

## PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT PADA PROSES PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DITINJAUDARI MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI DI SEKOLAH ALAM TUNAS MULIA BEKASI

Dien Amira Zahra<sup>1</sup>, Ade Siti Haryanti<sup>2</sup>, Adi Permana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraparasta

Email : <sup>1</sup> [dienamirazahra4@gmail.com](mailto:dienamirazahra4@gmail.com), <sup>2</sup> [ade.siti86haryanti@gmail.com](mailto:ade.siti86haryanti@gmail.com), <sup>3</sup> [adipermana8579@gmail.com](mailto:adipermana8579@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh *Penggunaan Media Kahoot terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia siswa kelas XI di Sekolah Alam Tunas Mulia Bekasi*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan analisis uji beda rata-rata. Pengumpulan data dilakukan dengan menyusun instrumen penelitian. Instrumen adalah tes khusus yang diberikan kepada sampel berupa instrumen menulis Teks eksposisi. Populasi terjangkau sebanyak 156 siswa dengan sampel sebanyak 40 siswa. Hasil analisis data menunjukkan terdapat Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia siswa kelas XI sekolah Alam Tunas Mulia Bekasi. Hal ini didasarkan pada pengujian hipotesis dengan taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6,78 > 2,03$ . Rata-rata motivasi belajar bahasa Indonesia yang menggunakan media kahoot sebesar 78,8 lebih tinggi daripada yang menggunakan media konvensional sebesar 69,1.

**Kata Kunci:** Media Kahoot, Motivasi Belajar, Pengaruh

### Abstract

*The purpose of this study was to determine the effect of using Kahoot media on the motivation to learn Indonesian for class XI students at Alam Tunas Mulia Bekasi School. The method used in this study is an experimental method with an analysis of the average difference test. Data collection was carried out by compiling research instruments. The instrument is a special test given to the sample in the form of an exposition text writing instrument. The reachable population is 156 students with a sample of 40 students. The results of the data analysis showed that there was an effect of using Kahoot media on the motivation to learn Indonesian for class XI students at the Alam Tunas Mulia Bekasi school. This is based on testing the hypothesis with a significance level of 5% obtained  $t_{count} > t_{table}$ , namely  $6.78 > 2.03$ . The average motivation to learn Indonesian using kahoot media is 78.8, higher than that using conventional media, which is 69.1.*

**Keywords:** Media Kahoot, Learning Motivation, Influence

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia sangat diperlukan pada semua jenjang pendidikan mulai SD, SMP, SMA, hingga Perguruan Tinggi. Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup 4 keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh siswa antara lain menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut saling berhubungan satu dengan lainnya. Menurut Syafitri, (2017 : 10). Pembelajaran Bahasa Indonesia dinilai oleh siswa sebagai pembelajaran yang membosankan, sehingga siswa merasa bosan dan menjadi malas selama mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Indikator tersebut menjadi bukti nyata rendahnya motivasi siswa pada proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada hasil belajar Bahasa Indonesia. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu membuat siswa untuk berfikir kritis, analitis, dan kreatif. Guru berusaha untuk lebih kreatif serta inovatif terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan efektif jika guru mampu memberikan motivasi kepada siswa dengan cara membuat kegiatan pembelajaran yang menarik. Dengan memiliki motivasi yang tinggi diharapkan siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Menurut Sungkono, (2020 : 15) motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, membuat individu tersebut bertindak atau berbuat sesuatu. Motivasi tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat terlihat dari perubahan tingkah laku, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya sebuah tingkah laku, sehingga dengan adanya motivasi maka tujuan pembelajaran akan terlihat secara akurat dan meyakinkan. Menurut Suarga (2019 : 14). Pada kehidupan modern ini, peserta didik dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan yang telah dicapai Bahasa Indonesia selama mengikuti pendidikan dengan adanya motivasi. Pada kondisi dimana siswa mendapatkan nilai yang memuaskan, maka akan memberikan dampak berupa suatu stimulus, dengan demikian diharapkan siswa dapat lebih meningkatkan prestasi belajar.

Keberadaan media pembelajaran diharapkan siswa lebih termotivasi untuk belajar secara konsisten dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik secara individual maupun kelompok, dan mampu mengorganisasikan berbagai konsep serta pengalaman belajar yang diperolehnya. Dengan demikian, perlu dilakukan inovasi-inovasi pembelajaran yang mampu merangsang siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan penuh motivasi dan tingkat partisipasi yang tinggi, disamping pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, ternyata masih banyak Guru yang belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, guru belum memanfaatkan media elektronik sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar. Salah satu media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil motivasi belajar adalah media kahoot.

Media pembelajaran Kahoot mengajak siswa agar berperan aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran karena pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki siswa masih belum cukup untuk mengefektifkan pembelajaran. Adanya media kahoot ini siswa dikondisikan agar lebih termotivasi dalam aktivitas pembelajaran menggunakan teknologi website pendidikan, sehingga menjadikan hasil akhir dari motivasi pembelajarannya mengalami peningkatan.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi Eksperimen* dengan menggunakan desain penelitian *control group design*. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Jadi sesuatu untuk dieksperimen dalam penelitian ini adalah media pembelajaran media kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Alasan penulis memilih metode eksperimen adalah karena penulis ingin mengetahui apakah ada perbedaan antara kemampuan berbicara siswa yang menggunakan media kahoot dengan kemampuan berbicara siswa dan yang tidak menggunakan media kahoot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur di kelas XI A dan XI B Sekolah Alam Tunas Mulia Bekasi. Media pembelajaran kahoot belum pernah digunakan guru dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut, sehingga menarik penulis untuk melakukan penelitian eksperimen tersebut.

**Tabel 3.1**  
**Desain Penelitian Control Group Design**

<b>Kelompok</b>	<b>Perlakuan</b>
<b>R1</b>	<b>X1 (Media Kahoot)</b>
<b>R2</b>	<b>X2 (modul Pembelajaran)</b>

**Keterangan :**

- R1 = Kelompok kelas eksperimen
- R2 = Kelompok kelas kontrol
- X = Penggunaan Media Kahoot

Desain penelitian ini merupakan objek yang akan diteliti, terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen akan diberikan perlakuan dengan menggunakan media kahoot, sedangkan kelas kontrol akan diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran konvensional berupa modul pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Sekolah Alam Tunas Mulia Bekasi yang berjumlah 40 siswa terdiri dari 28 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Sampel diambil dengan teknik random sampling terhadap siswa kelas XI Sekolah Alam Tunas Mulia Bekasi. Responden memiliki tingkat intelegensi rata-rata, sikap terbuka dan mudah bergaul dengan sesama siswa, sehat jasmani dan rohani, usia berkisar 14-15 tahun, tingkat ekonomi orang tua rata-rata dan berasal dari sosial dan budaya yang berbeda dengan suku yang beragam.

Data penelitian diperoleh dari tes menulis siswa. Penilaian berdasarkan standar yang telah ditetapkan oleh peneliti. Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, maka diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 1**  
**Ringkasan Hasil Perhitungan Statistik Deskriptif**

Data Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	78,8	69,1
Modus	80,0	66,25
Median	79,1	68
Simpangan Baku	4,50	4,57
Varians	20,27	20,93

**Tabel 2**  
**Ringkasan Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data**

Kelompok Data	Jumlah Sampel	$\chi^2_{hitung}$	$\chi^2_{tabel}$	Simpulan
Eksperimen	20	0,86	11,07	Berdistribusi normal
Kontrol	20	1,07	11,07	Berdistribusi normal

Dari hasil perhitungan diperoleh hasil  $\chi^2_{hitung} = 0,86$  untuk kelas eksperimen dan 1,07 untuk kelas kontrol. Sedangkan  $\chi^2_{tabel}$  untuk  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan ( $dk = 6 - 1 = 5$ ) adalah 11,07. Karena  $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Dengan demikian disimpulkan bahwa data berasal dari populasi berdistribusi normal.

### Hasil Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk menguji apakah terdapat kesamaan (homogen) atau ketidaksamaan varians populasi. Apabila ada kesamaan varians, maka dapat dikatakan bahwa populasi berasal dari varians yang homogen, atau sebaliknya. Uji homogenitas menggunakan uji Fisher (Uji F), dimana :

$$F_{hitung} = \frac{\text{VariansTerbesar}}{\text{VariansTerkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{20,93}{20,27} = 1,03$$

Hasil analisis homogenitas dengan menggunakan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , diperoleh bahwa harga  $F_h = 1,07$  lebih kecil dari harga  $F_t = 7,815$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data penelitian tersebut memiliki variansi yang homogen.

## Hasil Uji Hipotesis Penelitian

Teknik analisis uji hipotesis penelitian menggunakan uji rata-rata sebagai berikut :

1. Membuat tabel rangkuman distribusi frekuensi

Kelompok	Eksperimen (A)	Kontrol (B)
Rata-rata	78,8	69,1
Varians	20,27	20,93

2. Menentukan varians gabungan

$$s = \sqrt{\frac{(n_A - 1)s_A^2 + (n_B - 1)s_B^2}{n_A + n_B - 2}}$$

$$s_{gab} = \sqrt{\frac{(20 - 1) * 20,27 + (20 - 1) * 20,93}{20 + 20 - 2}} = 4,538 \approx 4,54$$

3. Menentukan nilai t

$$t = \frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{s \sqrt{\left(\frac{1}{n_A} + \frac{1}{n_B}\right)}}$$

$$t = \frac{78,8 - 69,1}{4,54 \sqrt{\frac{1}{20} + \frac{1}{20}}} = 6,78$$

jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  : maka disimpulkan terdapat pengaruh Media Kahoot terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia siswa Kelas XI Sekolah Alam Tunas Mulia Bekasi.

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  : maka disimpulkan tidak terdapat pengaruh Media Kahoot terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia siswa Kelas XI Sekolah Alam Tunas Mulia Bekasi.

Menentukan nilai  $t_{tabel}$  distribusi t untuk  $\alpha=0,05$  dan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 38$  diperoleh nilai  $t_{tabel}$  2,03. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka disimpulkan terdapat pengaruh Media Kahoot terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia siswa Kelas XI Sekolah Alam Tunas Mulia Bekasi.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pengujian hipotesis, maka terbukti bahwa terdapat pengaruh yang positif antara media Kahoot terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia. Dengan demikian penelitian ini menghasilkan suatu kenyataan bahwa motivasi belajar bahasa Indonesia dipengaruhi oleh media Kahoot artinya bahwa jika intensitas pembelajaran dengan media Kahoot tinggi maka akan meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia atau sebaliknya. Hal ini didasarkan pada hasil pengujian hipotesis penelitian.

Dalam pengujian hipotesis pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (6,78 > 2,03), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian hipotesis teruji kebenarannya dan secara signifikan diterima. Dengan demikian disimpulkan pula bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia dan rata-

rata motivasi belajar bahasa Indonesia yang menggunakan media Kahoot sebesar 78,8 lebih tinggi daripada yang menggunakan media konvensional sebesar 69,1.

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini, maka dalam kapasitasnya sebagai seorang pendidik, guru bahasa Indonesia harus mampu menciptakan media belajar yang baik bagi siswa agar dapat dilakukan pemilahan dan perlakuan yang tepat dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum penggunaan media Kahoot memberikan kontribusi perolehan motivasi belajar bahasa Indonesia yang lebih baik. Maka dalam implikasi dalam upaya peningkatan motivasi belajar bahasa Indonesia, hendaknya para guru perlu menerapkan pembelajaran dengan media Kahoot dalam proses kegiatan belajar bahasa Indonesia. Dengan demikian media Kahoot merupakan salah satu faktor yang tidak dapat diabaikan dalam pencapaian motivasi belajar bahasa Indonesia karena merupakan modal dasar dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia di sekolah.

## SIMPULAN

Pada bagian simpulan ini, penulis uraikan secara singkat hasil penelitian yang diperoleh di lapangan. Setelah diadakan penelitian dan analisis data tentang media pembelajaran *kahoot* terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *kahoot* terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas XI Sekolah Alam Tunas Mulia Bekasi.

Hal ini didasarkan pada pengujian hipotesis dengan taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6,78 > 2,03$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian hipotesis teruji kebenarannya dan secara signifikan diterima. Dengan demikian disimpulkan pula bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *kahoot* terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia dan rata-rata motivasi belajar bahasa Indonesia yang menggunakan media *kahoot* sebesar 78,8 lebih tinggi daripada yang menggunakan media konvensional sebesar 69,1.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Pada kesempatan yang baik ini, izinkanlah penulis menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang dengan tulus ikhlas telah memberikan bantuan dan dorongan dalam menyelesaikan penelitian ini, terutama kepada Ibu Ade Siti Haryanti, M.Pd., selaku dosen pembimbing materi, dan Bapak Adi Permana, M.Pd., selaku dosen pembimbing teknik yang turut membantu penulis dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, keluarga besar, sahabat-sahabat, pihak Sekolah Alam Tunas Mulia Bekasi dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberi doa dan dukungan kepada penulis sampai akhir penyelesaian penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Andi (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gramedia.
- Ananditha (2019). Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsca/article/download/601/519>
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>