

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
KEWIRAUSAHAAN**

SKRIPSI

Oleh:

Nurmala Dewi

322021009



**PROGRAM STUDI ADMINISTRASI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
TAHUN 2025**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
KEWIRAUSAHAAN**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan**

**Oleh:
Nurmala Dewi
322021009**

**PROGRAM STUDI ADMINISTRASI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
TAHUN 2025**

Skripsi oleh Nurmala Dewi ini telah diperiksa dan disetujui untuk di uji

Palembang, 26 Juni 2025

Pembimbing I,



Winda Lestrasi, S.Pd., M.Pd.

Palembang, 26 Juni 2025

Pembimbing II,



Sri Utami, S.Pd., M.Pd.

**Skripsi oleh Nurmala Dewi telah dipertahankan di depan
penguji pada tanggal 26 Juni 2025**

Dosen Penguji :


Winda Lestari, S.Pd., M.Pd.

Ketua


Sri Utami, S.Pd., M.Pd.

Anggota


Dra. Rytha Petrossky, M.Si.

Anggota

**Mengetahui,
Ketua Program Studi
Administrasi Pendidikan**

**Mengetahui,
Dekan FKIP
UM Palembang**


**Winda Lestari, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0205028902**




**Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd.
NIDN. 0023036701**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurmala Dewi
NIM : 322021009
Program Studi : Administrasi Pendidikan
No/Hp : 0895338315050

Menyatakan bahwa skripsi berjudul :

“Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan”

Beserta seluruh isianya adalah benar atau hasil karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku atau ditetapkan untuk itu, apabila dikemudian ternyata pernyataan saya tidak benar atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi saya.

Palembang, 26 Juni 2025

Yang menyatakan,



Nurmala Dewi
(322021009)

PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurmal Dewi
NIM : 322021009
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Administrasi Pendidikan
Jurusan : Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* terhadap
Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran
Kewirausahaan

Dengan ini menyatakan :

1. Karya tulis adalah asli belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Sarjana Strata 1 baik di Universitas Muhammadiyah Palembang maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya saya ini serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Palembang, 26 Juni 2025



Nurmal Dewi

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Moto :

“Di balik awan gelap, langkah kecil tetap bernyanyi, menjemput mentari yang setia menanti”

(Nurmala Dewi, Lm)

Persembahan :

1. Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat, karunia, dan kesehatan yang diberikan-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. Semoga segala usaha ini mendapatkan ridha dan keberkahan dari-Nya.
2. Cinta pertama dan panutanku, ayahanda Marzuki. Terima kasih telah tanpa henti berjuang dan selalu mengusahakan kebahagiaan penulis. Beliau tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, tapi beliau mampu mendidika penulis, memotivasi dan memberikan dukungan penuh, sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. *The one and only* perempuan hebat sekaligus pintu surgaku, ibunda Syamsiah, Terima kasih sudah melahirkanku, merawatku dan membesarkan penulis dengan penuh kasih, cinta dan tanpa henti selalu mendoakan penulis hingga penulis bisa sampai pada tahap ini.
3. Kepada saudara laki-laki M. Juanda dan M. Noval Ramadhan dan Saudara Perempuanku. Terima kasih atas segala pengorbanan kalian untuk adik bungsumu ini, yang membuat langkahku sampai di sini. Gelar ini bukan hanya milikku, tapi juga hadiah dari cinta dan perjuangan kalian.
4. Untuk Etak, Irka, Ifeh, dan Bila, terima kasih telah menjadi teman dalam tawa dan air mata, menguatkan saat lelah, menyemangati saat hampir menyerah. Skripsi ini menjadi nyata karena langkahku tak pernah sendiri ada kalian yang setia di setiap proses dan perjuangan ini. Serta angkatan 2021, bukan cuma angka, tapi cerita. Terima kasih sudah jadi rumah

selama masa-masa duduk dibangku perkuliahan. Sampai jumpa di versi terbaik kita selanjutnya.

5. Terima kasihku yang tulus untuk sahabat-sahabat SMA-ku, yang selalu hadir dengan kata-kata penyemangat dan dukungan tanpa henti. Kalian adalah pelita kecil di saat aku merasa lelah dan ragu, memberi semangat agar aku terus melangkah dan menyelesaikan skripsi ini.
6. Terima kasih untuk organisasiku tercinta HMPS AP atas segala pengalaman, pelajaran, dan kebersamaan yang telah diberikan.
7. Terima kasih kepada diriku sendiri, yang telah berjalan sejauh ini tanpa pernah berhenti. Untuk setiap langkah kecil yang tetap maju meski dihujani ragu, serta keberanian untuk tumbuh. Maaf jika selalu membuat lelah dan mimpi-mimpi yang belum bisa menjadi nyata.

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN

ABSTRAK

Proses pembelajaran di sekolah dapat berlangsung secara baik, efektif dan struktur, apabila dapat memenuhi salah satu komponen yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran yaitu media pembelajaran. Peranan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sangat penting karena media merupakan salah satu alat perangsang belajar yang dapat menciptakan suasana belajar yang asyik, kreatif, inovatif serta siswa juga dapat dengan mudah memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Jenis media pembelajaran yang efektif dan interaktif berbasis teknologi salah satunya yaitu *kahoot*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan di SMA Dharma Bhakti Palembang. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental*, yang melibatkan dua kelompok kelas: kelas eksperimen yang menggunakan media *Kahoot* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa di kelas eksperimen. Rata-rata nilai pretest siswa kelas eksperimen sebesar 73 dan meningkat menjadi 89 pada posttest. Uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa thitung (6,667) lebih besar dari ttabel (1,673), yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dan mengurangi kebosanan yang sering terjadi di kelas. Oleh karena itu, *Kahoot* direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Kewirausahaan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Kahoot, Motivasi Belajar.*

The Effect of Kahoot Learning Media on Students' Learning Motivation in the Entrepreneurship Subject

ABSTRACT

The learning process in schools can take place effectively, efficiently, and in a structured manner if it fulfills one of the essential components of learning activities, namely learning media. The role of learning media in the learning process is crucial because it serves as a stimulus that can create a fun, creative, and innovative learning environment, helping students easily understand the material and increasing their learning motivation. One example of an effective and interactive technology-based learning media is Kahoot. This study aims to determine the effect of using Kahoot as a learning media on students' learning motivation in the Entrepreneurship subject at SMA Dharma Bhakti Palembang. The method used is a quantitative approach with a quasi-experimental design, involving two class groups: an experimental class using Kahoot and a control class using conventional learning methods. Data collection was conducted through pretests and posttests to determine changes in students' learning motivation before and after the treatment. The results showed a significant increase in the learning motivation of students in the experimental class. The average pretest score of students in the experimental class was 73 and increased to 89 in the posttest. Hypothesis testing using a t-test showed that the t-count (6.667) was greater than the t-table (1.673), indicating a significant difference between the two groups. These findings indicate that using Kahoot can create a more engaging, interactive, and enjoyable learning environment. Moreover, this media can enhance students' active participation in the learning process and reduce the boredom often experienced in class. Therefore, Kahoot is recommended as one of the innovative learning media that teachers can use to increase students' learning motivation, particularly in the Entrepreneurship subject.

Keywords: Kahoot learning Media, learning motivation.

KATA PENGANTAR

Allhamdulillah penulis bersyukur kepada Allah SWT atas segala berkah dan rahmat-Nya yang telah memungkinkan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Semoga sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga dan sahabat beliau. Penulis menyadari bahwa pencapaian ini tidak hanya berkat usaha saya sendiri, melainkan juga berkat dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-sebarnya kepada:

1. Allah Subhana Wa Ta'ala karena telah memberikan nikmat kelancaran dan kekuatan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada kedua orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
4. Ibu Winda lestari, S.Pd., M.Pd Selaku Ketua Program Studi Administrasi Pendidikan dan pembimbing I atas segala bimbingan dan arahan serta kesabaran, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan tepat waktu.
5. Ibu Sri Utami, S.Pd., M.Pd Selaku Pembimbing II atas bimbingan dan arahan serta kesabaran, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan tepat waktu.
6. Serta Dosen-dosen Program Studi Administrasi Pendidikan, terima kasih atas semua ilmu dan pengalaman belajar yang diberikan selama perkuliahan.
7. Terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak sekolah di SMA Dharma Bhakti Palembang.

Dengan disusunnya skripsi ini penulis ingin menyampaikan harapan semoga bantuan dan dukungan yang telah diberikan mendapatkan pahala dan hikmah dari Allah SWT.

Palembang, 26 Juni 2025

Nurmala Dewi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	5
F. Hipotesis	5
G. Variabel Penelitian	5
H. Daftar Istilah	6
BAB II. KAJIAN TEORI	8
A. Kajian Teori	8
1. Media Pembelajaran	8
a. Pengertian Media Pembelajaran	8
b. Manfaat Media Pembelajaran	9
c. Tujuan Media Pembelajaran	13
d. Fungsi Media Pembelajaran	16
e. Jenis Media Pembelajaran	20
f. Indikator Media Pembelajaran	24

2. <i>Kahoot</i>	26
a. Pengertian <i>Kahoot</i>	26
b. Kelebihan dan Kekurangan <i>Kahoot</i>	28
c. Cara Menggunakan <i>Kahoot</i>	31
3. Motivasi Belajar.....	42
a. Pengertian Motivasi Belajar	42
b. Fungsi Motivasi	43
c. Jenis-jenis Motivasi Belajar	46
d. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi.....	50
e. Indikator Motivasi Belajar	55
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	57
BAB III. METODE PENELITIAN	60
A. Metode Penelitian dan Jenis Penelitian	60
B. Rancangan Penelitian	62
1. Tempat Penelitian.....	62
2. Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	62
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	63
1. Populasi.....	63
2. Sampel	63
D. Instrumen Penelitian	64
1. Observasi.....	64
2. Tes.....	64
3. Dokumentasi.....	66
E. Uji Coba Instrumen.....	66
1. Uji Validitas Instrumen Tes.....	66
2. Uji Reliabilitas.....	68
F. Pengumpulan Data.....	69
1. Observasi.....	69
2. Tes.....	69
3. Dokumentasi	70
G. Teknik Analisis Data.....	70
1. Uji Asumsi atau Uji Prasyarat.....	70

a. Uji Normalitas.....	70
b. Uji Homogenitas	72
c. Uji Hipotesis	74
H. Tahap- Tahap Penelitian	76
BAB IV HASIL PENELITIAN	79
A. Deskripsi Data	79
1. Temuan Penelitian.....	79
a. Hambatan Penelitian	80
b. Manfaat Penelitian.....	80
2. Data Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen.....	81
a. Data Statistik Pre-test Pada Kelas Eksperimen.....	81
b. Data Statistik Post-test Pada Kelas Eksperimen	82
3. Data Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol.....	84
a. Data Statistik Pret-test Pada Kelas Kontrol	84
b. Data Statistik Post-test Pada Kelas Kontrol.....	85
B. Analisis Data.....	87
1. Uji Prasyarat.....	87
a. Uji Normalitas.....	87
b. Uji Homogenitas	88
c. Uji Hipotesis	90
BAB V PEMBAHASAN	93
A. Pembahasan.....	93
BAB VI PENUTUP	96
A. Kesimpulan	96
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	104
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	163

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	57
Tabel 3.1 Eksperimen (<i>Nonequivalent Control Group Design</i>)	61
Tabel 3.2 Rancangan Waktu Penelitian	62
Tabel 3.3 Sampel Penelitian	64
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen	65
Tabel 3.5 Uji Validitas Instrumen.....	67
Tabel 3.6 Uji Reliabilitas.....	69
Tabel 4.1 Data Statistic Pretest Kelas Eksperimen	81
Tabel 4.2 Data Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen	82
Tabel 4.3 Data Statistic Posttest Kelas Eksperimen	83
Tabel 4.4 Data Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen	83
Tabel 4.5 Data Statistic Pretest Kelas Kontrol.....	84
Tabel 4.6 Data Frekuensi Pretest Kelas Kontrol.....	85
Tabel 4.7 Data Statistic Posttest Kelas Kontrol.....	86
Tabel 4.8 Data Frekuensi Posttest Kelas Kontrol.....	86
Tabel 4.9 Uji Normalitas Pretest Kelas Kontrol	88
Tabel 4.10 Uji Normalitas Posttest Kelas Kontrol.....	88
Tabel 4.11 Uji Homogenitas Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen	89
Tabel 4.12 Uji Homogenitas Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen	89
Tabel 4.13 Uji Hipotesis (Uji T)	90
Tabel 4.14 Rata-Rata Nilai Posttest Eksperimen dan Kontrol.....	90
Tabel 4.15 T tabel.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Cara Menggunakan <i>Kahoot</i>.....	32
Gambar 3.1	Tahap-tahap Penelitian	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Mata Pelajaran Kewirausahaan	105
Lampiran 2 Pedoman Penskoran Penelitian.....	116
Lampiran 3 Soal Pretest dan Postest	118
Lampiran 4 Kunci Jawaban Soal Pretest dan Postest.....	125
Lampiran 5 Power Point Materi Kerajinan Dari Bahan Limbah Berbentuk Bangun Datar.....	127
Lampiran 6 Media Pembelajaran Kahoot.....	133
Lampiran 7 Hasil Skor Pretest dan Postest Penelitian.....	143
Lampiran 8 SK Pembimbing.....	145
Lampiran 9 Kemajuan Revisi Seminar Proposal.....	146
Lampiran 10 Bukti Telah Memperbaiki Proposal Hasil Seminar	147
Lampiran 11 Laporan Kemajuan Bimbingan Skripsi	148
Lampiran 12 Surat Persetujuan Perbaikan (Revisi) Ujian Skripsi	152
Lampiran 13 Surat Permohonan Riset FKIP UM Palembang	153
Lampiran 14 SK Telah Melakukan Penelitian.....	154
Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian.....	156

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pengajar dan siswa yang berlangsung di lingkungan sekolah. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru yang menyampaikan informasi kepada siswa menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa bisa mendapatkan wawasan baru. Sistem pembelajaran yang dulunya berorientasi pada guru kini beralih fokus ke siswa. Sebagai seorang pengajar, penting untuk mengatasi masalah ini dengan menciptakan suasana pembelajaran yang melibatkan siswa, sambil mempersiapkan strategi, metode, dan media pengajaran agar bisa melatih siswa untuk aktif dan berpikir kritis, menjadikan pendekatan pembelajaran lebih berpusat pada siswa.

Agar proses pembelajaran di sekolah berjalan dengan baik, efisien, dan terstruktur, penting untuk memenuhi salah satu unsur yang ada dalam kegiatan pembelajaran, yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi pelajaran dengan cara yang menarik bagi siswa, membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran, termasuk yang bersifat visual, seperti buku, serta yang berbasis audio visual, seperti PowerPoint, film, dan juga media pembelajaran berbasis teknologi seperti classroom, zoom meeting, kahoot, quiziz, dan lain-lain. Seorang guru dapat memilih dan menentukan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan. Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangatlah penting karena media berfungsi sebagai alat yang dapat merangsang minat belajar siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Arus globalisasi yang sangat pesat membawa teknologi yang masuk pada dunia pendidikan di era revolusi digital memberikan manfaat untuk meningkatkan mutu pembelajaran, motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Perkembangan teknologi saat ini dapat membuat alat komunikasi semakin canggih, terutama dalam dunia pendidikan, yang dapat menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, asyik dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SMA Dharma Bakti Palembang terdapat beberapa fakta yang terjadi dilapangan yaitu bahwasanya guru di sekolah tersebut masih belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran padahal dalam segi fasilitas yang di sediakan sekolah sudah memadai atau mendukung. Namun, terdapat faktor lain yang menyebabkan guru belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yaitu dikarenakan guru kurang memiliki kemampuan terhadap mengaplikasikan media teknologi dalam pembelajaran, sehingga hanya memilih untuk menggunakan teknologi manual atau yang bersumber dari manusia dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas.

Tidak hanya media pembelajaran saja metode pembelajaran yang digunakan guru tersebut dalam pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan presentasi. Pada saat menyampaikan materi pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dengan menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa yang sesuai dengan buku paket atau buku mata pelajaran kewirausahaan, siswa hanya menyimak dan mendengarkan. Untuk evaluasi pembelajaran, guru hanya menggunakan metode presentasi, siswa melakukan presentasi di depan secara manual tanpa menggunakan media sehingga, siswa yang tidak presentasi hanya bisa mendengar dan menyimak tanpa bisa melihat materi yang di presentasikan. Dari permasalahan tersebut peneliti melihat terdapat akibat hal ini berdasarkan fakta dilapangan. Guru yang masih

menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan suasana yang membosankan. Hal ini dapat terlihat pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran di kelas sedikit sekali siswa yang dapat memperhatikan dengan baik, yang lainnya hanya mengobrol dengan teman sebangkunya, mengantuk tanpa menyimak materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru. Pada saat siswa presentasi juga siswa yang lain tidak begitu menyimak dengan baik yang di presentasikan oleh temannya. Sebetulnya permasalahan ini memang sering di alami oleh guru pada saat mengajar di kelas. Namun, guru juga harus dapat memberikan solusi dalam permasalahan ini bisa jadi alasan siswa tidak begitu memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran karena, guru tersebut tidak menggunakan media pembelajaran yang asyik dan menarik sehingga siswa tidak optimal dalam mengikuti pembelajaran dikelas dan pastinya hal ini bisa berdampak pada motivasi belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan maka diupayakan solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara optimal, maka peneliti memilih media pembelajaran berbasis online yaitu *kahoot*. *Kahoot* adalah aplikasi yang sedang *tren* (populer, kekinian) untuk saat ini, fitur permainan (games) yang sederhana namun dapat menyenangkan dengan hitungan waktu yang disediakan. *Kahoot* juga termasuk salah satu media pembelajaran yang interaktif berbasis *game*, dimana *kahoot* memiliki kelebihan yaitu mudah di akses bagi siswa dan guru *Kahoot* memiliki banyak fitur, termasuk kuis, *game*, diskusi, dan survei. *Game* dan diskusi dapat dimainkan secara individu atau kelompok. Diharapkan bahwa aplikasi ini akan membantu mengajar pada mata pelajaran kewirausahaan di SMA Dharma Bhakti karena sangat cocok untuk generasi digital yang menyukai tampilan dan fitur yang menarik.

Secara empiris pengaruh media pembelajaran *kahoot* terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa dapat di dukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Kinanti Amira Putri (2023) dalam penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan media game kahoot dalam kegiatan pembelajaran IPS terbukti efektif terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan latarbelakang di atas membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan”**.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah berfokuskan pada sasaran pokok penelitian. Jadi dalam hal ini penulis memfokuskan pada pengaruh dari media pembelajaran *kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini apakah ada pengaruh dari media pembelajaran *kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan ?.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari media pembelajaran *kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan .

E. Manfaat penelitian

Pada hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk menuju proses belajar mengajar yang lebih efektif.

b. Siswa

Dengan adanya penelitian ini dapat diharapkan untuk dapat meningkatkan efektivitas siswa dalam belajar

c. Sekolah

Sebagai bahan masukan atau saran dalam mendorong motivasi belajar siswa.

F. Hipotesis

Tanggapan mengenai rumusan masalah peneliti yang pertama kali diungkapkan sebagai frasa pertanyaan. Hipotesis berfungsi sebagai dugaan awal yang perlu diuji dan divalidasi melalui proses penelitian untuk menentukan kebenarannya. (Sugiyono, 2022).

Ha : Adanya pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan.

Ho : Tidak adanya pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan.

G. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (independent variable) atau disebut dengan variabel X adalah variabel yang dipandang sebagai penyebab munculnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat (dependent variable) atau disebut dengan variabel Y adalah variabel yang dipandang

sebagai akibat.

Variabel bebas (X) : Media Pembelajaran *Kahoot*

Variabel terikat (Y) : Motivasi Belajar siswa.

H. Daftar Istilah

1. Media : Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan, atau materi kepada audiens.
2. Pembelajaran : Pembelajaran atau proses belajar mengajar merupakan proses interaksi pendidik dengan peserta didik yang dilakukan di sebuah lingkungan belajar.
3. Media Pembelajaran : Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang dijadikan sebagai alat pendukung atau perantara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang digunakan untuk membuat proses belajar lebih menarik dan efektif. Media dapat terdiri dari: Media cetak terdiri dari buku, majalah, poster, modul, leaflet, dan media audio. Media visual terdiri dari gambar, foto, diagram, peta, dan grafik. Media audiovisual terdiri dari video pembelajaran, animasi, dan film edukasi. Media interaktif terdiri dari aplikasi pendidikan, simulasi digital, dan game edukasi. Media yang berbasis teknologi termasuk pembelajaran maya, platform digital, augmented reality (AR), dan virtual reality (VR).

4. Kahoot : Kahoot adalah aplikasi yang sedang tren dimasa sekarang. Fitur permainan (games) sederhana namun menyenangkan yang dapat dengan mudah digunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran.
5. Motivasi : Dorongan atau alasan yang membuat seseorang bertindak untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi bisa berasal dari dalam diri sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari faktor luar (motivasi ekstrinsik).
6. Motivasi Belajar : Motivasi belajar adalah dorongan dan keinginan yang mempengaruhi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajar, alin kurtisa, Prasetiawan, H., & Sudaryanti, S. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Daring Dengan Bimbingan Kelompok Pada Siswa. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 290–299.
- Anis Faristin, V., & Saptadi Ismanto, H. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SMA Factors Influencing High School Students' Learning Motivation. *PGRl Semarang; Jl. Sidodadi Timur No, 24(024)*, 8316377.
- Anviani, R. (2022). *Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 3(1), 2723–8199.
- Ardiansyah.M. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif*. 2507(February), 1–9.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Cahyanti, Y. R., Megasari, D. C., & Rofisian, N. (2023). Peran Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mata Pelajaran IPAS Masa Kini. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 01(01), 160–163.
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12.
- Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(1), 91–100.
- Dawis, A. M., Meylani, Y., Heryana, N., Alfathoni, M. A. M., Sriwahyuni, E., Ristiyana, R., Januarsy, Y., Wiratmo, P. A., Dasman, S., Mulyani, S., Agit, A., Shoffa, S., & Baali, Y. (2023). *Pengantar Metodologi Penelitian*.
- Elisa, Maharani, Sumanti, F. H. (2024). *Motivasi Belajar Dalam Pendidikan* (pp. 33–34)
- Elvira, Neni Z, D. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359.

- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Fahri, M., Husaini, A., & Gustiana, E. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di MTS N 9 Kuningan Kelas VII pendidikan . Cara kita mendapatkan , mengakses , dan berbagi data telah sangat diubah oleh pengalaman belajar siswa sei*. 5(5), 5724–5730.
- Hamzah, B. U. (2021). *Teori Motivasi & Pengukurannya*.
- Harahap, Z. N., Azmi, N., Wariono, W., & Nasution, F. (2023). Motivasi, Pengajaran dan Pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3), 9258–
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue 1).
- Herwati; (2023). *Motivasi Dalam Pendidikan*.
- Junaidi, J. (2021). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Karomah, Devita, Ramli, M. (2024). Peran dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Khusnaeni, N., Erviana, V. Y., & Solichah, A. (2025). *Peningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPAS Dengan Abstrak A . Pendahuluan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 yang memuat tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa pendekatan pembelajaran digambarkan menarik , menghibur , menyenangkan , dan memotiva*. 9(1).
- Kusumaningrini, D. L., & Sudibjo, N. (2021). The Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa di Era Pandemi COVID-19. *Akademika*, 10(01), 145–161.
- Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., & Haryanto, A. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *SEMAI: Seminar*, 809–825.
- Loloangin, G. (2023). Pentingnya Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Guru

- Pak G. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 1349–1358.
- Maulida, S. (2024). Perencanaan pembelajaran: pengertian, fungsi dan tujuan. *OJS, Karimah Tauhid*, 3, 6014–6023.
- Miranti, H. R., Tanuatmadja, H., & Kurniawan, A. (2023). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Pada Mahasiswa FPEB. *Lecturer Competence; Interest in Learning. Journal of Finance, Entrepreneurship, and Accounting Education Research*, 2(3), 284–292.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba), December*, 99–104.
- Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education*, 06(01), 5328–5339.
- Nidawati. (2024). Penerapan Motivasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 317–326.
- Novitasari, A. T. (2023). Motivasi Belajar sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik dalam Pencapaian Hasil Belajar. *Journal on Education*, 5(2), 5110–5118.
- Ph.D. Ummul Aiman, (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Pratiwi, M. (2024). *Media Pembelajaran (Lakeisha)* (Issue February).
- Pujiwati, H. (2020). Pemberian Tes Akhir Dengan Aplikasi Kahoot Pada Pelajaran Sejarah. *Jurnal Teknologi Pendidikan Edutech*, 19(2), 184–
- Purnamasari, I., Aulia, T., Wisabla, N., Khalizah, N., & Ndururu, S. (2024). *Jenis-Jenis Media Pembelajaran Sejarah*. 8(12), 97–102.
- Rahmiati, & Azis, F. (2023). Peranan Guru Sebagai Motivator Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMPN 3 Kepulauan Selayar. *Innovative: Ournal Of Social Science Research*, 3(3), 6007–6018.
- Rismayanti, R., Rayhan, M. A. Q. K. E. A., & Fatihah, L. A. (2023). Pengaruh Motivasi Instrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(2), 251–261.

- Sagala, A. U., Hutagaol, D. D. S., Haloho, K. A., Aini, N., & Pangaribuan, T. R. (2021). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional PBSI IV*, 1, 1–6.
- Salfadilah, F., Prastowo, A., & Wibowo, Y. R. (2023). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Penilaian Kognitif Berbasis Hots Di Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 6(1), 36–45.
- Setiawan, U., Malik, H. A. S., Megawati, I., Wulandari, D., Nurazizah, A., Nurjaman, D., Nurhasanah, T., Nuranisa, V., Koswarini, D., Mulyana, & Maldini, C. (2022). Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar). In *Widina Bhakti Persada Bandung*.
- Shoffan Shoffa, dkk. (21 C.E.). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi* (Issue February).
- Sholihah, I. A., Krenata, N. A. C., & Nisa, N. K. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 39–44.
- Simamora, R. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Bagi Pencapaian Tujuan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *FITK UIN-SU Medan*, VII(1), 88–100.
- Siregar, L. Y. S. (2020). Motivasi Sebagai Pengubahan Perilaku. *Forum Paedagogik*, 11(2), 81–97.
- Sofiyana, M. S., Sukhoiri, Aswan, N., Munthe, B., W, L. A., Jannah, R., Juhara, S., SK, T., Laga, E. A., Sinaga, J. A. B., Suparman, Achmad Rante Suaidah, I., Fitrisari, N., & Herman. (2022). Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif. In *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. 9, 2721–2731.
- Suci, A., Aisyah, A., Ramadhan B A Smpn, H., & Kabupaten Tangerang, S. /. (2023). Peranan Media Pembelajaran Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran Ppkn. *Jurnal Krakatau Indonesian of Multidisciplinary Journals*, 1(1), 220–225.
- Sudirman, Nasrianty, & Et.al. (2023). Proses Belajar Dan Pembelajaran. In *Pendidikan Dan Studi Islam* (Vol. 7).

- Surani Dewi, et all. (2024). *Konsep Dasar Media Pembelajaran* (Y. C. M. Mandiri (ed.)).
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital). *Bening Media Publishing*, 18(1), 64–80.
- Tampubolon, B. (2020). Motivasi Belajar Dan Tingkat Belajar Mandiri Dalam Kaitannya Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 5(2), 34.
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123.
- Wajdi, F., Seplyana, D., Juliastuti, Rumahlewang, E., Fatchiatuzahro, Halisa, N. N., Rusmalinda, S., Kristiana, R., Niam, M. F., Purwanti, E. W., Melinasari, S., & Kusumaningrum, R. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 7, Issue 2).
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Wastriami, W., & Mudinillah, A. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 30–43.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
- Zaharah, F., & Husna, M. (2024). How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar aplikasi media pembelajaran tingkat SD , begitu pula pengelompokan dalam media. *Jurnal Riset*

Pendidikan Dan Bahasa, 3(2), 41–50.

Zamsir, Z., Prajono, R., & Sari, S. M. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar dan Persepsi Kesadaran Metakognisi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMAN 4 Wangi-Wangi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(03).

Zaqiyah, F. N., Istiqomah, T. N., Fadillah, N., Mardianto, P. H., & Putra, R. S. (2023). a Systematic Literature Review; Pengaruh Kompensasi Dan Motivasi Terhadap Kinerja Karyawan Perusahaan. *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Sosial Sains*, 2(1), 01–15.