Cnhttp://journals.cambridge.org/abstract_S0140525X00005756%5CnLib scanned%5Cnhttp://www.br-ie.org/pub/index.php/rbie/article/view/1293%5Cnhttp://www-psych.nmsu.edu/~pfoltz/reprints/Edmedia99.html%5Cnhttp://urd.

Simanjuntak, H. (2020). MOTIVASI BELAJAR MEMPENGARUHI

ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8677
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR (STUDI PADA SDN 064021 KECAMATAN MEDAN HELVETIA KOTA MEDAN). *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, *I*, 149–157.

Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, *15*(1), 46–57.

Sutini, S., Mushofan, M., Ilmia, A., Yanti, A. D., Rizky, A. N., & Lailiyah, S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring dengan Menggunakan E-learning Madrasah Terhadap Optimalisasi Pemahaman Matematika Siswa. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, *5*(2), 124–136. https://doi.org/10.15642/jrpm.2020.5.2.124-136

Urfatullaila, L., Raahmawati, I., Lestari, H., & Ismail, Z. (2021). Pengaruh Motivasi Instrinsik terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas V di MI Al Azkian Tenjolaya Bogor. *Reallaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, *3*(1), 14–22. https://doi.org/10.47476/as.v3i1.225

Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *17*(2), 46–57. https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693

Waterschoot, J., Vansteenkiste, M., & Soenens, B. (2019). The effects of experimentally induced choice on elementary school children' s intrinsic motivation : The moderating role of indecisiveness and teacher – student relatedness. *Journal of Experimental Child Psychology*, *188*, 104692. https://doi.org/10.1016/j.jecp.2019.104692

Widiyanti, N., & Ansori, Y. Z. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sdn Ciparay I Tahun Ajaran 2020/2021. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, *2*, 222–228. https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/325

Yusrizal, Lubis, B. S., Fatmawati, & Muzdalifah, D. (2020). Pengaruh Metode Visit Home dan Pola Bimbingan Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siawa Sekolah Dasar di Era Pandemi. *Jurnal Tematik Universitas Negeri Medan*, *10*(3), 129–135.