

PENERAPAN METODE GAMIFIKASI MENGGUAKAN KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMPN 2 CIBINGBIN

Rudi Dahrudi¹, Dena Latif Setiawan²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: rudidahrudi45@gmail.com

Article History

Received: 22-08-2025

Revision: 30-08-2025

Accepted: 02-09-2025

Published: 04-09-2025

Abstract. This study aims to enhance learning motivation through the application of gamification methods using Kahoot. The research employed a quantitative approach with a pretest-posttest control group design. The sample consisted of class VIII A as the experimental group (25 students) and class VIII B as the control group (25 students). Data were collected using a learning motivation questionnaire with 15 statements administered during both the pretest and posttest. The data was analyzed using quantitative descriptive methods. The results showed an increase in learning motivation between the experimental and control groups. The average posttest score of the experimental class was 61.52, while the control class scored 46.04. The Independent Samples t-test produced a value of $t = 10.101 > t_{table} = 2.064$ with a significance level of $p = 0.000 < 0.05$, indicating a significant difference between the two groups. The Paired Samples Test also showed a significant difference ($t = -11.222$; $p = 0.000$) in the improvement of motivation scores between the control and experimental classes. Therefore, the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. The application of gamification using Kahoot has been proven effective in improving students' learning motivation in Informatics subjects.

Keywords: Gamification, Kahoot, Learning Motivation, Informatics

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar melalui penerapan metode gamifikasi menggunakan *Kahoot*. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pretest-posttest control group*. Sampel penelitian terdiri dari kelas VIII A sebagai kelompok eksperimen (25 siswa) dan kelas VIII B sebagai kelompok kontrol (25 siswa). Data dikumpulkan menggunakan angket motivasi belajar dengan 15 pernyataan yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen sebesar 61,52, sedangkan kelas kontrol sebesar 46,04. Uji *Independent Sampels t-test* menghasilkan nilai $t\text{-hitung} = 10,101 > t\text{-tabel} = 2,064$ dengan signifikansi $p = 0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Hasil *Paired Sampel Test* juga menunjukan perbedaan signifikan ($t = -11,222$; $p = 0,000$) pada peningkatan skor motivasi antara kelas kontrol dan eksperimen. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Penerapan metode gamifikasi menggunakan Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran informatika.

Kata Kunci: Gamifikasi, *Kahoot*, Informatika, Motivasi Belajar

How to Cite: Dahrudi, R & Setiawan, D. L. (2025). Penerapan Metode Gamifikasi Menggunakan *Kahoot* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII di SMPN 2 Cibingbin. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (6), 9025-9035. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4130>

PENDAHULUAN

Pendidikan secara umum merupakan usaha sadar, terencana, dan terstruktur yang dilakukan individu maupun kelompok untuk meningkatkan kemampuan mengelola emosi, membentuk sikap, serta memperoleh pengetahuan sebagai bekal menghadapi tantangan kehidupan yang terus berkembang. Ki Hajar Dewantara mendefinisikan pendidikan sebagai tuntunan dalam hidup tumbuhnya anak-anak, yakni proses yang menuntun segala kekuatan kodrat anak agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya sebagai manusia dan anggota masyarakat. Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses humanisasi, atau memanusiakan manusia (Pristiwanti et al., 2022). Oleh karena itu, pendidikan menjadi faktor penting bagi kemajuan individu maupun bangsa. Pendidikan yang berkualitas akan melahirkan sumber daya manusia yang kritis, inovatif, dan berorientasi ke depan, sehingga mampu menyelesaikan persoalan yang dihadapi serta berkontribusi dalam memajukan bangsa.

Kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran di kelas. Di era perkembangan teknologi, proses pembelajaran mengalami perubahan signifikan. Akses informasi yang semakin mudah menjadikan sumber belajar tidak lagi terbatas pada buku, melainkan dapat diperoleh melalui media digital. Teknologi memungkinkan materi yang abstrak divisualisasikan sehingga lebih mudah dipahami siswa, sekaligus mempermudah guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan. Guru diharapkan tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan mempertahankan motivasi siswa. Oleh sebab itu, guru masa kini dituntut untuk adaptif, inovatif, kreatif, dan kritis dalam mengelola pembelajaran (Hasan, 2019 dalam Nurjannah et al., 2021).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa. Motivasi dipahami sebagai kecenderungan siswa melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin (Hamdu & Agustina, 2011). Dengan motivasi yang tinggi, siswa lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif, fokus, dan tekun dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah gamifikasi. Gamifikasi adalah metode pembelajaran yang mengadaptasi elemen atau karakteristik gim untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Darmawiguna et al., 2019 dalam Tyaningsih et al., 2022). Kapp (2013) mendefinisikan gamifikasi sebagai penerapan pola kerja berbasis gim, estetika, dan pemikiran gim untuk melibatkan siswa, mendorong tindakan, mempromosikan

pembelajaran, serta membantu pemecahan masalah. Dalam praktiknya, gamifikasi dapat berupa gamifikasi struktural, penerapan elemen gim untuk mendorong partisipasi siswa tanpa mengubah materi, dan gamifikasi konten, yakni penggunaan elemen gim yang menyatu dengan penyajian materi (Ariani, 2020). Penelitian sebelumnya menunjukkan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta capaian akademik siswa (Suparmini et al., 2024).

Salah satu aplikasi yang populer digunakan dalam gamifikasi adalah *Kahoot*. Aplikasi berbasis jaringan ini memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang menarik dan kompetitif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar (Mattawang & Syarif, 2023). Melalui *Kahoot*, siswa dapat berpartisipasi aktif, berkolaborasi dengan teman sekelas, serta memperoleh umpan balik langsung mengenai pemahaman mereka (Wang & Tahir, 2020). Penelitian terdahulu menunjukkan penggunaan *Kahoot* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa (Asmarani et al., 2024; Gymnastiar, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode gamifikasi menggunakan *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran informatika kelas VIII, serta membandingkan efektivitasnya dengan metode konvensional.

METODE

Penelitian ini menerapkan jenis penelitian kuantitatif, yang bertujuan untuk mengolah dan menganalisis data dalam bentuk numerik secara sistematis. Pendekatan ini dipilih karena data numerik memungkinkan peneliti untuk menggunakan berbagai metode statistik dan analisis inferensial guna mengidentifikasi serta memahami hubungan sebab-akibat yang terjadi antar variabel dalam suatu populasi tertentu. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk membuktikan apakah hipotesis tersebut benar atau tidak, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasi dan menjadi dasar bagi pengambilan keputusan yang berbasis bukti (Sugiyono, 2013).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Eksperimen atau eksperimen semu. Pemilihan metode ini didasarkan pada kondisi lingkungan sekolah, yang tidak memungkinkan dilakukan pengacakan subjek secara sepenuhnya. Oleh karena itu, desain eksperimen disesuaikan dengan situasi yang ada, metode quasi experimental dipilih karena penelitian akan melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan metode gamifikasi menggunakan media Kahoot, dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Metode ini dipilih karena kondisi sekolah tidak memungkinkan dilakukannya pengacakan secara acak sepenuhnya. Tujuan dari metode ini

adalah untuk mengukur apakah penggunaan metode gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran informatika.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Pretest Posttest Control Group Design, karena melibatkan dua kelas yang akan diteliti yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok 1 (eksperimen) dan kelompok 2 (kontrol) yang dimaksud dengan kelas eksperimen adalah kelompok subjek penelitian yang menerima perlakuan atau intervensi dari peneliti sedangkan kelas kontrol adalah yang tidak diberi perlakuan oleh peneliti (Sugiyono, 2013). Penggunaan desain ini bertujuan untuk mengetahui secara langsung seberapa besar perbedaan tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode gamifikasi menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran.

Tabel 1. Desain Penelitian

Grup	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Populasi dalam penelitian ini populasi dari penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII di SMPN 2 Cibingbin tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 97 orang. Populasi ini dipilih karena sesuai dengan kurikulum pelajaran TIK yang sedang berlangsung dan memungkinkan dilakukannya eksperimen berbasis media pembelajaran digital Menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini, seluruh kelas VIII dianggap memiliki karakteristik yang serupa dalam hal materi pembelajaran dan kondisi pembelajaran.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Purposive sampling*. Teknik *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel yang berdasarkan kepada pertimbangan peneliti mengenai sampel-sampel mana yang sesuai dan dianggap dapat mewakili satu populasi. Maka dari itu peneliti mengambil sampel kelas VIII A sebagai kelas eksperimen berjumlah 25 orang siswa yang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Kelas VIII B sebagai kelas kontrol berjumlah 25 orang siswa terdiri dari 12 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa jenis, yaitu: (1) Angket, digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan metode gamifikasi dengan Kahoot sekaligus mengukur tingkat motivasi belajar mereka; (2) Angket Pretest, diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa; (3) Angket Posttest, diberikan setelah perlakuan, yaitu setelah

penerapan metode gamifikasi menggunakan Kahoot di kelas eksperimen dan metode konvensional di kelas kontrol, dengan tujuan mengukur perubahan motivasi belajar siswa; (4) Observasi, digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan secara non-partisipatif, artinya peneliti hanya mengamati tanpa terlibat langsung dalam kegiatan belajar; dan (5) Dokumentasi, digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa daftar hadir, rekap angket, tangkapan layar hasil kuis, serta foto-foto kegiatan pembelajaran.

Instrumen penelitian ini berfungsi untuk mengukur variabel yang diteliti, khususnya motivasi belajar siswa. Angket disusun dengan menggunakan skala Likert, karena skala ini sesuai untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu maupun kelompok terhadap suatu fenomena sosial (Sugiyono, 2013). Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi uji validitas dan uji reliabilitas untuk memastikan kualitas instrumen, uji normalitas dan uji homogenitas untuk menguji prasyarat analisis, serta uji hipotesis untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

HASIL

Hasil Uji Validitas

Sebelum penyebaran angket motivasi belajar, angket tersebut di validasi setiap butir pernyataan nya terlebih dahulu. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Kelas tinggi yaitu kelas IX C untuk pengujian validitas angket motivasi belajar, hasil dari uji validitas angket kepada kelas IX diuraikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil uji validitas kuisisioner

No	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,903	0,388	Valid
2	0,815	0,388	Valid
3	0,867	0,388	Valid
4	0,818	0,388	Valid
5	0,833	0,388	Valid
6	0,843	0,388	Valid
7	0,853	0,388	Valid
8	0,781	0,388	Valid
9	0,821	0,388	Valid
10	0,899	0,388	Valid
11	0,701	0,388	Valid
12	0,832	0,388	Valid
13	0,755	0,388	Valid
14	0,858	0,388	Valid
15	0,814	0,388	Valid

Uji validitas instrumen penelitian dilakukan pada 26 responden diluar sampel penelitian menggunakan teknik korelasi *Proudct Moment Person*. Kriteria pengujian apabila nilai *R hitung* lebih besar dari *R tabel* pada taraf signifikasi 5% dengan $N=26$ ($df=N-2=24$), yaitu sebesar 0,388, maka butir pernyataan dinyatakan valid. Berdasarkan hasil perhitungan, seluruh butir pernyataan (P1-P15) memiliki nilai *R hitung* lebih besar dari *R tabel* (0,388). Dengan demikian, seluruh butir angket motivasi belajar dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Hasil Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan nilai hitung *Cronbach's Alpha*, jika hasil hitung *Cronbach's Alpha* > 0,7 maka reliabilitas dapat diterima atau dengan kata lain pengujian tersebut bisa dikatakan reliabel. pengujian dari reliabilitas.

Tabel 3. Rekap hasil uji reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Pre-test kelas eksperimen	0,796	Reliabel
Post-test kelas eksperimen	0,767	Reliabel
Pre-test kelas kontrol	0,719	Reliabel
Post-test kelas kontrol	0,792	Reliabel

Berdasarkan hasil uji di atas soal pretest dan posttes untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama memiliki nilai > 0,70, maka kesimpulannya adalah bisa dikatakan reliabel.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan program SPSS 26 for windows dengan kriteria nilai signifikansi $p > 0,05$ maka dinyatakan variansi populasi adalah sama (homogen). Namun jika nilai signifikansi $p < 0,05$ maka data dinyatakan variansi populasi tidak sama (tidak homogen). Hasil uji homogenitas angket motivasi belajar siswa pada kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan VIII B sebagai kelas kontrol ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas *Pretest Posttest*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi	Based on Mean	1,067	1	47	,307
Belajar	Based on Median	,938	1	47	,338
	Based on Median and with adjusted df	,938	1	42,878	,338
	Based on trimmed mean	1,098	1	47	,300

Berdasarkan penjelasan diatas hasil output dari uji homogenitas variansi populasi diperoleh nilai $p = 0,300$ dimana $p > 0,05$. Berdasarkan hasil uji homogenitas pada soal pretest tersebut dinyatakan bahwa variansi populasi adalah sama (homogen) karena $0,300 > 0,05$ Berdasarkan hasil uji homogenitas pada soal posttest tersebut dinyatakan bahwa variansi populasi adalah sama (homogen) karena $0,681 > 0,05$

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data dari penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data dari penelitian berdistribusi normal merupakan syarat dalam statistik parametrik. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik inferensial Kolmogorov Smirnov dengan menggunakan SPSS 26 for windows dengan kriteria jika nilai signifikasi $p > 0,05$ maka dinyatakan berdistribusi normal, namun jika nilai signifikasi $p < 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas tes angket motivasi belajar pada kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan VIII B sebagai kelas kontrol sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil uji normalitas *pre-test* dan *post-test*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	,111	25	,200*	,985	25	,967
Pretest Eksperimen	,091	25	,200*	,985	25	,962
Posttest Kontrol	,126	25	,200*	,967	25	,579
Posttest Eksperimen	,171	25	,058	,935	25	,111

Berdasarkan penjelasan diatas hasil uji normalitas menunjukkan bahwa hasil uji normalitas pada angket pre-test motivasi belajar siswa yang diberikan kepada kelas VIII A (Eksperimen) dan kelas VIII B (Kontrol) keduanya sama-sama memiliki nilai sig = 0,200. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai sig $> 0,05$ dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji normalitas pada post-test yang diberikan pada kelas kontrol diperoleh nilai sig = 0,200, dan untuk kelas eksperimen diperoleh nilai sig = 0,58. Berdasarkan nilai yang diperoleh maka dapat disimpulkan pada kelas VIII A (Eksperimen) diperoleh sig $0,58 > 0,05$ dan pada kelas VIII B (Kontrol) diperoleh sig $0,200 > 0,05$ dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah statistik inferensial (t-test) paired sampel tes yang bertujuan untuk menguji sampel yang berpasangan (pasangan *pretest* dan *posttest*) dengan menggunakan program SPSS 26 for windows dengan kriteria pengujian, hipotesis alternatif H1 diterima apabila nilai thitung > ttabel. Sebaliknya h1 ditolak apabila nilai thitung lebih besar atau sama dengan ttabel pada taraf signifikan 0,05%. Hasil uji (t-test) data penerapan gamifikasi menggunakan media kahoot ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 6. Hasil uji hipotesis (*T-Test*) *Independent Sampels Tes*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	,000	,984	10,101	48	,000	15,480	1,533	12,399	18,561
	Equal variances not assumed			10,101	47,996	,000	15,480	1,533	12,399	18,561

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis (*T-Test*) *Paired Sampels Test*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Posttest Kelas Kontrol - Posttest Kelas Eksperimen	-15,480	6,959	1,392	-18,353	-12,607	-11,122	24	,000

Berdasarkan tabel *Independent Sampels Test*, diperoleh nilai t hitung sebesar 10,101 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Nilai rata-rata perbedaan antara kedua kelompok adalah 15,480, dengan interval kepercayaan 95% berada pada rentang 12,399 hingga 18,561. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Selain itu, berdasarkan hasil uji *Paired Sampels Test* yang membandingkan hasil posttest kelas eksperimen dengan kelas kontrol, diperoleh nilai t hitung sebesar -11,122 dengan derajat kebebasan (df) = 24 dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Nilai rata-rata perbedaan sebesar -15,480 dengan rentang interval kepercayaan 95% antara -

18,353 hingga -12,607. Nilai negatif menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibanding kelas kontrol

DISKUSI

Penelitian ini diawali dengan pemberian tes awal (*pretest*) berupa angket motivasi belajar pada kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan dengan metode gamifikasi menggunakan *Kahoot* yang diproyeksikan untuk menjelaskan materi tentang dampak sosial informatika. Selain itu, siswa juga menggunakan notebook untuk mengerjakan kuis atau tantangan selama proses pembelajaran. Sementara itu, pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan secara konvensional dengan memanfaatkan buku paket. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan tes akhir (*posttest*) berupa angket motivasi belajar kembali. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional.

Selanjutnya, dilakukan serangkaian uji instrumen untuk memastikan keandalan data. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir angket pada *pretest* maupun *posttest* valid karena nilai r hitung lebih besar daripada r tabel (0,3941). Uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,70$ sehingga instrumen tergolong reliabel. Uji homogenitas pada data *pretest* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,300 ($p > 0,05$) sehingga data bersifat homogen, sedangkan pada *posttest* nilai signifikansi sebesar 0,681 ($p > 0,05$), yang berarti data juga homogen. Uji normalitas menunjukkan bahwa data baik pada kelas kontrol maupun eksperimen berdistribusi normal dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t -test untuk mengetahui perbedaan rata-rata motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis menunjukkan nilai t hitung sebesar -11,122 dengan derajat kebebasan (df) = 24 dan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Nilai rata-rata perbedaan sebesar -15,480 dengan interval kepercayaan 95% antara -18,353 hingga -12,607. Nilai negatif ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selanjutnya, hasil uji independent sample t -test menunjukkan nilai t hitung sebesar 10,101 dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Nilai rata-rata perbedaan sebesar 15,480 dengan interval kepercayaan 95% berada pada rentang 12,399 hingga 18,561. Hasil ini mengonfirmasi adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Temuan ini memperkuat bahwa gamifikasi berbasis *Kahoot* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan, partisipasi, dan motivasi siswa (Licorish et al., 2018; Wang & Tahir, 2020). Selain itu, penerapan *Kahoot* sebagai media kuis interaktif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif, sehingga berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa (Cai et al., 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan metode gamifikasi menggunakan *Kahoot* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VIII di SMPN 2 Cibingbin, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat secara signifikan. Aktivitas dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran dengan metode gamifikasi menggunakan *Kahoot* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah). Hal ini terlihat dari perbedaan skor rata-rata angket *pretest* dan *posttest*, di mana kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol.

Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan *Kahoot* sangat positif. Siswa merasa lebih bersemangat, tertantang, dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Permainan kuis yang dikemas secara interaktif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong fokus siswa selama kegiatan berlangsung. Hasil uji statistik (uji-t) menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari t tabel pada taraf signifikansi 5%. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan motivasi belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan metode gamifikasi dengan *Kahoot* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Secara keseluruhan, penerapan metode pembelajaran gamifikasi menggunakan *Kahoot* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan metode konvensional. Efektivitas ini didukung oleh sifat pembelajaran gamifikasi yang kompetitif, menyenangkan, dan interaktif, sehingga mampu memicu minat serta partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

REFERENSI

- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Asmarani, T., Satinem, & Raflesia, C. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn 01 a.Widodo. *LJSE Linggau Journal Science Education*, 4(1), 290–297. <https://doi.org/10.55526/ljese.v4i1.697>
- Cai, S., Liu, E., Yang, Y., & Liang, J. C. (2021). Effects of learning physics using Kahoot in a flipped classroom. *Computers & Education*, 175, 104321. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104321>
- Gymnastiar, I. A. (2022). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Digital Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di SMA Pasundan Banjaran. *SOSIO RELIGI: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 20(1), 1–8.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pestasi Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 25–33.
- Kapp. (2013). *Two type of Gamification*. Karl M Kapp. <https://karlkapp.com/two-types-of-gamification/>
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(9), 1–23. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>
- Nurjannah, N., Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). Efektifitas Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 189–193. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2492>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). No Title. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(Pengertian Pendidikan).
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). *Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital*. 5(2), 145–148.
- Tyaningsih, R. Y., Hayati, L., Sarjana, K., Sridana, N., & Prayitno, S. (2022). Penerapan Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 317–326. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i2.202>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning—A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Windy Aida Adam, Titin Nurhayatin, & Lili Sadeli. (2024). Penerapan Game-Based Learning Berbantuan Kahoot Dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Pada Peserta Didik Kelas X SMK Bina Warga Bandung. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(2), 286–296. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.14519>