

## MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA MELALUI IMPLEMENTASI MEDIA E-LEARNING *KAHOOT* DI SMP NEGERI 6 DENPASAR

**Mahfuzh<sup>1</sup>, Putu Suarniti Noviantari<sup>2</sup>**  
**Universitas Mahasaraswati Denpasar**  
*Email: pts.noviantari@unmas.ac.id<sup>2\*</sup>*

### Abstrak

Rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih menjadi tantangan dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dan belum terintegrasi secara optimal dengan teknologi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas implementasi media e-learning *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII-8 di SMP Negeri 6 Denpasar. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar yang diukur pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dari 62% pada pra-siklus, menjadi 75% pada siklus I, dan meningkat signifikan menjadi 86% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Kahoot* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa implementasi media e-learning *Kahoot* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

**Kata kunci:** kahoot, matematika, motivasi belajar, penelitian tindakan kelas

### Abstract

*Low student motivation in mathematics learning remains a challenge in classroom instruction. One of the contributing factors is the lack of interactive learning media and the suboptimal integration of digital technology into the learning process. This study aims to examine the effectiveness of implementing the e-learning platform Kahoot to improve students' motivation in learning mathematics in class VIII-8 at SMP Negeri 6 Denpasar. The research method used is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles, each consisting of planning, action implementation, observation, and reflection stages. The research instrument was a student motivation questionnaire administered at the pre-cycle, cycle I, and cycle II stages. The results showed an increase in student motivation from 62% in the pre-cycle to 75% in cycle I, and a significant rise to 86% in cycle II. This improvement indicates that the use of Kahoot successfully fosters a more interactive and engaging learning environment, thereby encouraging active student participation. It can be concluded that the implementation of Kahoot as an e-learning media is effective in enhancing student motivation and involvement in mathematics learning.*

**Keywords:** kahoot, mathematics, learning motivation, classroom action research

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan interaksi timbal balik antara siswa dengan guru dan antara siswa dengan siswa yang melibatkan berbagai komponen untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika (Zulliah 2021). Pembelajaran matematika di sekolah terus diupayakan dalam rangka meningkatkan motivasi, kualitas hasil, dan hasil belajar siswa. Menurut Sardiman (Sihombing, et al. 2023), motivasi belajar merupakan faktor

psikis yang bersifat non-intelektual dan berperan dalam menumbuhkan gairah, perasaan senang, dan semangat untuk belajar.

Namun pada kenyataannya, matematika masih dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan bagi sebagian besar siswa. Hal ini menyebabkan motivasi belajar matematika siswa cenderung rendah. Kurangnya motivasi belajar pada siswa secara tidak langsung akan berpengaruh pula pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VIII-8 SMP Negeri 6 Denpasar, di dapatkan data bahwa untuk pelajaran matematika nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VIII-8 pada saat dilakukan asesmen formatif awal pada materi persamaan garis lurus menunjukkan bahwa terdapat 75% siswa yang belum memenuhi kriteria capaian minimum yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 82. Data tersebut masih jauh dari persentase ketuntasan yang diharapkan oleh sekolah.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan menyenangkan, seperti *Kahoot*. *Kahoot* adalah platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital (Sundari dan Prasetya 2024). Media pembelajaran *Kahoot* dinilai potensial untuk diterapkan karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan perkembangan generasi digital saat ini. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh (Gymnastiar 2022) menyatakan bahwa implementasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi digital dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Penggunaan *Kahoot* menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga kompetensi pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Penelitian sejenis juga pernah dilakukan oleh (Sinaga, Rahan dan Azahari 2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan *kahoot* dalam pembelajaran matematika kelas IV secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian oleh (Gymnastiar 2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Penelitian lainnya dilakukan oleh (Hayati 2024), Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta

memperkuat interaksi antara siswa dan guru. Namun, kendala seperti keterbatasan perangkat dan kestabilan internet perlu diperhatikan.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *kahoot* memiliki potensi yang positif dalam mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada media yang digunakan yang dapat dikombinasikan dengan berbagai model pembelajaran. Penelitian ini juga menggunakan materi yang belum banyak dikaji dalam penelitian terdahulu, yaitu persamaan garis lurus. Selain itu, sejauh ini belum terdapat penelitian serupa yang dilakukan di SMP Negeri 6 Denpasar dengan fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Dengan demikian, penting untuk melakukan penelitian mengenai penerapan media *kahoot* pada materi persamaan garis lurus dalam meningkatkan kemampuan motivasi belajar siswa. Melalui kolaborasi dan pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran, siswa dapat terlibat aktif dalam memahami konsep-konsep matematika secara visual, sehingga mereka mampu menyelesaikan permasalahan matematika dengan lebih baik.

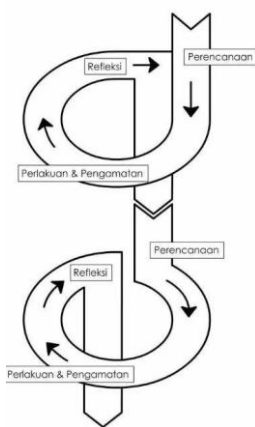
## **2. METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 6 Denpasar yang beralamat di Jl. Gurita Sesetan, Sesetan, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-8 SMP Negeri 6 Denpasar tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 44 siswa, terdiri dari 25 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Pemilihan kelas VIII-8 sebagai subyek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kelas VIII-8 memiliki motivasi belajar pada pembelajaran matematika yang rendah, dengan 75% siswa belum mencapai Kriteria Capaian Minimum (KCM) sebesar 82 pada materi persamaan garis lurus.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Oleh karena itu, dalam penelitian kualitatif tidak menekankan pada generalisasi, tetapi lebih menekankan pada makna (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika

siswa melalui penerapan media interaktif *Kahoot*. Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Desain penelitian ini menggunakan model PTK Kemmis dan McTaggart. Menurut Kemmis dan McTaggart (dalam Rabgay & Kidman, 2023), PTK adalah suatu proses spiral yang terdiri dari tahapan perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengamatan (observation), refleksi (reflection), yang dilakukan secara berulang untuk meningkatkan praktik pendidikan melalui keterlibatan reflektif dan kolaboratif (Wijaya, et al. 2023).



Gambar 1. Desain Penelitian Model Kemmis dan McTaggart

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen nontes berupa observasi, wawancara, lembar angket respon siswa terhadap penerapan *kahoot* dan juga dokumentasi. Lembar angket digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media *kahoot*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti telah memberikan angket pra siklus. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan penerapan *kahoot*, setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Adapun hasil dari penelitian ini dapat dilaporkan sebagai berikut.

#### Pra-Siklus

Berdasarkan hasil angket pra-siklus yang diberikan kepada siswa sebelum diterapkan pembelajaran dengan media *kahoot* diperoleh data sebagaimana pada tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Analisis Data Tingkat Motivasi Belajar Siswa Pada Angket Pra-Siklus**

Kriteria (%)	Kategori	Banyak Siswa	Persentase Siswa	Total		Rata-rata Motivasi Belajar
				Skor	Rata-rata Skor	
0 – 54	Sangat Kurang	14	32.56%	1068	24.83	62% (Kurang)
55 – 65	Kurang	15	34.88%			
66 – 75	Cukup	10	23.26%			
76 – 85	Baik	4	9.3%			
86 – 100	Sangat Baik	0	0 %			
Jumlah		43	100 %			

Dari tabel tersebut terlihat bahwa motivasi belajar siswa masih rendah. Secara keseluruhan rata-rata persentase motivasi belajar siswa kelas VIII-8 SMP Negeri 6 Denpasar pada pra-siklus adalah 62% dengan rata-rata skor 24.83. Dari 43 siswa, terdapat 4 orang (9.3%) yang memiliki motivasi belajar dengan kategori baik, 10 orang (23.26%) berada pada kategori cukup, 15 orang (34.88%) berada pada kategori kurang, dan 14 orang (32.56%) berada pada kategori sangat kurang, yang berarti lebih dari separuh siswa memiliki tingkat motivasi belajar yang perlu ditingkatkan. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti memilih untuk menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yaitu melalui platform *Kahoot*.

### Siklus I

Berdasarkan hasil pra siklus yang menunjukkan rendahnya tingkat motivasi belajar siswa, peneliti melaksanakan tindakan kelas siklus I dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII-8 SMP Negeri 6 Denpasar. Adapun hasil dari penelitian siklus 1 ini dapat dilaporkan sebagai berikut.

**Tabel 2. Hasil Analisis Data Tingkat Motivasi Belajar Siswa Pada Angket Siklus I**

Kriteria (%)	Kategori	Banyak Siswa	Persentase Siswa	Total	Rata-Rata Motivasi
--------------	----------	--------------	------------------	-------	--------------------

## Belajar

				Skor	Rata-Rata Skor	
0 – 54	Sangat Kurang	2	4.65%	1310	30.47	75% (Cukup)
55 – 65	Kurang	6	13.96%			
66 – 75	Cukup	14	32.56%			
76 – 85	Baik	16	37.2%			
86 – 100	Sangat Baik	5	11,63 %			
Jumlah		43	100 %			

Berdasarkan tabel diatas, terlihat rata-rata motivasi belajar peserta didik meningkat dari 62% pada pra-siklus (kategori kurang) menjadi 75% setelah siklus I (kategori cukup). Sebagian besar peserta didik tampak lebih termotivasi pada pembelajaran matematika dibandingkan sebelumnya. Walaupun telah terjadi peningkatan, namun dari total 43 siswa hanya 21 siswa atau 49% dari total keseluruhan siswa yang berada pada kategori baik atau diatasnya. Hal tersebut menandakan bahwa peningkatan harus terus dilakukan agar mencapai syarat minimum sebesar 76% dari total keseluruhan siswa sesuai kriteria penilaian motivasi menurut Ngalm Purwanto (dalam Rosalita, 2020). Oleh karena itu, penelitian ini belum berhasil dan diperlukan beberapa perbaikan pada siklus II.

### Siklus II

Berdasarkan hasil angket siklus 2 yang diberikan kepada siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan media *kahoot* diperoleh data sebagaimana pada tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Analisis Data Tingkat Motivasi Belajar Siswa pada Angket Siklus II**

Kriteria (%)	Kategori	Banyak Siswa	Persentase Siswa	Total		Rata-Rata Motivasi Belajar
				Skor	Rata-rata Skor	
0 – 54	Sangat Kurang	0	0%	1442	34.33	86% (Sangat Baik)
55 – 65	Kurang	0	0%			
66 – 75	Cukup	6	13.95%			
76 – 85	Baik	17	39.54%			
86 – 100	Sangat Baik	20	46.51 %			

Jumlah	43	100 %
--------	----	-------

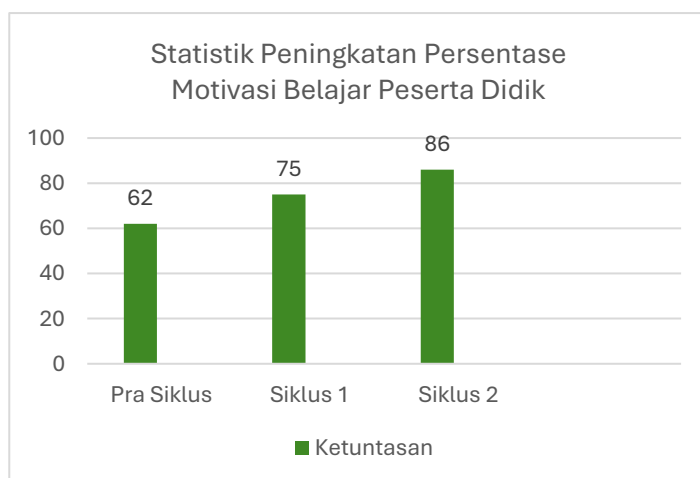
Berdasarkan tabel di atas diperoleh data bahwa 37 peserta didik atau 86% dari keseluruhan peserta didik mencapai kriteria motivasi belajar yang baik dan sangat baik. Rata-rata persentase minat belajar peserta didik meningkat dari 75% (kategori cukup) pada siklus I menjadi 86% (kategori sangat baik) pada siklus II. Hal tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu rata-rata persentase motivasi belajar seluruh peserta didik berada pada kategori minimal baik.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak dua siklus, maka pembelajaran dengan menerapkan media *kahoot* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII-8 SMP Negeri 6 Denpasar, hal ini dikarenakan adanya respon yang positif dari siswa sehingga pembelajaran menjadi aktif.

Berikut adalah tabel hasil yang diperoleh dari data angket skala motivasi belajar peserta didik dari pra-siklus hingga siklus II disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 4. Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa**

Angket	Total		Kategori
	Skor	Rata-Rata Skor	
Angket Pra Siklus	1068	24.83	Kurang
Angket Siklus I	1310	30.75	Cukup
Angket Siklus II	1442	34.33	Sangat Baik



Peningkatan motivasi belajar siswa pada proses pra-siklus, siklus I, dan siklus 2 dapat dilihat lebih jelas pada diagram batang berikut.

## **Gambar 2. Ketuntasan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII-8 SMP Negeri 6 Denpasar**

### **Pembahasan**

Berdasarkan data hasil penelitian, menunjukkan persentase motivasi belajar siswa pada tahap pra siklus yaitu sebesar 62% (kategori kurang), hal ini menyebabkan peneliti pada tahap pra-siklus menjadi 75% (kategori cukup) pada siklus I, dan mencapai 86% (kategori sangat baik) pada siklus II, yang menunjukkan dampak positif dari penerapan media *kahoot*. Penggunaan *kahoot* sebagai media pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan semangat kompetisi dan memberikan umpan balik yang cepat, serta memungkinkan peserta didik untuk mengukur pemahaman mereka secara mandiri.

Berdasarkan hasil observasi awal dan penyebaran angket yang menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II, maka peneliti dapat menghentikan tindakan setelah pelaksanaan siklus II. Hasil pada siklus II telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *kahoot* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran persamaan garis lurus.

Pembelajaran dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

### **Pra Siklus**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motivasi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran *kahoot* pada pembelajaran matematika. Penelitian dilakukan di kelas VIII-8 semester 2 dengan jumlah siswa sebanyak 43 siswa. Sebelum perlakuan, hasil angket pada pra siklus menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada dibawah kategori baik atau sekitar 39 siswa, dan hal tersebut masih belum mencapai syarat minimum sebesar 76% dari total keseluruhan siswa sesuai kriteria penilaian motivasi menurut Ngalim Purwanto (dalam Rosalita, 2020). Hanya sebagian kecil siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar diatas kriteria.

Berdasarkan hasil penelitian awal siswa di kelas VIII-8 SMP Negeri 6 Denpasar yang diikuti oleh 43 siswa menunjukkan persentase kriteria ketuntasan minimum pada penilaian motivasi belajar siswa sebesar 64% dan nilai rata-rata siswa sebesar 24,83. Kendala yang ditemukan yaitu siswa terlihat bosan dan kurang semangat dalam pembelajaran dikarenakan penerapan metode yang kurang tepat dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif.



## Siklus 1

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I menunjukkan adanya kemajuan signifikan dalam tingkat motivasi belajar siswa, yang mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran *kahoot* berhasil meningkatkan semangat dan keaktifan siswa. Keberhasilan ini disebabkan oleh faktor faktor seperti:

1. Media pembelajaran *kahoot* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk terlibat secara aktif.
2. Media *kahoot* memberikan umpan balik langsung (real-time) atas jawaban yang dipilih siswa. Hal ini membantu mereka mengetahui seberapa baik pemahaman mereka terhadap materi yang sedang dipelajari, sekaligus memberikan dorongan untuk memperbaiki kesalahan secara cepat.

Hasil pada siklus I menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi **Kahoot** memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase rata-rata motivasi belajar yang awalnya sebesar 62% menjadi 75%, atau naik sebesar 13%. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai kategori baik dalam kriteria ketuntasan motivasi belajar juga mengalami peningkatan, dari semula hanya 4 siswa menjadi 21 siswa. Selama proses pembelajaran, siswa tampak lebih aktif dan bersemangat, serta merasakan kemudahan dalam memahami materi melalui penggunaan media Kahoot.

Meskipun demikian, masih terdapat 22 siswa atau sekitar 51% yang belum mencapai kriteria ketuntasan motivasi belajar. Berdasarkan hasil observasi, beberapa kendala yang ditemukan antara lain masih adanya siswa yang pasif dan kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, kurangnya familiaritas siswa terhadap penggunaan media *kahoot*, kendala teknis pada perangkat (gadget) yang digunakan untuk mengakses aplikasi, serta alokasi waktu yang belum optimal dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Hasil ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hayati 2024), hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memperkuat interaksi antara siswa dan guru. Namun, kendala seperti keterbatasan perangkat dan kestabilan internet perlu diperhatikan.

Berdasarkan refleksi tersebut, peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus II guna memperkuat pemahaman siswa, meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, serta memaksimalkan pemanfaatan media *kahoot* sebagai upaya strategis dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

### **Siklus 2**

Tindakan pada Siklus II terbukti berhasil secara signifikan meningkatkan tingkat motivasi belajar siswa. Keberhasilan ini terutama didorong oleh perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya. Fokus utama adalah siswa-siswa yang kurang fokus dan pengoptimalan alokasi waktu yang sebelumnya menjadi kelemahan utama, menjadi faktor kunci keberhasilan tindakan. Dengan penekanan lebih mendalam pada pemanfaatan media *kahoot* secara aktif, siswa menunjukkan peningkatan motivasi yang sangat baik, dari hanya 75% siswa yang tuntas di siklus I menjadi 86% di siklus II.

Berdasarkan hasil angket pada siklus II diperoleh bahwa telah terjadi perubahan dan peningkatan skor motivasi serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *kahoot*. Berdasarkan hasil analisis data, terlihat adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan persentase rata-rata motivasi belajar siswa yang semula sebesar 75% pada siklus I meningkat menjadi 86% pada siklus II. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai kriteria minimal motivasi belajar juga mengalami peningkatan yang signifikan, dari 22 siswa atau 49% pada siklus I menjadi 37 siswa atau 86% pada siklus II. Secara keseluruhan, siklus II menunjukkan hasil yang lebih optimal dibandingkan dengan siklus I.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan peneliti terdahulu yang sama-sama meneliti pada jenjang sekolah SMP yang dilakukan oleh (Dewimarni, Ulhusna dan Marhayati 2022) dengan judul "Analisis Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya". Hasilnya menunjukkan peningkatan motivasi dan minat belajar siswa terhadap matematika. Penggunaan *Kahoot* membuat suasana kelas lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

Dari data yang diperoleh pada siklus II disimpulkan bahwa penelitian sudah mencapai target peningkatan motivasi belajar siswa dikarenakan sebagian besar siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan yakni 75%. Karena indikator

keberhasilan dalam penelitian ini telah tercapai, maka tujuan penelitian dinyatakan telah terpenuhi dan pelaksanaan tindakan dihentikan pada siklus II.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *kahoot* secara efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII-8 SMP Negeri 6 Denpasar. Terjadi peningkatan signifikan dari pra siklus hingga siklus II, terutama pada kriteria ketuntasan motivasi belajar siswa meningkat dari 25% pada pra siklus naik menjadi 49% pada siklus I dan menjadi 86% pada siklus II. Peningkatan ini tidak hanya mencerminkan bertambahnya antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga menunjukkan perbaikan dalam kemampuan mereka dalam memahami dan menyelesaikan masalah matematika. Penerapan media *kahoot* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dan berpikir kritis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *kahoot* untuk membantu proses pembelajaran efektif dalam meningkatkan motivasi sekaligus keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Salah satu keterbatasan utama adalah kendala teknis pada perangkat (gadget) yang digunakan untuk mengakses media *kahoot*. Hal ini mempengaruhi efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan menghambat peningkatan motivasi belajar. Selain itu, penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas dalam satu sekolah, sehingga generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas masih terbatas. Variasi kemampuan siswa, kondisi kelas, dan pengalaman guru juga dapat memengaruhi hasil jika diterapkan di konteks berbeda.

Berdasarkan hasil dan keterbatasan tersebut, disarankan agar peneliti selanjutnya memberikan pengenalan terlebih dahulu mengenai media *kahoot* dan melakukan persiapan lebih matang sebelum memulai pembelajaran. Selain itu, disarankan untuk menerapkan penelitian serupa di kelas atau sekolah lain untuk menguji konsistensi hasil. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan penerapan media *kahoot* dengan memadukan model pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan pengalaman yang lebih mendalam selama proses pembelajaran.

## 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing atas bimbingan dan masukan yang berharga, kepada institusi dan pihak-pihak terkait atas dukungan dan fasilitas yang diberikan, serta kepada responden yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada rekan-rekan dan keluarga yang senantiasa memberikan doa serta motivasi hingga penelitian dan penulisan artikel ini dapat terselesaikan dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewimarni, Syelfia, Mishbah Ullusna, dan Laila Marhayati. "Penerapan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat belajar Siswa Dikelas VII SMP Negeri 38 Padang." *J-Abdi*, 2022: 1935-1940.
- Gymnastiar, Iman Ahmad. "Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Digital dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di SMA Pasundan Banjaran." *Jurnal Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum* , 2022: 1-8.
- Hayati, Nur. "Analisis Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Smp Muhammadiyah 1 Surabaya ." *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 2024: 52-60.
- Sihombing, Lamria Junita, Jungjungan Simorangkir, Andrianus Nababan, Wilson Simanjuntak, dan Andar Gunawan Pasaribu. "Pengaruh Penguatan Oleh Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SMP Negeri 4 Laguboti, Kabupaten Toba T.A. 2023/2024." *Sinar Kasih*, 2023: 203-216.
- Sinaga, Icha Timart Diany, Netto W. S. Rahan, dan Abdul Rahman Azahari. "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau ." *Journal of Environment and Management*, 2022: 55-61.
- Sundari, Septi, dan Benny Prasetya. "Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik Melalui Game-Based Learning "Kahoot" Pada Pembelajaran Bahasa Inggris." *AL Ibtidaiyah*, 2024: 115-126.
- Wijaya, Hengki, Amriani Amir, Dwi Riyanti, Suzana Claudia Setiana, dan Resty Sari Somakila. *Siklus Kemmis dan McTaggart: Contoh dan Pembahasan*. Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2023.
- Zulliah. "Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Penerapan Metode Permainan di Kelas VI SD Negeri 11 Senebebing Kecamatan Sukadana." *Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan Karakter*, 2021: 23-33.