

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MANAJEMEN PERKANTORAN DI KELAS XI MPLB 3 SMK NEGERI 1 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2023/2024

Shela Pramudita ¹⁾, Patni Ninghardjanti ²⁾

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta

Email: shelapramudita02@gmail.com

Abstract

This research aims to: increase the learning motivation of class XI MPLB 3 students through Kahoot-based learning media in the Office Management subject for class This research is classroom action research (PTK) which was carried out in 2 cycles, where each cycle consisted of planning, implementation, observation and reflection. This research was carried out in class XI MPLB 3 SMK Negeri 1 Surakarta in the 2023/2024 academic year. The research subjects were all 36 class XI MPLB 3 students. Data collection techniques in research include observation sheets, interviews and tests. Test the validity of the data using data triangulation and method triangulation. Data analysis uses qualitative and descriptive quantitative data analysis. The research procedure forms 2 cycles which have 4 stages, namely planning, implementing actions, observing and collecting data, and reflecting. From the results of the research carried out, it can be concluded that learning Office Management by implementing Kahoot-based learning media can increase student learning motivation in class XI MPLB 3 SMK Negeri 1 Surakarta. This can be seen from the pre-cycle stage, the average result of students in the high motivation category obtained a percentage achievement of only 36.11% (13 students). In the first cycle, Kahoot-based learning media began to be implemented, achieving results of 69.44% (25 students). Cycle II also experienced an increase with a result of 91.56% (33 students) and was in accordance with the set criteria, namely 75%. From the results of this research, it can be concluded that there was an increase in student learning motivation in each cycle of Office Management learning using Kahoot-based learning media which was successful in increasing the learning motivation of class.

Article History

Su Submitted: 7 Juni 2024J

Accepted: 12 Juni 2024

Published: 13 Juli 2024

Key Words

*Kahoot,
Learning Media,
Learning
Motivation.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI MPLB 3 melalui media pembelajaran berbasis kahoot dalam mata pelajaran Manajemen Perkantoran kelas XI MPLB 3 SMK Negeri 1 Surakarta tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI MPLB 3 SMK Negeri 1 Surakarta tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas XI MPLB 3 yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian berupa lembar observasi, wawancara, dan tes. Uji validitas data menggunakan triangulasi data dan triangulasi metode. Analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Prosedur penelitian membentuk 2 siklus yang memiliki 4 tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan pengumpulan data, serta refleksi. Hasil penelitian yang dilaksanakan dapat dibuat kesimpulan bahwa pembelajaran Manajemen Perkantoran dengan menerapkan media pembelajaran berbasis kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas XI MPLB 3 SMK Negeri 1 Surakarta. Hal tersebut dapat dilihat dari tahap pra siklus, hasil rata-rata siswa dengan kategori motivasi tinggi diperoleh capaian presentase hanya sebesar 36,11% (13 peserta didik). Siklus I mulai diterapkannya media pembelajaran berbasis kahoot diperoleh hasil 69,44% (25 peserta didik). Siklus II juga

Sejarah Artikel

Submitted: 26 Juni 2023

Accepted: 28 Juni 2023

Published: 2 Juli 2023

Kata Kunci

*Kahoot,
Media Pembelajaran,
Motivasi Belajar.*

mengalami peningkatan dengan diperoleh hasil 91,56% (33 peserta didik) dan sudah sesuai dengan kriteria yang ditetapkan yaitu 75%. Hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa di setiap siklus pada pembelajaran Manajemen Perkantoran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis kahoot berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI MPLB 3 SMK Negeri 1 Surakarta tahun ajaran 2023/2024.

Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, semakin banyak tantangan dalam pembelajaran terlebih pada media digital. Untuk mengatasi hal tersebut, media pembelajaran berbasis digital harus digunakan dengan cara yang inovatif, efisien, dan efektif. Media pembelajaran harus digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam penyampaian pelajaran. Media pembelajaran adalah perantara yang digunakan oleh pengirim untuk menyampaikan pesan kepada penerima, memungkinkan pengirim untuk menarik perhatian, pikiran, perasaan, dan keinginan yang sama kepada penerima, yang menghasilkan proses belajar (Puspitasari et al., 2023).

Menurut hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran manajemen perkantoran kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Surakarta, sebagian besar guru telah memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan guru secara offline adalah power point. Sedangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dilakukan secara online adalah *flipbook*. Walaupun guru dan peserta didik sudah memakai aplikasi *flipbook*, masih banyak peserta didik yang tidak tertarik dalam proses pembelajaran dikarenakan peserta didik hanya menonton video saja lalu diberikan tugas untuk dikerjakan tanpa mengerti dan memahami video yang diberikan guru, serta merasakan kebosanan saat menonton video pembelajaran tersebut. Sehingga membuat peserta didik malas untuk belajar dan asal-asalan dalam menjawab soal yang mengakibatkan peserta didik tidak paham terhadap konsep konsep materi yang diberikan.

Salah satu variabel yang diduga mempengaruhi pemahaman konsep adalah motivasi belajar. Adanya motivasi belajar dalam proses pembelajaran yang aktif dan melibatkan banyak indera dalam diri peserta didik dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan memberikan pengalaman belajar yang berpengaruh pada meningkatnya suatu pemahaman konsep (Abdillah et al., 2022). Kedudukan motivasi dalam belajar akan memberikan semangat sehingga peserta didik akan mengetahui tujuan belajarnya, dan timbul kemauan peserta didik untuk belajar. Motivasi berperan penting dalam membangkitkan gairah dan semangat peserta didik untuk belajar (Siti Rahmawati, 2022). Peserta didik yang mempunyai motivasi tinggi akan memiliki rasa tanggung jawab, bersedia mengambil resiko dan belajar dengan serius, rajin, serta aktif dalam kegiatan belajar (Kamila et al., 2022). Namun sebaliknya jika peserta didik memiliki motivasi yang rendah dalam belajar, maka mereka tidak akan bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas dan mudah bosan dalam kegiatan belajar. Motivasi belajar mempunyai beberapa fungsi diantaranya mendorong, menggerakkan dan mengarahkan kegiatan peserta didik ke sisi yang lebih baik lagi dalam belajar sehingga mendapat hasil yang maksimal dalam pembelajaran. Meningkatnya motivasi belajar juga didukung oleh media pembelajaran yang menarik.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara tepat dan berdaya guna sehingga mutu pendidikan dan pemahaman konsep pada peserta didik dapat ditingkatkan (Larosa et al., 2023). Dikarenakan metode konvensional sudah tidak relevan untuk diterapkan pada peserta didik, maka dibutuhkan media pembelajaran yang cocok agar peserta didik mau belajar. Dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada dan berkembang, media pembelajaran bisa menggunakan game edukasi. Game dan animasi bisa

digunakan untuk membantu meningkatkan visualitas alat peraga pelajaran sebagai pendukung pendidikan realistik dengan memanfaatkan teknologi informasi.

Berdasarkan pokok permasalahan di atas, peneliti memberikan solusi dengan media pembelajaran berbasis *Kahoot*. *Kahoot* merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan, digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. *Kahoot* adalah salah satu alat web yang menarik untuk membuat kuis, diskusi, dan survei. Itu juga dapat membuat belajar lebih menyenangkan (Setiani & Firmansyah, 2021). Selain itu, media pembelajaran *kahoot* dipilih karena guru dapat membuat soal ujian sendiri untuk menilai pembelajaran siswa dan memberi siswa kesempatan untuk langsung mengetahui nilai dan jawaban yang benar. Dengan menggunakan *kahoot* sebagai media pembelajaran, siswa juga dapat melihat di urutan berapa mereka berada. Ini diharapkan menjadi sesuatu yang baru bagi siswa karena selama ini guru hanya memberikan ujian tertulis atau lisan. Dengan metode pembelajaran seperti ini, diharapkan siswa akan menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar tentang manajemen perkantoran. Proses pembelajaran ini juga diharapkan akan menghasilkan siswa yang aktif, kreatif, dan inovatif sesuai dengan kebutuhan mereka.

Penjelasan di atas didukung melalui penelitian yang berjudul “Penerapan Media *Kahoot* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS di SMPN 7 Bandung”. Penelitian ini terdiri dari 3 siklus. Pada siklus pertama motivasi belajar peserta didik masih rendah yaitu sebesar 49%. Siklus kedua terjadi peningkatan motivasi belajar yang cukup signifikan yaitu sebesar 69% dan siklus ketiga sebesar 82%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *kahoot* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan pokok permasalahan di atas, peneliti memberikan solusi dengan media pembelajaran berbasis *kahoot*. Pemilihan media pembelajaran berbasis *kahoot* disesuaikan dengan kondisi lingkungan serta kebutuhan siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini dikemas dengan judul: “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Kahoot* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Manajemen Perkantoran di Kelas XI MPLB 3 SMK Negeri 1 Surakarta Tahun Ajaran 2023/2024”.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut (Nurgiansah et al., 2021) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang mempelajari sesuatu dengan menggunakan aturan tertentu untuk mendapatkan informasi bermanfaat dan bertujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki kualitas praktek pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan tujuan PTK untuk mengubah perilaku pengajaran guru, perilaku siswa di kelas, peningkatan atau perbaikan praktik pembelajaran, dan atau mengubah kerangka kerja melaksanakan pembelajaran kelas yang diajar oleh guru tersebut sehingga terjadi peningkatan layanan profesional guru dalam menangani proses pembelajaran. Menurut (Nurgiansah, 2021) pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan dengan beberapa siklus, serta dengan menggunakan model spiral yang terdiri dari perencanaan, observasi dan tindakan, serta refleksi. pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh guru ada beberapa hal yang terkait dengan PTK, yakni:

1. Penelitian tindakan kelas diawali dengan melakukan refleksi diri, yaitu proses analisis melalui perenungan tentang pelaksanaan proses pembelajaran yang telah dilakukannya, sehingga dari hasil refleksi guru dapat merasakan dan menemukan masalah.
2. Penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya tindakan atau perlakuan tertentu yang direncanakan terlebih dahulu untuk memecahkan masalah yang dirasakan.

3. Dalam penelitian tindakan kelas dilaksanakan analisis pengaruh yang ditimbulkan melalui observasi.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan kolaborasi dengan guru mata pelajaran manajemen perkantoran SMK Negeri 1 Surakarta. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Surakarta pada 36 peserta didik kelas XI MPLB 3 yang berjumlah 36 siswa, dilaksanakan secara kolaboratif yang berarti peneliti bekerjasama dengan guru mata pelajaran. Adapun tujuannya adalah untuk memberikan informasi bagaimana cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis kahoot. teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan wawancara.

Data diperoleh pada penelitian ini berasal dari lembar observasi. Data merupakan keterangan mengenai suatu hal yang dapat berupa sesuatu yang diketahui, sesuatu yang dianggap, maupun suatu anggapan. Tanpa adanya data, maka sebuah penelitian tidak akan bisa terlaksana. Dengan demikian, pentingnya sebuah sumber data harus sesuai. Sumber data dalam penelitian merupakan sesuatu yang dapat menggambarkan informasi tentang suatu data yang diperoleh (Meita Sekar Sari & Muhammad Zefri, 2019). Indikator yang digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa yaitu (1) Ketika belajar mengajar berlangsung siswa tekun dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, (2) Siswa tidak mudah putus asa dalam mengerjakan sesuatu di kelas, (3) Siswa memiliki semangat dalam mengikuti pembelajaran, (4) Siswa memiliki keinginan untuk berprestasi dalam pembelajaran, (5) Siswa berusaha mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuannya.

Tabel 1. Indikator Capaian Penelitian Motivasi Siswa

Capaian	Kriteria
86% - 100%	Sangat Tinggi
71% - 85%	Tinggi
Capaian	Kriteria
56% - 70%	Sedang
41% - 55%	Rendah
0% - 40%	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2020)

Indikator keberhasilan dari penelitian tindakan kelas ini dianggap berhasil apabila sudah memenuhi keberhasilan tindakan yaitu motivasi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis kahoot kelas XI MPLB 3 SMK Negeri 1 Surakarta dengan presentase mencapai 75% (berkriteria tinggi) dari 36 siswa. Penilaian lembar observasi motivasi belajar siswa dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal yang mungkin dicapai}} \times 100\%$$

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Sebelum melakukan tindakan siklus I, peneliti melakukan tindakan pra siklus untuk mengukur motivasi belajar yang diperoleh dari lembar observasi oleh guru mata pelajaran Manajemen Perkantoran kelas XI MPLB 3 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Capaian Indikator Motivasi Belajar Pra Tindakan

No	Aspek yang diamati	Persentase	Kategori
A	Ketekunan dalam belajar	64,44%	Sedang
B	Ulet dalam menghadapi kesulitan	63,88%	Sedang
C	Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	55%	Rendah
D	Berprestasi dalam belajar	63,33%	Sedang
E	Mandiri dalam belajar	65%	Sedang

Sumber: hasil data pra tindakan diolah

Berdasarkan hasil observasi awal tersebut, diketahui persentase rata-rata motivasi belajar siswa pada masing-masing indikator yang meliputi indikator pertama yakni ketekunan dalam belajar hanya mencapai 64,44% yang termasuk dalam kategori sedang. Pada indikator kedua yaitu ulet dalam menghadapi kesulitan dengan presentase capaian sebesar 63,88% yang termasuk dalam kategori sedang. Pada indikator ketiga yaitu minat dan ketajaman perhatian dalam belajar dengan capaian presentase sebesar 55% termasuk dalam kategori rendah. Pada indikator keempat yaitu berprestasi dalam belajar dengan capaian presentase sebesar 63,33% termasuk dalam kategori sedang. Pada indikator kelima yaitu mandiri dalam belajar dengan capaian presentase sebesar 65% dengan kategori sedang. Dari hasil tersebut maka motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Dengan motivasi belajar yang rendah akan berdampak pada penguasaan konsep materi yang kurang. Penguasaan materi yang kurang akan mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Pada kegiatan pembelajaran siklus I dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis kahoot, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Capaian Indikator Motivasi Belajar Siklus II

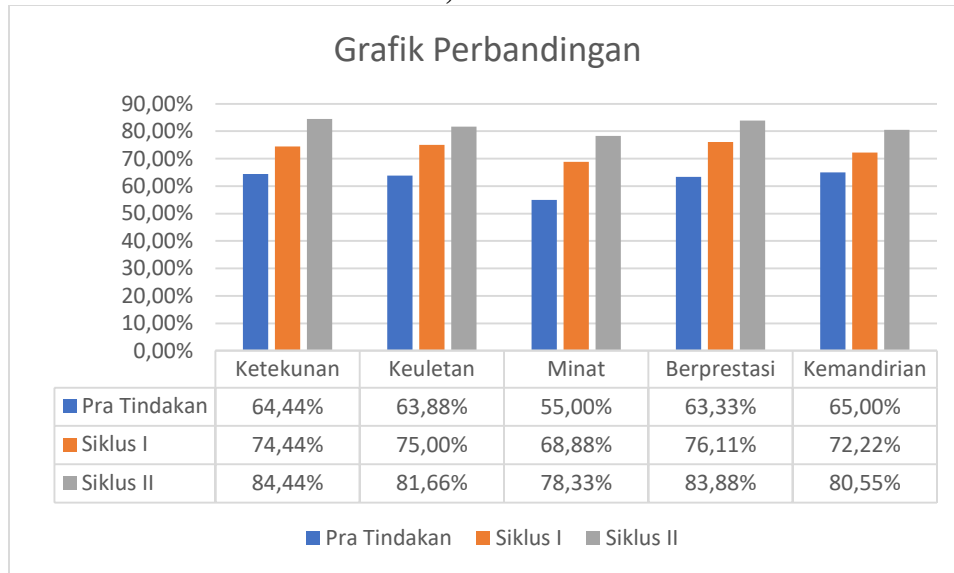
No	Aspek yang diamati	Persentase	Kategori
1	Ketekunan dalam belajar	84,44%	Tinggi
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	81,66%	Tinggi
3	Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	78,33%	Tinggi
4	Berprestasi dalam belajar	83,88%	Tinggi
5	Mandiri dalam belajar	80,55%	Tinggi

Sumber: hasil data siklus II diolah

Tabel 3 Menunjukkan rata-rata ketercapaian motivasi belajar yang dialami oleh peserta didik kelas XI MPLB 3 SMK Negeri 1 Surakarta pada masing-masing indikator siklus II yang diambil pada pertemuan kedua. Pada indikator pertama yaitu ketekunan dalam belajar dengan presentase capaian sebesar 84,44% yang termasuk kategori tinggi. Pada indikator kedua yaitu ulet dalam menghadapi kesulitan dengan presentase capaian sebesar 81,66% yang termasuk kategori

tinggi. Pada indikator ketiga yaitu minat dan ketajaman perhatian dalam belajar dengan presentase capaian sebesar 78,33% yang termasuk kategori tinggi. Pada indikator keempat yaitu berprestasi dalam belajar dengan presentase capaian sebesar 83,88% yang termasuk kategori tinggi. Pada indikator kelima yaitu mandiri dalam belajar dengan presentase capaian sebesar 80,55% yang termasuk kategori tinggi.

Gambar 1. Diagram Perbandingan Presentase Indikator Motivasi Belajar Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II



Sumber: data presentase indikator motivasi belajar pra tindakan, siklus I, dan siklus II

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa presentase motivasi belajar siswa pada indikator ketekunan dalam belajar mengalami peningkatan sebanyak 10,00% dari 64,44% pada pra tindakan menjadi 74,44% pada siklus I, dan meningkat 10,00% menjadi 84,44% pada siklus II. Presentase keuletan siswa dalam menghadapi kesulitan juga mengalami peningkatan sebanyak 11,12% dari 63,88% pada pra tindakan menjadi 75,00% pada siklus I, dan meningkat 6,66% menjadi 81,66% pada siklus II. Presentase minat dan ketajaman perhatian dalam belajar mengalami peningkatan sebanyak 13,88% dari 55,00% pada pra tindakan menjadi 68,88% pada siklus I, dan meningkat 9,45% menjadi 78,33% pada siklus II. Sama halnya dengan indikator keempat, keinginan siswa untuk berprestasi juga meningkat 12,78% dari 63,33% pada pra tindakan menjadi 76,11% pada siklus I, dan meningkat 7,77% pada siklus II menjadi 83,88%. Presentase kemandirian siswa dalam belajar mengalami peningkatan sebanyak 7,22% dari 65,00% pada pra tindakan menjadi 72,22% pada siklus I, dan mengalami peningkatan juga sebanyak 8,33% menjadi 80,55% pada siklus II.

Penelitian ini berusaha menjawab permasalahan tentang penerapan media pembelajaran berbasis kahoot pada siswa kelas XI MPLB 3 di SMK Negeri 1 Surakarta. Mata pelajaran Manajemen Perkantoran merupakan mata pelajaran yang wajib pada lingkup Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis karena di dalamnya sudah mencakup semua aspek yang ada dalam dunia perkantoran, sehingga siswa dituntut untuk dapat mempelajari materi dengan baik agar nantinya dapat diaplikasikan dalam dunia kerja yang lebih luas. Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis kahoot dilaksanakan dalam 2 siklus, dan setiap siklus terdiri dari 2

pertemuan di mana penilaian diambil pada setiap pertemuan terakhir. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis kahoot dimulai dengan guru memberikan stimulus melalui penyampaian materi, kemudian guru memberikan beberapa gambaran tugas yang perlu dikerjakan dari materi yang telah disampaikan. Guru juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi dengan teman satu bangku sebelum nantinya berlanjut pada penggunaan media pembelajaran berbasis kahoot. Setelah peserta didik mengikuti arahan guru untuk bergabung di link kahoot, peserta didik mengerjakan beberapa kuis yang ada di kahoot untuk dinilai motivasi belajar mereka berdasarkan lembar observasi. Guru melakukan evaluasi mengenai proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menanyakan kepada peserta didik untuk mengungkapkan pengalaman dan perasaan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil tindakan siklus I, masih terdapat beberapa peserta didik yang belum memenuhi capaian persentase minimal dengan menerapkan media pembelajaran berbasis kahoot. Target awal yang ditentukan dalam penelitian ini adalah 75% untuk setiap indikator observasi. Dari 36 peserta didik yang ada pada siklus I telah diamati oleh peneliti melalui lembar observasi motivasi belajar capaian presentase sebesar 69,44% atau 25 peserta didik yang mampu memenuhi capaian persentase minimal. Hal tersebut masih belum memenuhi target awal yang telah ditentukan sehingga peneliti dan guru melakukan evaluasi serta merencanakan pembelajaran pada siklus II agar dapat memenuhi target peningkatan motivasi belajar peserta didik. Sedangkan pada siklus II, proses pembelajaran yang dilakukan lebih efektif dan tertata dibanding pada siklus I. hal itu dapat dilihat dari hasil observasi peneliti yang menunjukkan perbandingan yang cukup signifikan. Hasil observasi motivasi belajar siswa meningkat menjadi 91,66% atau 33 peserta didik dari total peserta didik yang mampu memenuhi kategori capaian presentase minimal.

Pada hasil lembar observasi juga menunjukkan adanya kenaikan presentase capaian di setiap indikator motivasi belajar. Presentase motivasi belajar siswa pada indikator ketekunan dalam belajar mengalami peningkatan dari 64,44% pada pra tindakan menjadi 74,44% pada siklus I, dan meningkat menjadi 84,44% pada siklus II. Presentase keuletan siswa dalam menghadapi kesulitan juga mengalami peningkatan dari 63,88% pada pra tindakan menjadi 75,00% pada siklus I, dan meningkat menjadi 81,66% pada siklus II. Presentase minat dan ketajaman perhatian dalam belajar mengalami peningkatan dari 55,00% pada pra tindakan menjadi 68,88% pada siklus I, dan meningkat menjadi 78,33% pada siklus II. Sama halnya dengan indikator keempat, keinginan siswa untuk berprestasi juga meningkat dari 63,33% pada pra tindakan menjadi pada siklus I, dan meningkat pada siklus II menjadi 83,88%. Presentase kemandirian siswa dalam belajar mengalami peningkatan dari 65,00% pada pra tindakan menjadi 72,22% pada siklus I, dan mengalami peningkatan juga menjadi 80,55% pada siklus II. Hasil siklus II tidak perlu direfleksikan untuk siklus selanjutnya, karena pada siklus II telah meningkatkan motivasi belajar yang sudah melampaui target yang ditentukan sehingga tindakan siklus berhenti sampai siklus II.

Selama proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis kahoot, masih terdapat beberapa kendala dan hambatan. Hambatan yang pertama, beberapa siswa masih sulit untuk bergabung dalam link kahoot dikarenakan fasilitas yang kurang mendukung, baik handphone siswa atau pun jaringan internet di sekolah. Hambatan tersebut dapat diatasi guru dengan meminjamkan handphone pada siswa yang terhambat masuk link kahoot. Guru juga memberi waktu kepada siswa untuk mempersiapkan kuota internet terlebih dahulu. Hambatan kedua yaitu pengerjaan di kahoot yang dibatasi waktu. Dari adanya waktu tersebut, siswa dituntut untuk dengan cepat memilih jawaban yang dirasa tepat. Untuk mengatasi hal tersebut, guru memberikan arahan dan pengertian kepada siswa untuk belajar terlebih dahulu agar materi dapat dicerna dengan baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di Kelas XI MPLB 3 SMK Negeri 1 Surakarta dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penerapan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis kahoot yang telah dilaksanakan dalam 2 siklus dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peningkatan hasil motivasi belajar siswa dapat dilihat dari indikator pada lembar observasi pada saat pra-tindakan yaitu sebesar 13 peserta didik (36,11%), siklus I meningkat menjadi 25 peserta didik (69,44%), dan siklus II meningkat menjadi 33 peserta didik (91,66%). Peningkatan motivasi belajar dari tiap siklus menandakan bahwa media pembelajaran berbasis kahoot berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari penelitian ini, peneliti ingin menyampaikan bahwa media pembelajaran berbasis kahoot dapat diterapkan pada siswa untuk mengatasi kebosanan siswa dengan memberikan variasi media pembelajaran yang menyenangkan agar siswa dapat menangkap materi yang diberikan guru dengan baik.

Referensi

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01), 92–102. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>
- Kamila, I., Andriyati, A., Rohaeti, E., & Widyastiti, M. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dan Games Kahoot pada Materi Limit di Masa New Normal*. 2(1), 5–8.
- Larosa, F., Sitepu, S., & ... (2023). Pengenalan Aplikasi Kahoot! Bagi Guru Dan Siswa-Siswi Pada SMA GKPI Padang Bulan Medan. *Jurnal ...*, 2(1), 19–28. <https://ejournal.marqchainstitute.or.id/index.php/Nauli/article/view/102>
- Meita Sekar Sari, & Muhammad Zefri. (2019). Pengaruh Akuntabilitas, Pengetahuan, dan Pengalaman Pegawai Negeri Sipil Beserta Kelompok Masyarakat (Pokmas) Terhadap Kualitas Pengelola Dana Kelurahan Di Lingkungan Kecamatan Langkapura. *Jurnal Ekonomi*, 21, 3.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Menengah Atas Se-Kabupaten Bantul. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 28–33. <https://doi.org/10.31949/jb.v2i1.566>
- Nurgiansah, T. H., Pratama, F. F., & Iman Nurchotimah, A. S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.26418/jppkn.v2i1.41752>
- Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrunnisa, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8211–8220. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382>
- Setiani, R. N., & Firmansyah, D. (2021). KAHOOT! Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Dikombinasikan dengan Aplikasi Math: Aritgeo Saat Pandemi COVID-19. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 13–28.

<https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2850>

Siti Rahmawati, I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sma. *Buletin Ilmiah Pendidikan, 1*(1), 55–61.

<https://doi.org/10.56916/bip.v1i1.236>