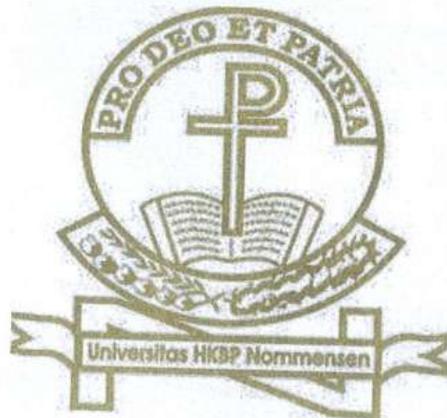


**PENERAPAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PEDIDIKAN AGAMA KRISTEN KELAS X SMA YAPIM MEDAN**

SKRIPSI



Oleh

Nama : Winda Nadya U Tanjung
NPM : 20160011
Program Studi : Pendidikan Agama Kristen

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN
MEDAN
2024**

**PENERAPAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJA
PEDIDIKAN AGAMA KRISTEN KELAS X SMA YAPIM MEDA**

SKRIPSI

Diajukan pada Universitas HKBP Nommensen untuk Memenuhi Syara penyelesaian program Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Oleh:

Nama : Winda Nadya U Tanjung
NPM : 20160011
Program Studi : Pendidikan Agama Kristen

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN
MEDAN
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

Nama : Winda Nadya U Tanjung
NPM : 20160011
Program Studi : Pendidikan Agama Kristen
Judul : Penerapan Aplikasi Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap
Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan
Agama Kristen Kelas X SMA YAPIM MEDAN

Telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi.

Pembimbing I

Pdt. Dr. Nurliani Siregar, S.Ag. M.Pd



Pembimbing II

Bangun Munthe, S.Pd., M.M



Medan, 30 September 2024
Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Kristen


Bangun Munthe, S.Pd., MM.

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Oleh :

Nama : Winda Nadya U Tanjung
NPM : 20160011
Program Studi : Pendidikan Agama Kristen
Judul Skripsi : Penerapan Aplikasi Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas X SMA YAPIM MEDAN
Telah didapatkan pada Ujian Akhir (Meja Hijau) pada tanggal 20 September 2024 dengan Nilai A-

Pembimbing I

Pdt. Dr. Nurliani Siregar, S.Ag., M.Pd.



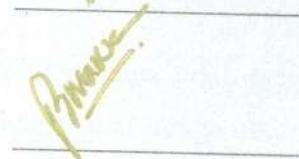
Pembimbing II

Bangun Munthe, S.Pd., M.M.



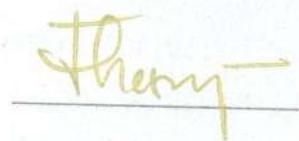
Penguji I

Bangun, S. Th., M.Th.



Penguji II

Pdt. Imelda Butarbutar, S.Th., M.Psi.

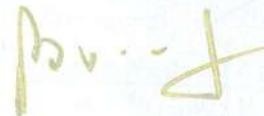


Mengesahkan
Dekan FKIP



Pdt. Imelda Sigiuro, M.Si., Ph.D.

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Kristen



Bangun Munthe, S.Pd., M.M

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT DAN MEMALSUKAN DATA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Winda Nadya U Tanjung
Tempat/Tanggal Lahir : Lobuhole, 6 November 2001
NPM : 20160011
Program Studi : Pendidikan Agama Kristen
Jenjang : Strata (S1)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Penerapan Aplikasi Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas X SMA YAPIM MEDAN"

1. Adalah benar-benar hasil karya sendiri (Tidak hasil Plagiat / Jiplakan)
2. Tidak didasarkan pada data palsu dan berdasarkan data yang benar, pendapat atau temuan orang lain yang di dalam skripsi ini dikutip dan dirujuk berdasarkan kode etik.

Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya tidak benar. Saya bersedia menanggung resiko dan siap di perkarahkan sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Medan, 30 September 2024
Yang Menyatakan



Winda Nadya U Tanjung
NPM : 20160011



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN**

Jln. Sutomo No. 4-A Gedung Mayjen TNI A.E Manihuruk Lantai II
Kantor FKIP Tel.
061-4522922; Fax. 4571426 Medan

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Winda Nadya U Tanjung
NPM : 20160011
Program Studi : Pendidikan Agama kristen
Judul Skripsi : Penerapan Aplikasi Media Pembelajaran
Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada
Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen
Kelas X SMA YAPIM MEDAN

Dosen Pembimbing I : Pdt. Dr. Nurliani Siregar, S.Ag., M.Pd

No.	Tanggal	Tempat Pertemuan	Topik Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	5/04/2024	perpustakaan	Pembahasan bab 1 untuk menentukan judul skripsi	
2	18/04/2024	Micro teaching	Pembahasan bab 1 untuk menentukan judul skripsi	
3	02/05/2024	TU L.2 FKIP	ACC Judul	
4	17/05/2024	TU L.2 FKIP	Revisi Bab 1	
5	30/05/2024	Micro teaching	ACC Bab 1	
6	06/06/2024	Micro teaching	Konstultasi Bab 2	
7	13/06/2024	Micro teaching	Lanjut bab 2	
8	27/06/2024	Micro teaching	ACC Bab 2	
9	15/07/2024	Micro teaching	ACC Sempro	
10	09/09/2024	TU L.2 FKIP	ACC perbaikan	
11	11/09/2024	Gedung L lantai dasar	ACC Meja Hijau	

Medan, 30 September 2024
Ketua Program Studi Pendidikan
Agama Kristen

Bangun Munthe, S.Pd., M.M



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN

Jln. Sutomo No. 4-A Gedung Mayjen TNI A.E Manihuruk Lantai II
Kantor FKIP Tel.
061-4522922; Fax. 4571426 Medan

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Winda Nadya U Tanjung
NPM : 20160011
Program Studi : Pendidikan Agama kristen
Judul Skripsi : Penerapan Aplikasi Media Pembelajaran *Kahoot*
Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
Pendidikan Agama Kristen Kelas X SMA YAPIM
MEDAN
Dosen Pembimbing II : Bangun Munthe, S.Pd., MM

No.	Tanggal	Tempat Pertemuan	Topik Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	05/06/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 1	
2	07/06/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 1	
3	10/06/2024	TU L.2 FKIP	ACC Bab 1	
4	24/06/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan Bab 2	
5	28/06/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 2	
6	01/07/2024	TU L.2 FKIP	ACC Bab 2	
7	3/07/2024	TU L.2 FKIP	ACC Bab 2	
8	17/07/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan Bab 3	
9	17/07/2024	TU L.2 FKIP	Acc bab 3	
10.	12/09/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 4 dan 5	
11	13/09/2024	TU L.2 FKIP	Bimbingan bab 4 dan 5	
12	17/09/2024	TU L.2 FKIP	ACC Meja Hijau	

Medan, 30 September 2024
Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Kristen

Bangun Munthe, S.Pd., M.M

ABSTRAK

PENERAPAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN KELAS X SMA YAPIM MEDAN

Nama : Winda Nadya U Tanjung
NPM : 20160011
Dosen Pembimbing : (I) Pdt. Dr. Nurliani Siregar, S.Ag., M.Pd
(II) Bangun Munthe, S. Pd., M.M

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan aplikasi media pembelajaran *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Kristen kelas X SMA Yapim Medan. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan populasi penelitian yaitu seluruh siswa/i kelas X SMA Yapim yang berjumlah 40 orang siswa, dimana dipilih sebagai sampel yaitu: Kelas X.1 sebagai kelas kontrol dimana diajarkan model pembelajaran konvensional dan kelas X.2 sebagai kelas eksperimen dengan pembelajaran konvensional dengan menerapkan media pembelajaran *Kahoot*. Instrumen yang digunakan berupa tes dalam bentuk *Multiple choice* yang telah dilakukan uji instrumen validitas nya. Setelah dilakukan perlakuan yang berbeda diperoleh nilai rata-rata post- test kelas eksperimen adalah 75,75 dengan standart deviasi 6,93. Dari hasil uji hipotesis dengan $\alpha = 0,05$ diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ (3,75 > 1,687) sehingga H_0 ditolak dan sebaliknya H_a diterima. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh penerapan aplikasi media pembelajaran *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa. Selama proses pembelajaran di kelas eksperimen, dilakukan observasi aktivitas belajar siswa diperoleh nilai akhir dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: *Aplikasi Media Pembelajaran Kahoot, Motivasi belajar*
Medan, September 2024

ABSTRACT

THE APPLICATION OF KAHOOT LEARNING MEDIA APPLICATIONS TO STUDENT LEARNING MOTIVATION IN THE SUBJECT OF CHRISTIAN RELIGIOUS EDUCATION CLASS X YAPIM MEDAN HIGH SCHOOL

Name : Winda Nadya U Tanjung
NPM : 20160011
Supervisor : (I) Pdt. Dr. Nurliani Siregar, S.Ag., M.Pd
(II) Bangun Munthe, S. Pd., M.M

This study aims to determine how the application of Kahoot learning media applications on student learning motivation in Christian Religious Education class X SMA Yapim Medan. This type of research is an experiment with the research population, namely all X grade students of Yapim High School totaling 40 students, where selected as samples, namely: Class X.1 as a control class where the conventional learning model is taught and class X.2 as an experimental class with conventional learning by applying Kahoot learning media. The instrument used is a test in the form of multiple choice which has been tested for instrument validity. After different treatments, the average post-test value of the experimental class was 75.75 with a standard deviation of 6.93. From the results of hypothesis testing with $\alpha = 0.05$ obtained ($T_{(count)} > T_{table}$ ($3.75 > 1.687$)) so that H_0 is rejected and otherwise H_a is accepted. So it is concluded that there is an effect of the application of Kahoot learning media application on student learning motivation. During the learning process in the experimental class, observations of student learning activities were obtained.

Keywords : Kahoot Learning Media Application, Learning motivation

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan berkat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Penerapan aplikasi media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas X SMA Yapim Medan**

Skripsi ini merupakan tugas akhir yang diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Richard Napitupulu, S.T., M.T, selaku Rektor Universitas HKBP Nommensen Medan.
2. Bapak Dr. Mula Sigiyo, M.Si,Ph.d, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen Medan.
3. Bapak Gr. Bangun Munte, S.Pd.,M.M. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Kristen di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen Medan.
4. Ibu Pdt.Dr.Nuliani Siregar,S.Ag., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Bangun Munte, S.Pd.,M.M. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sejak awal sampai dengan selesainya penulisan skripsi ini.

5. Bapak Bangun, S.Th., M.Th. selaku Dosen Penguji I dan Ibu Pdt. Imelda Butarbutar, STh., M.Psi. selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sejak awal sampai dengan selesainya penulisan skripsi ini.
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen dan Pegawai Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Pendidikan Agama Kristen Universitas HKBP Nommensen Medan yang mendukung dan membantu penulis demi kelancaran penulisan skripsi ini.
7. SMA Yapim Medan yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian
8. Yang terkasih, orang tua penulis, Bapak Natal M Tanjung S.Pd dan ibu Hotni Nababan yang selalu mendukung penuh memberikan semangat kepada penulis, mendoakan yang terbaik untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi dan juga kepada Bapa Uda Sudianto Tanjung yang selalu memberikan motivasi dan dukungan serta memenuhi segala kebutuhan penulis dalam dunia perkuliahan. Semoga Tuhan selalu memberkati dan menyertai segala pekerjaan tangan dan langkah kaki dimana pun berada.
9. Yang terkasih kepada saudara penulis Yudi Tanjung S.T, Ebed Tanjung S.T, Anggi Tanjung, Hery Kevin Tanjung, Sonya Ginting S. Farm, Rani butar - butar S. Farm, Ronaldo Harianja S.Ak terimakasih selalu memberikan dorongan dan memotivasi bagi penulis untuk tetap semangat dalam menyelesaikan Skiripsi.

10. Untuk keluarga besar Op Yudi Tanjung terimakasih telah tetap memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis agar tetap bisa termotivasi dalam pengerjaan skripsi ini sampai selesai.
11. Kepada sahabat penulis Yunika Sari Purba S.Pd , Titin Tumanggor, S.S Nelly Sitanggang, Septi Sitohang , Widi Siringo-ringo terimakasih untuk waktu dan kebersamaannya selama empat tahun terimakasih telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis Tuhan yang selalu menyertai kita.
12. Kepada kaka Senior Hana Greaty Purba S. Pd., Fery Josua Simanullang S.Pd terimakasih telah membantu penulis dan memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
13. Kepada teman-teman seperjuangan Stambuk 2020 tetap semangat dalam menyusun skripsi tidak ada kata terlambat untuk meraih kesuksesan tetap berusaha dan tetap mengandalkan Tuhan dalam segala hal yang kita jalani.
14. Terakhir, kepada diri sendiri, Winda Nadya Utami Tanjung terimakasih sudah bertahan atas segala perjuangan dan ketidak pastian di perjalanan Panjang ini sampai berada di titik ini dan bisa menyelesaikannya dengan baik, meskipun seringkali ingin menyerah dan merasa putus asa masih bisa bangkit dan tetap semangat, terimakasih telah melibatkan Tuhan Yesus Kristus dalam setiap perjalanan mu dan menjadikan Tuhan Yesus Kristus mejadi batu sandaran mu, tetap lah berdoa dan berusaha serta berpengharapan dalam setiap perjalanan hidup mu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesulitan, untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak sangat diharapkan oleh penulis. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi semua pihak yang membutuhkan.

Medan, 30 September 2024

Penulis



Winda Nadya U Tanjung

NPM: 20160011

DAFTAR ISI

ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiv
BAB I.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi masalah	9
C. Batasan Masalah	10
a. Aplikasi media pembelajaran <i>Kahoot</i> (Variabel X)	10
b. Motivasi Belajar Siswa (Variabel Y)	11
D. Rumusan Masalah.....	11
a. Rumusan Masalah Umum.....	11
b. Rumusan masalah khusus	12
E. Tujuan Penelitian	12
a. Tujuan umum	12
b. Tujuan Khusus	13
F. Manfaat Penelitian	13
a. Manfaat Teoritis.....	13
b. Manfaat Praktis	14
BAB II.....	15
A. Kerangka Teoritis	15
1. Pengertian Media Pembelajaran	15
2. Pengertian Aplikasi <i>Kahoot</i>	22
3. Motivasi belajar	41
B. Penelitian yang relevan	54
C. Kerangka Konseptual.....	57
D. Hipotesis penelitian.....	58
BAB III.....	59
A. Jenis dan Rancangan Penelitian.....	59
1. Jenis Penelitian.....	59
2. Rancangan Penelitian	60
B. Lokasi Penelitian	61

C. Populasi dan Sampel	62
1. Populasi	62
2. Sampel	62
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	63
1. Variabel Penelitian	63
2. Definisi Operasional	64
E. Instrumen Penelitian	65
F. Teknik Pengumpulan Data	67
1. Observasi	67
2. Tes	67
3. Dokumentasi	68
G. Tes Instrument	68
1. Uji Validitas	68
2. Uji Realibilitas	70
H. Teknik Analisis Data	72
1. Menentukan Rataan Sampel	72
2. Menghitung Standar Deviasi Sampel	73
3. Uji Normalitas	73
4. Uji Homogenitas	74
5. Uji Hipotesis	75
6. Analisis Regresi Linier	77
BAB IV	79
A. Hasil Penelitian	79
1. Uji Instrumen	79
2. Data Hasil Penelitian	80
3. Uji Normalitas data	83
4. Uji Homogenitas Data	84
5. Uji Hipotesis	85
6. Observasi	86
7. Analisi Regresi	87
B. Pembahasan	87
BAB V	89
A. Kesimpulan	89
1. Secara Umum	89

2. Secara Khusus	90
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran yang berlangsung tidak terlepas dari pendampingan dan penilaian guru terhadap siswa, guru dapat melihat dan bisa memahami bagaimana peningkatan pemahaman siswa terhadap pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Siregar et al., 2023). Dalam setiap pembelajaran terdapat dua komponen yang tidak dapat di pisahkan yaitu pendidik dan peserta didik kedua komponen ini harus memiliki interaksi satu sama lain agar terciptanya proses pembelajaran yang optimal guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan menarik guna menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat dipahami bahwa keberhasilan dalam pencapaian belajar yang baik di sekolah dapat ditentukan dengan bagaimana proses belajar mengajar yang diajarkan oleh guru, Pendidikan akan berjalan efektif jika guru memiliki keterampilan mengajar yang memadai. Salah satu aspek penting dari keterampilan mengajar guru yang profesional adalah kemampuannya dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan metode pembelajaran dan materi yang sedang diajarkan.

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk mengirimkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi peserta didik sehingga dapat meningkatkan proses belajar mereka. Media pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020).

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran memiliki dampak bagi keterkaitan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung pemanfaatan media juga mempengaruhi interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien, media pembelajaran ini dapat berupa berbagai bentuk, baik itu benda fisik, seperti buku, alat peraga, maupun media digital, seperti video, animasi, presentasi multimedia yang menggunakan aplikasi - aplikasi pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa. Melalui platform-platform pembelajaran online, siswa dapat berpartisipasi dalam diskusi, kolaborasi dalam penyelesaian suatu materi bersama, dan berbagi pengetahuan dengan cara yang lebih dinamis ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial dan kolaboratif siswa.

Guru memiliki beragam opsi yang tersedia saat memilih media pembelajaran, salah satunya adalah dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran, aplikasi belajar adalah perangkat lunak yang dirancang khusus untuk membantu

dalam proses pembelajaran dan pendidikan. Aplikasi tersebut dapat beragam, mulai dari yang menyediakan konten pembelajaran, latihan soal, hingga interaksi langsung antara guru dan siswa. Aplikasi belajar dirancang untuk mendukung pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan, mulai dari anak-anak usia dini hingga tingkat pendidikan tinggi. Pembelajaran berbasis aplikasi memiliki potensi besar untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif karena mampu merangsang komponen visual dan verbal siswa. Guru sebagai tenaga pendidik yang tugas utamanya mengajar, memiliki karakteristik kepribadian yang sangat dipengaruhi terhadap keberhasilan pengembangan sumber daya manusia. Kepribadian yang mantap dari sosok seorang guru akan memberikan teladan yang baik terhadap anak didik. (Nurlina siagian, 2023)

Pendidikan Agama Kristen merupakan bentuk pendidikan yang fokus pada pemahaman, pengembangan, dan penerapan nilai-nilai, keyakinan, dan ajaran-ajaran agama Kristen dalam konteks pendidikan. Tujuan utamanya adalah untuk membantu siswa memahami prinsip-prinsip dasar iman Kristen, memperdalam pengetahuan mereka tentang Alkitab, dan membantu mereka menginternalisasi nilai-nilai moral serta etika yang diajarkan dalam ajaran Kristen (Andrian, 2024)

Ayat Alkitab 2 Timotius 3:16 menyatakan: "Segala tulisan yang diilhamkan oleh Allah memang bermanfaat untuk mengajar, untuk menyatakan kesalahan, untuk memperbaiki kelakuan, dan untuk mendidik orang dalam kebenaran Ayat ini menekankan bahwa semua tulisan yang diilhamkan oleh Allah, memiliki kepentingan mendidik orang dalam kebenaran ini menunjukkan pentingnya

pendidikan agama Kristen dalam membentuk karakter dan kehidupan seseorang sesuai dengan kehendak Allah.

Dalam proses Pendidikan Agama Kristen guru harus mampu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa dapat menerima dan bisa memahami tujuan dari Pendidikan Agama Kristen dalam kehidupan siswa.

Motivasi merupakan suatu penggerak dari dalam hati seseorang untuk melakukan atau mencapai sesuatu tujuan. Motivasi juga bisa dikatakan sebagai rencana atau keinginan untuk menuju kesuksesan dan menghindari kegagalan hidup (Munthe, 2023). Motivasi adalah salah satu faktor keberhasilan belajar, tanpa adanya motivasi dalam diri siswa niat dan keingintahuan siswa terhadap pembelajaran akan berkurang sehingga hasil dari pembelajaran siswa akan Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan terdorong untuk belajar, tidak mudah menyerah dalam mencapai tujuan dalam belajar (Supriyaddin et al., 2023).

Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha yang dilakukan dalam mencapai suatu keberhasilan atau prestasi, adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil atau prestasi yang baik bagi diri siswa, hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa yang rendah dapat ditingkatkan dengan upaya-upaya tertentu, seperti penerapan media pembelajaran yang tepat bagi siswa.

Guru pada era sekarang harus mampu bertindak sebagai mediator, fasilitator, dan motivator dengan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran untuk mendorong kreativitas, aktivitas, dan kreativitas siswa.

Di waktu guru melaksanakan pembelajaran dan hanya menerapkan metode ceramah dan tetap membiarkan siswa sebagai penerima dalam proses pembelajaran maka hal ini membuat siswa lebih cenderung tidak aktif dalam kelas sehingga menjadikan siswa bergantung pada guru dalam memperoleh pengetahuan. Hal seperti ini dapat mempengaruhi penurunan motivasi siswa dalam belajar hal ini di karenakan guru kurang kreatif dalam mempersiapkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Dalam tahap pembelajaran mata pelajaran Agama Kristen hal yang sering dijumpai saat ini adalah kurangnya penggunaan media saat proses pembelajaran yang menyebabkan banyak siswa kurang berminat dalam belajar sehingga siswa merasa sepele terhadap pembelajaran Agama Kristen hal ini menimbulkan motivasi belajar siswa rendah yang menyebabkan banyak siswa yang tidak memahami setiap penjelasan yang di sampaikan guru, hal ini dapat di lihat dari rendahnya nilai siswa saat mengadakan latihan soal di sekolah yang cenderung menggunakan Teknik pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil pengamatan dan informasi yang penulis kumpulkan pada tanggal, 08 Mei 2024 di SMA YAPIM MEDAN terdapat beberapa fakta yang terjadi di lapangan yaitu guru masih belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, metode yang digunakan guru pada saat kegiatan pembelajaran yaitu ceramah atau konvensional Pembelajaran konvensional yang dicirikan dengan mengandalkan penggunaan metode ekspositori yaitu menjelaskan, memberi contoh, mengajukan pertanyaan dan memberi tugas secara

klasikal, walaupun ada diskusi terkesan kurang hidup karena faktor dari kemampuan guru sendiri yang kurang mampu dalam mengelola kelas maupun minat siswa terhadap pelajaran pendidikan agama Kristen dan untuk evaluasi pembelajaran, guru menggunakan metode kuis, terkait dengan metode kuis dalam evaluasi guru menggunakan pola evaluasi tertulis (soal yang di kerjakan menggunakan lembar jawaban manual) dan pengumpulan lembar jawaban menggunakan kertas jawaban manual. Adapun faktor yang menyebabkan kurangnya penggunaan media saat proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di sekolah ini karena guru sudah berusia lanjut sehingga kurang memiliki kemampuan terhadap teknologi ataupun media pembelajaran selain buku dan memilih untuk menggunakan teknologi manual atau yang bersumber dari manusia dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas.

Melihat permasalahan tersebut, terdapat dampak yang peneliti amati berdasarkan fakta dilapangan yaitu salah satunya dengan menerapkan metode ceramah ataupun konvensional dapat menimbulkan suasana belajar yang membosankan, ini dapat dilihat ketika guru menyampaikan materi pembelajaran, terdapat beberapa siswa yang sedang mengobrol dengan temannya dan ada juga yang sibuk dengan kegiatan lain tanpa mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, dan ada juga siswa yang mengoperasikan smartphone secara diam diam saat proses pembelajaran berlangsung.

Pada saat pengerjaan soal evaluasi pola soal evaluasi tidak menarik dan cenderung monoton sehingga siswa berpotensi jenuh dan merasa bosan saat

mengerjakan soal, hal ini bisa dilihat dari hasil nilai ulangan harian siswa kurang memuaskan beberapa siswa mendapatkan nilai dibawah rata rata dalam hal ini kegiatan proses belajar mengajar harus di tingkatkan. Dalam mencapai keberhasilan mata pelajaran sangat di perlukan motivasi belajar peserta didik, dikarenakan motivasi merupakan daya dorong yang membuat siswa tergerak untuk melakukan aktivitas pembelajaran, menarik minat siswa sehingga siswa dapat menyenangi pembelajaran. Pentingnya peningkatan motivasi belajar siswa dalam setiap proses pembelajaran agar siswa lebih meminati mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen sebab itu penggunaan media dalam proses pembelajaran harus digunakan agar mendorong motivasi siswa dalam belajar.

Perlunya solusi dan variasi kreatif dalam proses pembelajaran, khususnya pada aspek evaluasi, bila dilihat dari indikasi persoalan di atas aplikasi *Kahoot* tampaknya bisa menjadi jawaban atas persoalan yang dihadapi sebagai jawaban atas persoalan yang dihadapi, sebagai upaya menciptakan variasi konten dan bentuk soal yang menarik. Aplikasi *Kahoot* dapat menjadi alternatif solusi yang konstruktif, sehingga siswa menemukan bentuk baru evaluasi yang ro, konstruktif, terukur dan dinamis. peranan guru dalam pembelajaran adalah bagaimana guru mengupayakan suatu perubahan yang berlangsung dalam kehidupan individu siswa sebagai upaya perubahan dalam pandangan, sikap, pemahaman atau komunikasi dari semuanya.(Nurliani Siregar, 2014)

Kehadiran sumber pembelajaran tambahan untuk subjek Pendidikan Agama Kristen dijenjang Sekolah Menengah Atas sangat penting agar tidak menyebabkan

suasana belajar yang monoton, terlebih didalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen yang merupakan Pelajaran yang membantu siswa memahami prinsip-prinsip dasar iman Kristen, membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan tidak hanya bersifat konseptual yang bersumber dari buku saja.

Dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran pendidikan Agama Kristen diperlukan motivasi belajar pada siswa motivasi merupakan daya dorong pada diri seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan motivasi membuat siswa merasa tergerak untuk melakukan aktivitas pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan.

Media pembelajaran yang digunakan juga harus dirancang inovatif dan semenarik mungkin agar siswa tertarik dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga nantinya dapat menimbulkan pemahaman siswa terkait materi dan dapat memunculkan suasana belajar yang menyenangkan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dimasa saat ini guru harus mampu menggabungkan penggunaan media pembelajaran yang kreatif seperti aplikasi media pembelajaran yang tersedia di website-website dalam pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa yang sudah tidak lepas lagi dari dunia teknologi, salah satu solusi inovatif yang dapat guru lakukan adalah memanfaatkan aplikasi media pembelajaran *Kahoot*.

Media *Kahoot* digunakan sebagai variasi dalam kegiatan belajar mengajar, dikarenakan peserta didik butuh pembelajaran yang tidak monoton dan guru pun bisa menggunakan media *Kahoot* untuk menunjang pembelajaran didalam kelas

sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar dan merasa senang ketika proses kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Peningkatan motivasi belajar sangat dibutuhkan karena dengan motivasi belajar siswa mampu meningkatkan pemahamannya dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk mengangkat judul tentang **“Penerapan Aplikasi Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas X SMA YAPIM MEDAN”**.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini menemukan hal-hal berikut:

1. Siswa yang menganggap Pelajaran Pendidikan Agama Kristen kurang menarik dan membosankan.
2. Proses pembelajaran yang monoton hanya berpusat pada buku.
3. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam kelas.
4. Pola soal evaluasi masih manual
5. Penerapan Aplikasi media *Kahoot* di dalam Kelas.
6. Ketercapain penguasaan media *Kahoot* dalam meningkatkan Motivasi belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukann penulis tidak meluas dan terarah, maka penulis membuat batasan masalah yang akan diteliti yaitu penelitian ini difokuskan untuk “Penerapan Aplikasi Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pedidikan Agama Kristen Kelas X SMA YAPIM MEDAN”. Hal ini dapat diliat dari 2 Variabel berikut:

a. Aplikasi media pembelajaran *Kahoot* (Variabel X)

Aplikasi *Kahoot* merupakan salah satu platfrom pembelajaran yang mengkombinasikan evaluasi pembelajaran dengan fitur fitur yang menarik dengan *Kahoot*, pengajar dapat dengan mudah membuat kuis interaktif yang sesuai dengan kurikulum dan materi pembelajaran mereka. Aplikasi *Kahoot* berisikan soal-soal dalam tampilan yang menarik yang dapat digunakan secara gratis atau tidak berbayar, tampilan soal dalam aplikasi ini dapat dilengkapi dengan gambar maupun video yang dapat memperjelas soal-soal latihan.

Kahoot dapat diakses melalui aplikasi maupun situs web sehingga menjadikannya praktis untuk digunakan (Masyrufin, 2022). *Kahoot* bisa menjadi sumber belajar dan media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. *Kahoot* juga bisa meningkatkan motivasi dan mendukung gaya belajar generasi digital (Mustikawati, 2019). Penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran mampu memotivasi siswa dalam meingkatkan pemahaman dan minat belajar mereka.

b. Motivasi Belajar Siswa (Variabel Y)

Motivasi belajar adalah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang (peserta didik) untuk belajar dalam mencapai tujuan. Motivasi merupakan keinginan dan perhatian siswa dalam belajar.

Motivasi memainkan peran penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran seseorang. Ketika seorang siswa termotivasi dengan baik, mereka cenderung memahami materi dengan lebih cepat dan mengingatnya dengan lebih baik. Selain itu, motivasi juga berperan dalam menentukan sejauh mana seorang siswa terlibat dalam proses pembelajaran evaluasi terhadap tingkat motivasi siswa ini dapat dilakukan setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

Terdapat beberapa macam indikator motivasi belajar. Sardiman 2016 (Hakim et al., 2018) mengemukakan bahwa indikator motivasi belajar adalah: (1) tekun menghadapi tugas (2) ulet menghadapi kesulitan (3) menunjukkan minat (4) senang memecahkan masalah soal-soal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah yang akan diteliti, yang terdiri dari:

a. Rumusan Masalah Umum

Sejauh mana penerapan aplikasi *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMA Yapim Medan?

b. Rumusan masalah khusus

1. Sejauh mana penerapan aplikasi media pembelajaran *Kahoot* (*quiz true or false, quiz multiple choice*) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Krsiten kelas X di SMA Yapim Medan?
2. Bagaimana penerapan aplikasi pembelajaran *Kahoot* (*quiz true or false, quiz true or false*) pada peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristiani di kelas X di SMA Yapim Medan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tujuan umum

Untuk mengetahui sejauh mana penerapan aplikasi media pembelajaran *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas X SMA Yapim Medan.

b. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui penerapan aplikasi media pembelajaran *Kahoot* (*quiz multiple choice, quiz true or false*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas X SMA Yapim Medan.

F. Manfaat Penelitian**a. Manfaat Teoritis**

1. Untuk memenuhi persyaratan akademik untuk gelar Strata 1 (S1) di bidang Pendidikan.
2. Secara teoritis, penelitian ini dapat menyediakan media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran *Kahoot* dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

1. Untuk siswa, sebagai solusi untuk masalah dalam pelaksanaan pendidikan agama kristen. Diharapkan penelitian ini akan meningkatkan motivasi belajar dan dorongan siswa untuk berhasil dalam pembelajaran.
2. Aplikasi media pembelajaran *Kahoot* dapat membantu guru melakukan pembelajaran agama kristen yang lebih interaktif dan efektif.
3. Untuk sekolah, sebagai referensi untuk mempertimbangkan cara menggunakan aplikasi media pembelajaran *Kahoot* untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.
4. untuk peneliti lain, sebagai sumber tambahan untuk penelitian serupa di masa mendatang. Diharapkan dengan menggunakan teori yang relevan dengan penelitian ini, peneliti lain akan tertarik untuk meneliti konsep yang serupa dan fenomena di bidang lain untuk mendapatkan teori yang lebih mendalam.
5. untuk kampus, sebagai referensi atau sumbangan sumber daya perpustakaan untuk pembaca dan sebagai sumber daya yang bermanfaat bagi calon guru Pendidikan Agama Kristen untuk mendorong dan meningkatkan motivasi belajar siswa

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis adalah suatu rencana, dimana didalamnya terdapat penjelasan dari semua hal yang dijadikan sebagai bahan penelitian yang berlandaskan pada hasil penelitian tersebut. Kerangka teoritis ini yang akan membahas beberapa aspek yang berhubungan dengan masalah dalam penelitian.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “*medium*” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut (Mahnun, 2020). Media adalah sesuatu alat atau perantara yang dapat membantu menyampaikan atau menyalurkan pesan ke penerima sehingga penerima dapat lebih mudah memahami tentang sesuatu yang disampaikan. Media dalam Pendidikan merujuk pada pemanfaatan berbagai alat dan platform komunikasi dalam mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran membantu siswa memfokuskan pada apa yang mereka pelajari. Dari informasi ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu menyampaikan informasi yang lebih menarik kepada siswa.

Menurut (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar, dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar (Tafonao, 2018).

Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyalurkan pernyataan yang disampaikan oleh guru kepada siswa dengan demikian, interaksi antara guru dan siswa bisa berjalan dengan baik. Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri karena dengan adanya media dapat membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik (Abdullah, 2017).

Media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai alat bantu proses belajar mengajar, Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik bagi peserta didik. Dengan mempertimbangkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses mengajar dengan tujuan meningkatkan pikiran, perasaan, perhatian, dan

kemampuan atau keterampilan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran dapat mendorong proses belajar.

a. Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar dapat mempermudah guru dalam memberikan materi pembelajaran dan juga mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diperoleh dari media pembelajaran yang disediakan oleh guru. Pemanfaatan media Pembelajaran juga dapat mempengaruhi interaksi antara guru dan siswa sehingga dapat mendorong keinginan siswa dalam memahami pembelajaran lebih baik lagi, hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa .

Daryanto dalam (Aghni, 2018) memberikan penjelasan terkait beberapa kegunaan media pembelajaran yaitu :

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang waktu tenaga dan daya Indra,
3. Menimbulkan gairah belajar interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar,
4. Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya,
5. Memberi rangsangan yang sama mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Kemp dan Dayton dalam (Badan et al., 2002) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

1. Penyampaian materi dapat di seragamkan.
2. Proses pembelajaran lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan hasil kualitas hasil belajar pelajar.
6. Media dapat memungkinkan proses pembelajaran dapat di lakukan dimana saja dan kapan saja. Media dapat menumbuhkan sikap positif pembelajar terhadap materi dan proses belajar.

Menurut (Karo-Karo & Rohani, 2018) manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta

memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata.

Manfaat dari media pembelajaran menurut Arif dan Makalalang dalam (Nuretha, 2023) adalah

1. Pembelajaran dapat menjadi lebih menarik.
2. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
3. Jangka waktu pembelajaran efektif.

Dari pernyataan yang dibuat oleh Kemp dan Dayton, Karo-Karo dan Rohani, Arif dan Makalalang terdapat kesamaan tentang manfaat media pembelajaran yaitu:

1. Pembelajaran lebih interaktif.
2. Pembelajaran lebih menarik.
3. dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh, Kemp dan Dayton, Karo-Karo dan Rohani, Arif dan Makalalang dapat di katakan kesimpulan dari manfaat media pembelajaran yaitu :

1. pembelajaran menjadi lebih menarik.
2. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru.
3. Media pembelajaran mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa.

4. Media pembelajaran dapat memfokuskan pemikiran siswa dalam proses pembelajaran.
5. Lebih efisien dan efektif dalam mengatur ruang, waktu,

b. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Keberadaan media pembelajaran tidak hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga memberikan ruang bagi kreativitas guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Melalui berbagai jenis media guru dapat menyampaikan materi pelajaran dengan lebih jelas dan menarik bagi siswa.

Beberapa jenis media pembelajaran Menurut(Suparlan, 2020) seperti:

1. Media visual merupakan media yang hanya dapat digunakan oleh indera pengelihatan saja (tidak dapat digunakan oleh para tunetra). Media visual adalah sumber belajar yang berisikan informasi atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dalam bentuk gambar dua dimensi. Contoh media visual foto, diagram, peta konsep, diagram dan lain sebagainya.
2. Media audio merupakan media dengar atau sumber belajar yang hanya menggunakan indera pendengaran saja. Materi atau informasi di sampaikan dalam bentuk suara kepada peserta didik. Macam-macam media audio yaitu radio, alat perekam pita magnetik dan lain sebagainya.
3. Media audio visual adalah salah satu media pembelajaran yang berisi materi pembelajaran yang efektif dan lebih efisien dibandingkan dengan

media audio dan media visual karena media audio visual menggabungkan keduanya yaitu berisikan gambar dengan suara (berupa video). Contoh media audio visual yaitu televisi, video kaset, film bersuara.

Satrianawati dalam (Fathoni et al., 2023) mengelompokan media dalam 4 jenis, yaitu sebagai berikut:

1. Media visual: media yang bisa dilihat dan mengandalkan indra penglihatan. Contohnya foto, gambar, komik, poster, buku bergambar, miniatur, alat peraga, dan lain sebagainya.
2. Media audio: media yang bisa didengar dan mengandalkan indra telinga. Contohnya suara, musik, siaran radio, dan lain sebagainya.
3. Media audio visual: media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Contohnya video, film, televisi, dan lain sebagainya.
4. Multimedia: gabungan jenis-jenis media yang tergabung menjadi satu. Contohnya internet, multimedia pembelajaran interaktif, dan lain sebagainya.

Dari pernyataan di atas *kahoot* termasuk kedalam jenis multimedia, dengan menggunakan elemen-elemen ini, *Kahoot* memanfaatkan berbagai bentuk media untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan menarik bagi penggunanya. Hal ini sesuai dengan definisi multimedia yang melibatkan penggunaan beberapa bentuk media untuk menyampaikan informasi atau hiburan seperti kombinasi suara, teks gambar, dan animasi.

2. Pengertian Aplikasi *Kahoot*

Penggunaan media dalam pembelajaran menambah pemahaman siswa dalam mencapai pembelajaran yang baik dan menghasilkan peningkatan belajar bagi siswa. Penggunaan *Smartphone*, *Laptop*, Komputer atau jenis yang lain sangat memengaruhi aspek Pendidikan saat ini, guru perlu memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang bisa di gunakan melalui *Smartphone*, *Laptop*, Komputer untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran, saat ini banyak aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan dalam membantu penyampaian pembelajaran dan evaluasi dalam pembelajaran salah satunya adalah aplikasi *Kahoot*.

Kahoot adalah aplikasi atau website di internet yang menghadirkan suasana kuis edukatif yang menarik di dalam kelas, *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online berupa kuis yang menarik (Daryanes & Ririen, 2020). *Kahoot* merupakan sebuah aplikasi kuis *online* yang di rancang untuk aktivitas pembelajaran. *Kahoot* juga merupakan media pembelajaran interaktif dikarenakan *Kahoot* dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti pre-test, post-test, latihan soal (Limin & Mona, 2022). *Kahoot* dapat di gunakan sebagai media dalam pengerjaan kuis atau evaluasi yang lebih menyenangkan.

Menurut Krista Graham dalam (Sholihah et al., 2023) *Kahoot* adalah aplikasi pembelajaran online yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sebagai bahan evaluasi untuk pelaksanaan kuis penguatan materi, remedial dan juga ulangan harian. (Rofiyarti & Sari, 2017) *Kahoot*

adalah situs web edukatif yang pertama kali dibuat oleh Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik dalam proyek kolaboratif dengan Universitas Teknologi dan Sains Norwegia pada Maret 2013. Pada bulan September 2013, Kahoot tersedia untuk umum.

Perancang *Kahoot*, menggambarkan *Kahoot* sebagai permainan pembelajaran sosial, *Kahoot* diciptakan untuk menciptakan lingkungan kelas yang dapat mengaktifkan dan memotivasi siswa, menguji pengetahuan mereka, mengulang elemen penting dari ceramah dan menciptakan pengalihan yang menyenangkan dan kreatif dari proses pengajaran tradisional, *Kahoot* dapat merancang kegiatan kuis atau evaluasi dan diskusi kelompok.

Tujuan diciptakannya Kahoot adalah untuk melibatkan siswa secara interaktif dengan menekankan unsur menyenangkan dan bermain dalam suatu proses pengajaran dan pembelajaran (Kanisius Komsiah Dadi, 2019). *Kahoot* dibuka secara umum untuk publik setelah perancangan aplikasi Kahoot selesai, aplikasi ini diluncurkan dan menjadi media pembelajaran edukatif yang mudah dipakai guru serta siswa, satu tahun setelah aplikasi ini di luncurkan penggunaannya sudah menacapai lebih dari 1,5 juta pengajar yang telah terdaftar dan 49 juta pembelajar yang terdaftar untuk memainkan aplikasi ini hingga pada saat ini di Indonesia lebih dari 2 juta siswa yang ikut dalam penggunaannya dan 115.000 guru yang telah melakukan sesi belajar bagi siswa mereka di *Kahoot*.

Melalui aplikasi *Kahoot*, guru dapat memberikan materi melalui soal-soal dalam sebuah quiz yang meminta respon siswa untuk menjawab dan diberikan skor (Ilmiyah & Sumbawati, 2021). *Kahoot* dapat di mainkan secara individu maupun kelompok dalam pembuatan kuis juga guru dapat memilih jenis pengerjaan soalnya menggunakan *Multiple Choice* atau *True or False*. *Kahoot* menjadi sangat populer di kalangan pendidik di seluruh dunia karena kemampuannya untuk membuat kuis, tujuan utama *Kahoot* adalah menyediakan kuis yang menyenangkan dan interaktif untuk Pendidikan.

Dalam penggunaannya, *Kahoot* memerlukan koneksi internet untuk dapat mengakses kontennya dan perangkat seperti komputer atau *smartphone* sebagai media pengoperasiannya. Aplikasi *Kahoot* disisi guru diakses dengan menggunakan laptop maupun PC yang terhubung ke jaringan internet dan LCD, sedangkan untuk siswa menggunakan *smartphone* atau telepon genggam pembuatan kuis di *Kahoot* bisa dibagi menjadi dua bagian yaitu mode *Quiz* atau *True or false*.

Dalam pembuatan soal dengan mode *Quiz* guru membuat soal dengan pilihan berganda (*multiple choice*) dan bisa menentukan waktu pengerjaan soal serta dapat menambahkan *video* dan gambar. Begitu juga dengan pembuatan soal mode *True or false* guru dapat membuat soal dengan penentuan jawaban benar atau salah serta dapat menambahkan gambar atau *video* dalam *slide* serta dapat menambahkan waktu pengerjaan soal, ntuk penilaian setiap soal guru dapat menentukan penilaian dengan poin standar atau poin ganda.

Dalam pengerjaan soal guru dapat menentukan mode pengerjaan soal seperti, *Classic mode* dimana pengerjaan soal kuis dikerjakan secara individu dan *Team mode* siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dalam mengerjakan soal yang telah dibagikan guru melalui aplikasi *Kahoot*.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diartikan bahwa *Kahoot* adalah aplikasi atau platform web yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan melalui mode pembuatan soal dan pengerjaan soal yang menarik *Kahoot* diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik, sehingga membuka potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Selain itu, penggunaan *Kahoot* dalam lingkungan kelas dapat membimbing penggunaan *gadget* seperti ponsel pintar dan laptop dengan lebih bijaksana dan bermafaat.

Umumnya *Kahoot* di gunakan melalui situs web yaitu *Kahoot* dapat diakses dengan dua cara, yaitu untuk operator (guru) dan untuk peserta (siswa). guru dapat mengakses *Kahoot* melalui <https://getkahoot.com/> sedangkan untuk peserta atau siswa dapat mengakses dan masuk pada laman <https://kahoot.it/>.

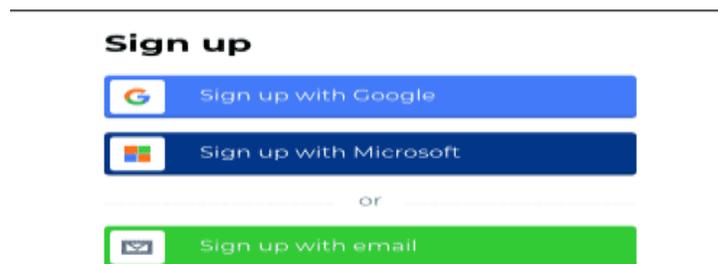
a. Langkah Langkah Langkah-Langkah Mengoperasian *Kahoot*

Sebelum merancang kegiatan pembelajaran, pendidik harus membuka halaman *Kahoot* melalui tautan <https://kahoot.com/> menggunakan aplikasi web browser. Langkah ini penting dilakukan oleh pendidik sebagai fasilitator kegiatan, sehingga peserta didik tidak dapat mengaksesnya. Alat

dan bahan yang perlu disiapkan adalah komputer/ laptop/ *smartphone* yang telah terpasang aplikasi atau web browser dan koneksi internet. Adapun langkah-langkah selanjutnya adalah sebagai berikut:

1) Registrasi

- a) Login melalui laman <https://Kahoot.com/>.
- b) Klik sign up untuk membuat akun *kahoot*. pada bagian pojok kanan atas untuk melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu. Apabila sudah memiliki akun, maka dapat langsung menuju ke formulir login untuk masuk.



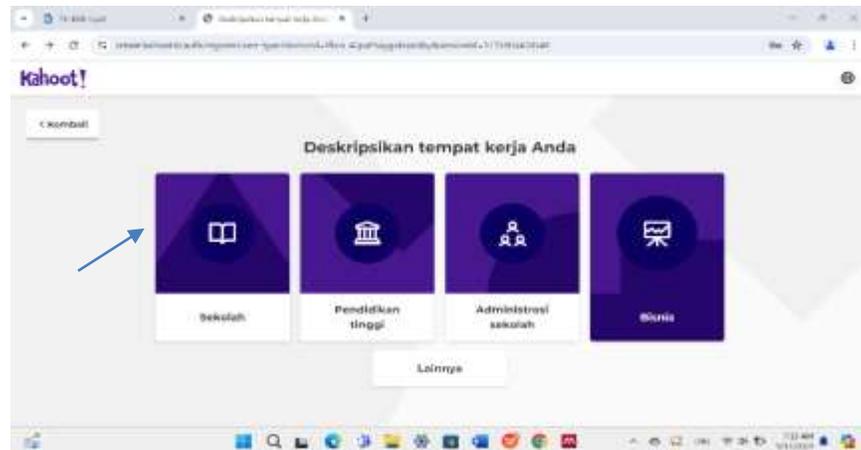
Gambar 2.1 Tampilan Sign Up pada aplikasi Kahoot

- c) Kemudian memilih status akun sebagai *teacher*, *student*, *personal* dan *professional*. (untuk guru dapat memilih *teacher*).



Gambar 2.2 memilih status akun pengguna

d) Selanjutnya muncul pertanyaan tempat bekerja, klik *school*.



Gambar 2.3 memilih status akun bekerja

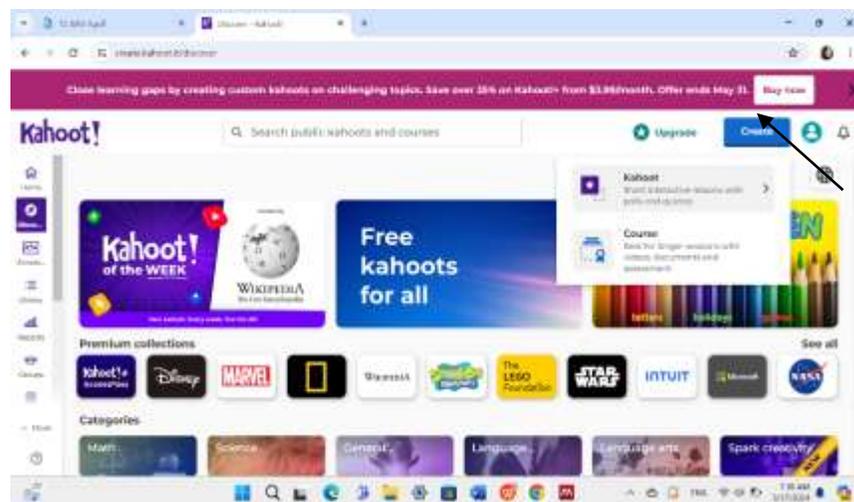
e) Setelah itu mengisi email dan password (dapat login menggunakan akun google).



Gambar 2.4 Tampilan Halaman Login

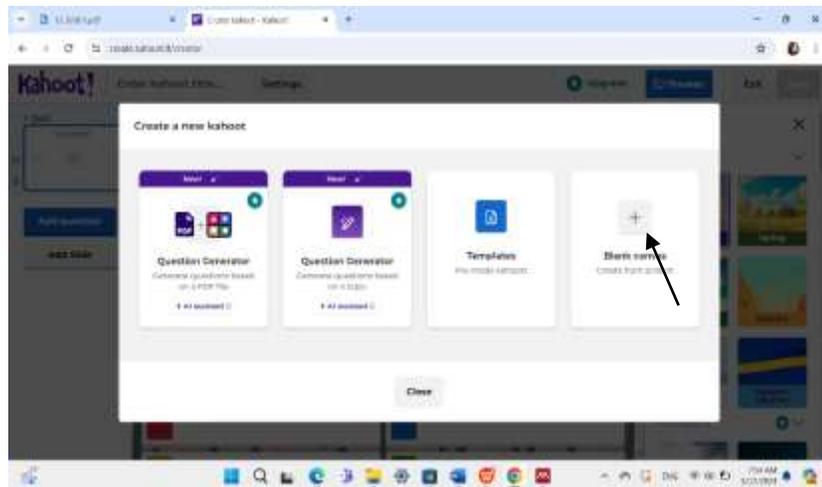
2) Membuat soal di *Kahoot*

- a) Setelah berhasil registrasi atau login silahkan mengisi data diriterlebih dahulu (nama, *username*, *country*, dan nama sekolah).
- b) Setelah selesai dapat langsung membuat kuis *kahoot* dengan klik tombol “*create*” pada bagian kanan *dashboard* kemudian klik *kahoot*.



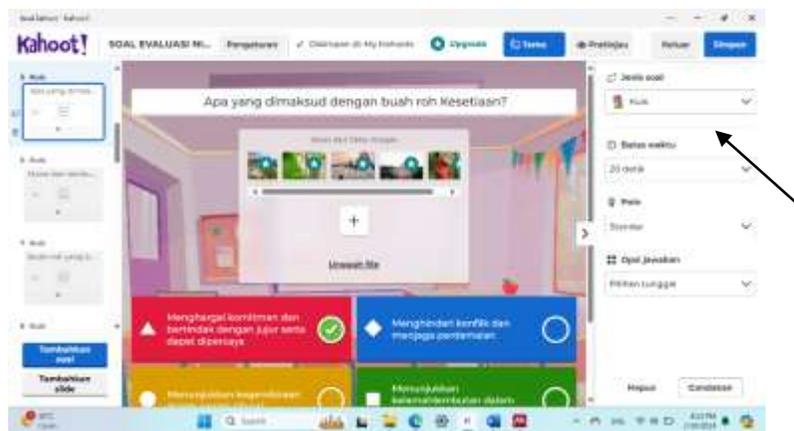
Gambar 2.5 Membuat kuis kahoot dengan klik tombol “*create*” pada bagian kanan *dashboard* kemudian klik *kahoot*

c) klik blank kanvas untuk membuat soal kuis



Gambar 2.6 Membuat soal kuis

d) Dalam pemilihan pembuatan soal dapat di pilih mode *Quiz Multiple choice* atau *true or false*



Gambar 2.7 Pilih mode *Quiz Multiple choice*

e) Kemudian mulailah membuat pertanyaan quis sesuai yang diinginkan dan durasi waktu untuk menjawab, dan skor untuk jawaban yang benar



Gambar 2.8 Membuat pertanyaan *quiz true or false*

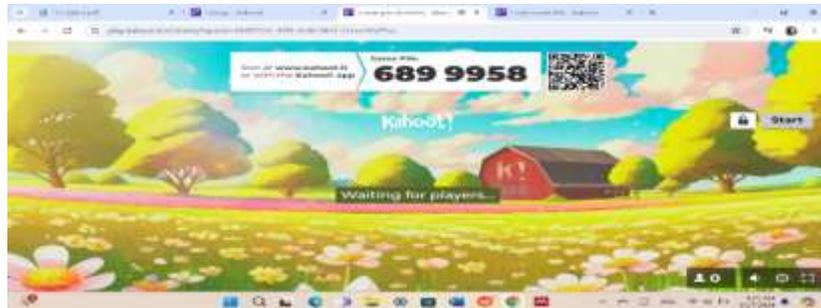
- f) Untuk membuat pertanyaan baru bisa klik “*add questoin*”. (tambahkan soal)
- g) Setelah selesai membuat pertanyaan dapat mengisi deskripsi *kahoot* dengan mengklik “*setting*” di kiri atas *dashboard*.
- h) Jika sudah selesai membuat pertanyaan dan mengisi deskripsi *kahoot* silahkan klik *done*.
- i) jika ingin langsung digunakan untuk bermain silahkan klik “*play now*” jika belum ingin memainkannya silahkan klik “*done*”.
- j) *kahoot* yang berhasil terbuat akan tersimpan di bagian kanan *dashboard*.

3. Cara Menjalankan Aktivitas Pembelajaran di *Kahoot*

Setelah aktivitas pembelajaran selesai disusun, maka Langkah selanjutnya adalah menjalankan aktivitas tersebut supaya dapat diakses oleh peserta didik. Aktivitas dapat dijalankan, ditampilkan, dan dikontrol melalui perangkat yang digunakan oleh pendidik atau fasilitator.

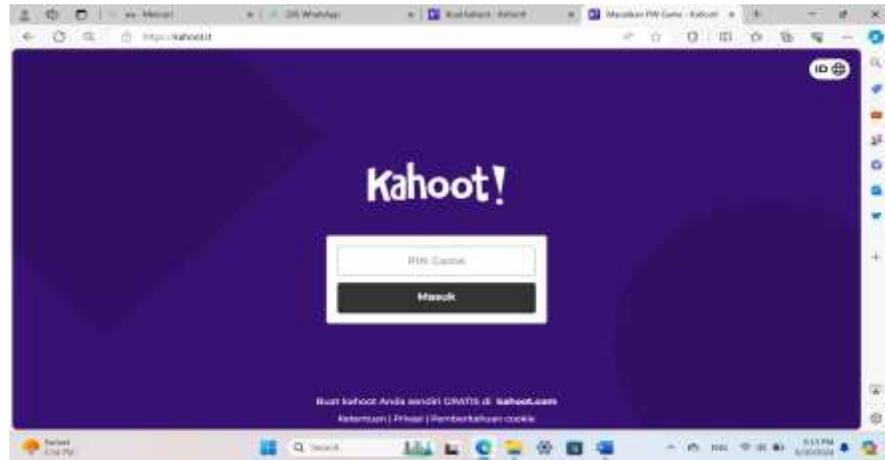
Sehingga perangkat pendidik perlu dihubungkan dengan LCD Proyektor untuk memudahkan peserta didik dalam melihat aktivitas yang dijalankan. Adapun langkah-langkah menjalankan aktivitas pembelajaran di *Kahoot!* adalah sebagai berikut:

- a) Dalam pengerjaan soal Latihan di *Kahoot!*, guru akan memberikan kode atau PIN kepada siswa agar bisa masuk ke room belajar



Gambar 2.9 Memberikan kode atau PIN

- b) Adapun peserta didik yang telah mengakses <https://Kahoot.it>. Akan menampilkan laman yang berbeda dengan pendidik. Dimana tampilan di layar peserta didik adalah permintaan memasukkan *game pin* dan *nick name*.



Gambar 2.10 Tampilan kolom PIN Kahoot

- c) Dengan mengisi kolom diatas maka peserta didik sudah terdaftar sebagai peserta asesmen secara otomatis.
- d) Setelah itu peserta didik juga diminta untuk mengisikan nickname sebagai tanda identitas lalu klik tombol “OK, go!” untuk melanjutkan. Peserta didik dapat melihat nickname yang telah diisikan pada layar proyektor sebagai tanda bahwa mereka telah berhasil masuk ke dalam permainan.
- e) Permainan akan dimulai ketika pendidik telah membuka akses soal. Setelah akses dibuka, maka akan muncul soal dan pilihan jawaban dengan bentuk dan warna yang berbeda-beda pada perangkat peserta didik.
- f) Setelah itu peserta didik cukup menjawab tiap pertanyaan yang ditampilkan dilayar komputer pendidik melalui gadget masing masing.

g) Setiap kali selesai menjawab soal, akan muncul keterangan apakah jawaban yang dipilih benar atau salah. Selain itu juga akan ditampilkan perolehan nilai sementara pada layar perangkat masing-masing peserta didik. Diakhir permainan akan ditampilkan peringkat dan skor akhir yang diperoleh masing-masing peserta didik.

b. Kelebihan dan kekurangan aplikasi *Kahoot* dalam proses pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerepanya dalam proses pembelajaran seperti aplikasi media pembelajaran *Kahoot*. Menurut Aan Budianto dalam (Cahyanti et al., 2023) ada beberapa kelebihan dan kekurangan aplikasi *Kahoot*.

1. Kelebihan aplikasi *Kahoot*

- a. Suasana kelas dapat lebih menyenangkan,
- b. Anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar,
- c. Anak-anak dilatih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian *Kahoot*
- d. Sebagai evaluasi pembelajaran sejauh mana pemahaman siswa,
- e. Semua orang bisa membuat quis baik itu guru ataupun orang tua,
- f. Bisa diakses dimana saja dan kapan saja baik melalui handphone ataupun laptop,
- g. Menarik untuk belajar,

- h. Dapat digunakan bersama-sama,
- i. Mudah dalam pendaftaran.

2. kekurangan aplikasi *Kahoot*

- a. Tidak semua guru yang update dengan teknologi,
- b. Fasilitas sekolah yang kurang memadai,
- c. Anak-anak gampang terkecoh untuk membuka hal lain,
- d. Terbatasnya jam pertemuan di kelas,
- e. Tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan *Kahoot*
- f. Berbasis online dan tidak ada yang offline,
- g. Terdapat batasan kata saat membuat soal.

c. Indikator Aplikasi Media Pembelajaran *Kahoot*

1. *Quiz multiple choice*

Pilihan ganda atau biasa disebut dengan *multiple choice* merupakan salah satu jenis evaluasi dari tes objektif, tes ini merupakan butir-butir soal atau tugas yang jawabannya telah dipilih dari alternatif yang lebih dari dua jawaban (Zahra & At-Taqiyyah, 2024). *Quiz multiple choice* merupakan salah satu fitur dalam pembuatan soal di aplikasi *Kahoot* dengan adanya fitur ini, guru memiliki kemampuan untuk membuat soal evaluasi dalam berbagai bentuk, terutama dalam format *multiple choice*. Selain itu, guru juga diberikan kesempatan untuk meningkatkan daya

tarik pertanyaan dengan menambahkan elemen multimedia seperti video atau gambar dengan begitu, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Setelah kuis dibuat, guru dapat menyimpannya dan berbagi dengan peserta menggunakan kode unik yang dihasilkan oleh *Kahoot*.

Menurut Lau dkk dalam (Yustika, 2018) satu metode ajar yang dapat digunakan untuk memenuhi tujuan pembelajaran dengan metode ajar dengan waktu yang efektif untuk proses peningkatan kemampuan kognitif adalah dengan mengerjakan pilihan soal berganda ini yang kemudian menjelaskan bahwa soal pilihan ganda lebih mudah dan obyektif dibandingkan dengan pertanyaan terbuka dikarenakan untuk prosesnya dapat digunakan beberapa aplikasi komputer.

Menurut (Zamzania & Aristia, 2018) Sebelum menyusun tes pilihan ganda terdapat hal-hal yang harus diperhatikan dalam menyusun tes pilihan ganda yaitu: 1) Ada kesesuaian antara soal dan jawaban, 2) Penyusunan kalimat tiap soal harus jelas, 3) Bahasa yang digunakan mudah dipahami, 4) Setiap soal harus mengandung satu masalah, soal pilihan ganda terdiri dari dua bagian, yaitu :

1. Pokok soal (stem) yang berisi permasalahan yang ditanyakan.
2. Sejumlah pilihan atau kemungkinan jawaban (option) dari sejumlah pilihan jawaban yang disediakan, hanya ada satu jawaban yang benar,

yang disebut kunci jawaban, sedangkan kemungkinan-kemungkinan jawaban yang lain disebut pengecoh (distractor).

Manfaat bentuk tes pilihan ganda menurut Slameto 2001 dalam (Arif, 2015) yaitu:

- a. Mengukur berbagai jenjang kognitif (dari ingatan sampai dengan evaluasi)
- b. Penskorannya mudah, cepat, obyektif, dan dapat mencakup ruang lingkup bahan/materi yang luas dalam suatu tes untuk suatu kelas atau jenjang pendidikan.
- c. Bentuk ini sangat tepat untuk ujian yang pesertanya sangat banyak atau yang sifatnya massal, sedangkan hasilnya harus segera diumumkan, seperti ujian semester, ujian sekolah, dan ujian akhir semester.

Beberapa faktor yang membuat soal *multiple choice* di aplikasi *Kahoot* berbeda dari yang lain adalah sebagai berikut:

1. Interaktivitas
 - a) Elemen Permainan: Kahoot mengubah soal *multiple choice* menjadi bagian dari yang interaktif dengan fitur-fitur seperti leaderboard, musik latar, dan penghargaan poin.
 - b) Kompetisi Langsung: Siswa dapat melihat skor mereka secara real-time dan bersaing dengan teman-teman mereka, yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan.

2. Visual dan Media

- a) Penggunaan gambar dan video: Pembuat soal dapat menambahkan gambar, video, dan diagram ke dalam pertanyaan untuk membuatnya lebih menarik dan membantu visualisasi konsep.
- b) Desain yang Menarik: Antarmuka *Kahoot* yang penuh warna dan intuitif membuatnya lebih menarik dibandingkan dengan format soal multiple choice tradisional.

3. Fleksibilitas

Pengaturan Waktu: Guru dapat mengatur waktu untuk setiap pertanyaan, memungkinkan penyesuaian sesuai dengan kesulitan pertanyaan atau kecepatan belajar siswa. Berbagai Jenis Pertanyaan: Selain multiple choice, Kahoot juga menawarkan jenis pertanyaan seperti true/false

a. Fitur *Multiple Choice*

1. Ikon

Ikon yang digunakan adalah empat kotak berwarna-warni, masing-masing warna mewakili satu pilihan jawaban. Warna-warna yang digunakan adalah merah, biru, kuning, dan hijau.

2. Label : *Multiple Choice*

3. Deskripsi

Fitur ini menampilkan pertanyaan dengan berbagai pilihan jawaban. Pengguna harus memilih satu dari beberapa pilihan yang diberikan untuk menjawab pertanyaan tersebut.

Multiple Choice sangat berguna untuk menguji pengetahuan dalam berbagai bidang secara luas.

4. Warna pada ikon (merah, biru, kuning, hijau) mencerminkan opsi jawaban yang tersedia, memudahkan peserta dalam mengidentifikasi dan memilih jawaban.

Ketika fitur Multiple Choice aktif, antarmuka pengguna akan menampilkan pertanyaan di bagian atas layar, diikuti oleh empat pilihan jawaban di bawahnya. Setiap pilihan jawaban disertai dengan kotak berwarna yang konsisten dengan ikon.



Gambar 2.11 Tampilan pembuatan soal *multiple choice*

2. *Quiz True or False*

Jenis *True or False* di *Kahoot* adalah metode evaluasi yang efektif, di mana peserta memilih antara "*True*" (Benar) atau "*False*" (Salah) untuk pernyataan tertentu. Keunggulan format ini terletak pada kemudahannya dipahami, serta kemampuannya menyelesaikan evaluasi dengan cepat, yang memfokuskan peserta pada fakta-fakta spesifik.

Dalam pertanyaan ini, peserta diminta untuk menentukan apakah pernyataan yang diberikan adalah benar atau salah. Pengguna dapat membuat pertanyaan dengan pernyataan sederhana yang berupa fakta atau konsep yang ingin mereka uji pemahaman peserta. Menurut (Zamzania & Aristia, 2018) Agar soal dapat berfungsi dengan baik, materi yang ditanyakan harus homogen dari segi isi. Soal *True or False* biasanya digunakan untuk mengukur kemampuan mengidentifikasi informasi, berdasarkan hubungan sederhana

Kelebihan soal atau tes benar salah (True or False) mudah disusun dan dilaksanakan, dapat dinilai dengan cepat dan objektif, dan dapat mencakup materi yang lebih luas. Hal-hal yang harus diperhatikan sebelum menyusun soal benar salah adalah sebagai berikut: berikan petunjuk yang jelas agar siswa tidak bingung, setiap soal harus mengandung satu pengertian saja, jangan membuat soal yang masih dipertanyakan benar

Misalnya, pernyataan seperti " salah satu buah Roh adalah kesabaran" dapat diikuti dengan pilihan jawaban "Benar" atau "Salah". Peserta kemudian akan memilih salah satu jawaban sesuai dengan pengetahuan mereka. Setelah siswa menentukan jawabannya dan telah melihat jawaban mereka benar atau salah guru dapat memberikan penjelasan jawaban yang benar melalui fitur yang ada dalam soal seperti pembuatan video kisah rasul Paulus secara singkat.

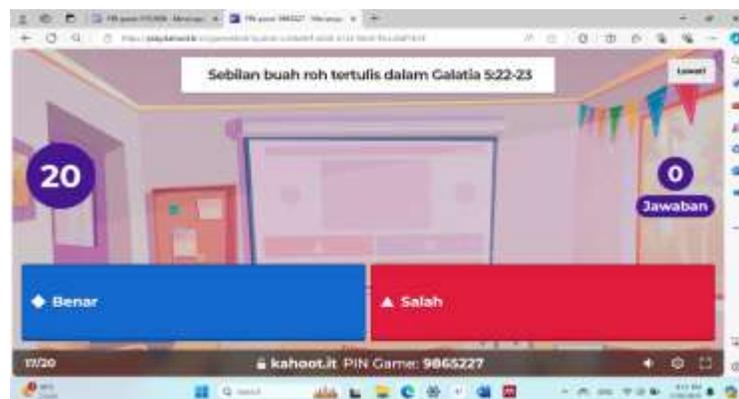
Dalam pembuatan soal menggunakan jenis *True or False* di *Kahoot* memungkinkan guru untuk menjadi lebih kreatif dalam desain soal, dengan berbagai opsi kustomisasi seperti tema, warna, dan penambahan elemen interaktif. Soal *True or False* di *Kahoot* disajikan dalam format yang interaktif dan menyenangkan, dengan waktu yang terbatas untuk menjawab. Hal ini menciptakan elemen kompetisi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa

a. Fitur *True or False*

1. Ikon: Ikon terdiri dari tanda centang (✓) yang melambangkan "Benar" dan tanda silang (×) yang melambangkan "Salah".
2. Label: "*True or False*"
3. Deskripsi: Fitur ini menampilkan pertanyaan yang hanya memiliki dua pilihan jawaban: Benar atau Salah, Pengguna memilih antara dua opsi ini. *True or False* digunakan untuk menguji pengetahuan dengan cara yang sederhana dan cepat.

4. Warna: Hijau untuk "Benar" dan merah untuk "Salah".

Ketika fitur *True or False* aktif, antarmuka pengguna akan menampilkan pertanyaan di bagian atas layar dengan dua tombol besar di bawahnya: satu tombol hijau dengan tanda centang dan satu tombol merah dengan tanda silang.



Gambar 2.12 Tampilan soal *True or False*

3. Motivasi belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar adalah dua hal yang tidak bisa di pisahkan dalam dunia Pendidikan tanpa adanya motivasi dalam diri siswa proses pembelajaran tidak akan berhasil minat belajar siswa akan berkurang sehingga hasil dari proses pembelajaran akan rendah. Karena hal tersebut seorang guru harus mampu meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran agar tercapai pembelajaran yang efektif.

Menurut (Masni, 2015) Motivasi dapat didefinisikan sebagai dorongan yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan hal-hal tertentu demi mencapai suatu tujuan tertentu. Motivasi juga dapat didefinisikan sebagai kondisi internal seseorang, seperti kesiapsiagaan. "Motivasi" berasal dari kata "motif", yang berarti alasan seseorang melakukan sesuatu atau kekuatan yang mendorong mereka untuk melakukan sesuatu. (Lomu & Widodo, 2018).

Sebagaimana dinyatakan oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:930), motivasi adalah usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya”.

Menurut (Indrawan, 2017) motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat persistensi dan entusiasmenya dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Menurut Stenberg dalam (Lestari et al., 2018) motivasi adalah kekuatan yang mendorong, menimbulkan dan mengarahkan perilaku. Motivasi mempunyai peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, tanpa adanya motivasi dalam diri siswa tujuan dari pembelajaran tidak akan tercapai.

Winkel dalam (Muhammad, 2017) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri peserta didik

yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.

Dalyono dalam (Oktiani, 2017) memaparkan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar. Tercapainya suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas dipengaruhi oleh bagaimana siswa itu menyikapi suatu pembelajaran jika motivasi belajar dalam diri siswa menurun akan berdampak pada hasil belajar siswa, motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha yang dilakukan dalam mencapai suatu keberhasilan atau prestasi, adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil atau prestasi yang baik bagi diri siswa.

Menurut Hamalik yang di kutip oleh (Sari et al., 2020) mengemukakan tiga fungsi motivasi, yaitu:

1. Mendorong timbulnya kelakuan atau sesuatu perbuatan
2. Motivasi berfungsi sebagai pengarah
3. Motivasi berfungsi sebagai penggerak.

Menurut Uno 2011 dalam (Dewi & Rachmatillah, 2022), fungsi motivasi belajar adalah

1. Menentukan penguatan belajar

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang sedang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang

menentukan pemecahan dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilalui.

2. Memperjelas tujuan belajar

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya oleh anak.

3. Ketekunan belajar

Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu berusaha mempelajari dengan baik dan tekun dengan harapan memperoleh hasil yang lebih baik

b. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Menurut Johnson dalam (Suwarni, 2012) ada beberapa ciri tentang motivasi yang dapat dijadikan indikator dalam motivasi belajar:

1. Memiliki perencanaan dalam setiap tindakan.
2. Tindakan terfokus pada pencapaian tujuan yang diinginkan.
3. Memiliki rencana belajar yang menyeluruh dan berjuang untuk merealisasikan tujuan.
4. Memanfaatkan umpan balik yang konkret dalam semua kegiatan yang dilakukan.
5. Aktif dalam mencari informasi baru.

6. Bangga dan puas terhadap prestasi.

7. Tidak cemas dan takut gagal.

Apabila seseorang telah memiliki ciri-ciri di atas, berarti seseorang itu Selalu memiliki motivasi yang cukup kuat. Siswa yang memiliki motivasi rendah mereka akan menunjukkan perilaku belajar yang tidak baik. Aktivitas belajar yang tidak menentu dan tanpa perencanaan, tidak menghargai pentingnya prestasi, kurang menghargai dan menerima umpan balik dari para pengajar, tidak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan mengalami kecemasan serta ketakutan dalam aktivitas belajar

c. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Sardiman 2012, dalam (Nasrah, 2020) indikator motivasi belajar meliputi

1. Tekun menghadapi tugas

Motivasi yang kuat akan mendorong siswa untuk aktif mengatasi masalah; siswa harus tekun dalam proses pembelajaran saat menghadapi tantangan. Kesuksesan tidak selalu dapat dicapai dengan mudah, jadi ketekunan diperlukan karena belajar membutuhkan waktu. Alkitab juga mendorong pentingnya ketekunan dalam menghadapi tugas dan tantangan. Salah satu ayat yang relevan dengan konsep ketekunan adalah:

Kolose 3:23 (TB): *"Apapun juga yang kamu perbuat, perbuatlah dengan segenap hatimu seperti untuk Tuhan dan bukan untuk manusia."*

Ayat ini menekankan pentingnya bekerja dengan sepenuh hati, mengingat bahwa semua yang dilakukan adalah untuk Tuhan. Ketekunan dalam mengerjakan tugas dalam belajar tidak hanya dilakukan untuk mencapai nilai atau penghargaan, tetapi juga sebagai bentuk tanggung jawab kepada Tuhan. Dengan motivasi ini, siswa diharapkan mampu bekerja keras dan tekun, bahkan ketika menghadapi kesulitan. Siswa yang memiliki ketekunan adalah mereka yang menunjukkan sifat mandiri, bertanggung jawab, dan kesabaran dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Mereka memiliki keyakinan diri, ketenangan, dan sikap sopan terhadap orang lain.

Ketika guru memberikan tugas kepada siswa, mereka harus tekun mengerjakan dan menghadapi tugas, meskipun tampaknya sulit, menjadikan beban tambahan. Ini menunjukkan kepribadian yang rajin, sabar, dan lebih mudah memahami materi karena pola pikir mereka telah dilatih melalui tugas-tugas yang mereka kerjakan.

2. Ulet menghadapi kesulitan

Ulet menghadapi kesulitan merupakan salah satu indikator penting dari motivasi belajar yang mencerminkan ketahanan dan kegigihan siswa dalam menyelesaikan tugas, meskipun dihadapkan dengan tantangan dan hambatan. Ulet berarti tidak mudah putus asa dan memiliki kemampuan untuk bangkit dari kegagalan atau kesulitan, dengan terus mencari solusi hingga masalah terselesaikan.

Orang yang ulet tidak mengenal menyerah dalam menghadapi masalah; sebaliknya, mereka adalah orang yang berani mengalami penderitaan yang disebabkan oleh tindakan mereka sendiri untuk mewujudkan keinginan mereka. Keuletan dalam belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah, akan sangat membantu dalam mewujudkan cita-cita.

Konsep ulet menghadapi kesulitan juga banyak ditemukan dalam Alkitab, yang mengajarkan pentingnya ketabahan dan kepercayaan dalam menghadapi tantangan hidup, dalam (Roma 5:4-5a) yang mengatakan bahwa ketekunan membawa tahan uji, tahan uji membawa pengharapan, dan pengharapan tidak akan mengecewakan." Ayat ini mengajarkan pentingnya ketekunan, tahan uji, dan pengharapan bagi umat Kristen dalam menghadapi berbagai cobaan dan kesulitan dalam hidup, dengan keyakinan bahwa Allah setia dan akan memenuhi janji-Nya. Dengan panduan ayat Alkitab ini, indikator dari motivasi untuk tetap ulet dan tidak menyerah dalam menghadapi kesulitan belajar tidak hanya berasal dari keinginan pribadi, tetapi juga dari keyakinan bahwa Tuhan akan memberikan kekuatan dan hikmat dalam setiap proses tersebut.

3. Menunjukkan minat

Minat merupakan keinginan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus menerus dan disertai dengan rasa senang. Ini

membedakannya dari perhatian karena perhatian bersifat sementara (tidak bertahan lama) dan belum selalu diikuti oleh perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti oleh perasaan senang dan akhirnya menghasilkan kepuasan.

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan Pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak adanya daya tarik baginya. Bahan Pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan belajar apalagi siswa tersebut memiliki motivasi yang kuat maka siswa akan tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai macam masalah, mampu mempertahankan pendapatnya yang sudah diyakininya, bahkan siswa harus peka terhadap berbagai masalah.

Dalam Roma 12:11 “Janganlah hendaknya kerajinan mu kendor, biarlah roh mu menyala-nyaka dan layani lah Tuhan. Ezra 10:4 “Bangkitlah karena hal itu adalah tugasmu. Kami akan mendampingi engkau, kuatkanlah hatimu, dan bertindak lah!. Siswa yang memiliki sikap atau perilaku yang menunjukkan minat terhadap berbagai masalah dalam topik pembelajaran yang sedang berlangsung hal ini menunjukan bahwa siswa tersebut tidak terbatas pada satu subjek atau topik saja, tetapi memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap berbagai aspek pembelajaran dan permasalahan yang ada dalam topik pembelajaran.

Dengan menunjukkan minat yang luas terhadap bermacam-macam masalah, siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran, memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar, dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang dunia di sekitar mereka.

4. Senang memecahkan masalah soal-soal.

Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal, siswa yang memiliki motivasi dalam belajar akan merasa tertarik dengan masalah masalah dalam pembelajaran yang di kaji oleh guru, siswa akan senang dan tertarik dalam mencari jawaban dan memecahkan permasalahan yang di kaji oleh guru. Ciri ciri siswa yang senang dalam pemecahan masalah ialah menunjukkan sikap atau kepribadian yang proaktif dalam menghadapi tantangan atau masalah yang dihadapi. siswa tidak puas dengan menerima informasi secara pasif, tetapi juga ingin aktif terlibat dalam proses pemecahan masalah yang melibatkan penerapan pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki.

Dalam kegiatan belajar mengajar akan berhasil baik, jika siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan masalah dan hambatan secara mandiri. Siswa yang telah termotivasi maka akan memiliki keinginan dan harapan untuk berhasil dan jika mengalami kegagalan maka siswa tersebut akan berusaha sekuat tenaga untuk dapat mencapai keberhasilannya yang ditunjukkan dalam prestasi belajar. Dengan usaha

yang tekun dan didasari motivasi yang kuat maka akan menghasilkan prestasi belajar yang baik (Darmawati, 2017)

d. Jenis -jenis Motivasi

Motivasi dapat di kategorikan menjadi dua yaitu motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik.(Yarni, 2016)

1. Motivasi instrinsik adalah dorongan untuk melakukan suatu aktivitas berasal dari dalam diri karena menyukainya. Siswa yang termotivasi secara instrinsik akan melakukan suatu aktifitas karena keinginan mereka sendiri, mereka sampai terlena dalam melakukan kegiatan itu bahkan tidak merasa bosan jika berlama-lama menghabiskan waktu melakukan kegiatan tersebut.
2. Motivasi Ekstrinsik Motivasi ekstrinsik adalah dorongan untuk melakukan suatu aktifitas berasal dari luar diri. Siswa yang memiliki motivasi ekstrinsik akan melakukan aktifitas untuk memperoleh reward atau hadiah yang berbentuk nilai yang bagus, hadiah. Atau untuk menghindari konsekuensi yang tidak disukai seperti dimarahi oleh guru.

Motivasi belajar menurut Iskandar 2009 dalam (Harsiwi & Arini, 2020) adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Menurut (Santi, 2016). Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil, dan dorongan

kebutuhan belajar, serta harapan dan cita-cita, sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

e. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut (Rahmawati, 2016) ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu, faktor internal yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri siswa seperti kondisi jasmani dan rohani, cita-cita/aspirasi, kemampuan siswa, perhatian dan lain-lain, dan faktor eksternal yaitu faktor yang bersumber dari luar diri siswa seperti upaya guru membelajarkan siswa, fasilitas belajar dan kondisi lingkungan di sekitar siswa.

Menurut Thomas F. Staton yang dikutip Sardiman dalam (Hikmawati, 2006) mengklasifikasikan faktor psikologis yang diperlukan dalam kegiatan belajar dalam enam macam, yaitu:

(1) motivasi, memiliki keinginan untuk belajar dan mencari tahu apa yang tidak diketahui atau tidak dipahaminya. Dan mengetahui tujuan akan pembelajaran yang dipelajarinya.

(2) konsentrasi, Merupakan pemusatan perhatian atau pemikiran pada suatu hal. Dimana pada saat konsentrasi keterlibatan mental diperlukan untuk dan pikiran yang baik untuk menangkap dan mengingat pembelajaran yang di dapatnya disekolah.

(3) reaksi, tanggapan atau respon terhadap suatu aksi, dimana seseorang membutuhkan ketangkasan mental, kewaspadaan, ketekunan dan kecermatan untuk menangkap fakta-fakta dan ide-ide sebagaimana disampaikan oleh Guru.

(4) organisasi, kecepatan berpikir dan bertindak dalam merespon beragam perubahan atau hal yang muncul dimana seorang siswa dapat mengorganisasikan fakta atau ide-ide dalam pikirannya

(5) pemahaman, kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu dan setelah itu diketahui dan diingat. Untuk itu seorang siswa harus belajar dan mengaplikasikannya dalam pikirannya agar dapat memahaminya.

(6) ulangan, proses yang dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran untuk memantau kemajuan, melakukan perbaikan pembelajaran dan menentukan keberhasilan belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat di artikan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang muncul dari dalam dan luar diri siswa dan di pengaruhi faktor psikologis siswa dalam proses pembelajaran dan kehidupan sehari hari.

4. Pendidikan Agama Kristen

Menurut Warner C. Graedorf dalam (Debora & Wirawan, 2022) mengungkapkan bahwa Pendidikan Agama Kristen adalah suatu proses

pengajaran dan pembelajaran yang berdasarkan Alkitab, berpusat pada Kristus, dan bergantung pada Roh Kudus, yang membimbing setiap anak pada semua tingkat pertumbuhan melalui pengajaran dan pengalaman sesuai dengan kehendak Allah untuk mengupayakan anak bertumbuh dalam iman.

Menurut (Nurliani Siregar, &Hisar Siregar 2021) Pendidikan Agama Krsiten adalah Pendidikan yang bertujuan untuk mengajar orang supaya “melihat Allah” dan “hidup bahagia”. Pendidikan Agama Kristen juga mempelajari tentang pembentukan karakter siswa dalam interaksi sosial, Pendidikan Agama Kristen merupakan pembelajaran yang sangat penting di sekolah Pendidikan Agama Kristen diharapkan dapat mendewasakan iman pesertadidik serta dapat bertanggung jawab dalam diri setiap siswa. Pendidikan Agama Kristen merupakan suatu pembelajaran yang utuh bukan hanya pembelajaran yang kognitif melainkan juga secara emosional, melalui pendidikan Agama Kristen peserta didik di tuntun untuk lebih mengenal Allah dan melakukan perintah Nya. pendidikan Agama Kristen mengutamakan pembangunan karakter atau akhlak yang mulia pada peserta didik sehingga mereka bisa memberikan kontribusi positif dan maksimal bagi masyarakat luas (Sianipar, 2017).

Pengertian Pendidikan Agama Kristen menurut para ahli dirangkum oleh Paulus Lilik Kristianto, dalam (Tafonao, 2021) dalam bukunya yang berjudul “Prinsip & Praktek Pendidikan Agama Kristen adalah sebagai berikut:

- a) Hieronimus (345-420). Pendidikan Agama Kristen adalah pendidikan yang tujuannya mendidik jiwa sehingga menjadi bait Tuhan. (Mat.5:48).
- b) Agustinus (345-430). Pendidikan Agama Kristen adalah pendidikan yang bertujuan mengajar orang supaya “melihat Allah” dan “hidup bahagia”.
- c) Martin Luther (1483-1548). Pendidikan Agama Kristen adalah pendidikan yang melibatkan warga jemaat untuk belajar teratur dan tertib agar semakin menyadari dosa mereka serta bersukacita dalam Firman Yesus Kristus yang memerdekakan.

Dari semua pendapat di atas, penulis dapat mengatakan bahwa Pendidikan Agama Kristen adalah upaya yang dilakukan oleh gereja maupun sekolah secara sadar dan sengaja untuk membantu jemaatnya ataupun siswa dalam membantu mereka bertumbuh baik dalam pengalaman dan pengetahuan tentang Allah melalui proses pembelajaran Alkitabiah yang berpusat pada Tuhan Yesus Kristus dan sepenuhnya bergantung pada Roh Kudus, agar semua masyarakat yang dipercayakan oleh Tuhan Yesus Kristus bertumbuh dalam iman dan pengenalan akan Tuhan Yesus Kristus, sehingga pada akhirnya dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari.

B. Penelitian yang relevan

Terdapat hasil penelitian yang relevan yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian ini. Adapun hasil penelitian yang relevan berdasarkan penelitian dari:

1. (Icha Timart Diany Sinaga et al., 2022) *Journal of Environment and Management*, Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan populasi penelitian berjumlah 138 siswa dan sampel penelitian 56 siswa. Jenis penelitiannya adalah quasi experiment menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kenaikan motivasi belajar sebesar 14,62% ($94,04 > 82,04$) pada kelas eksperimen dan sebesar 2,75% ($83,79 > 81,54$) pada kelas kontrol. Berdasarkan nilai signifikansi pengujian hipotesis disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan positif dari variabel media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDN Nanga Bulik 6, Kabupaten Lamandau.
2. (Khotimah et al., 2023) *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, hubungan penerapan media berbasis ict kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKN di kelas X SMAN 01 Palembang. Peneliti menggunakan metode teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah Teknik cluster random sampling dengan pendekatan Kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah kelas X IPS 1 berjumlah 30 orang sebagai kelas Eksperimen dan X IPA 3 berjumlah 36 orang sebagai kelas kontrol. Teknik penggunaan data dalam penelitian ini ialah menggunakan dokumentasi, dan angket. Untuk melihat nilai signifikansi hubungan media berbasis ict Kahoot terhadap motivasi belajar siswa yaitu dilihat dari Uji-t yang dilakukan untuk mengetahui ada atau

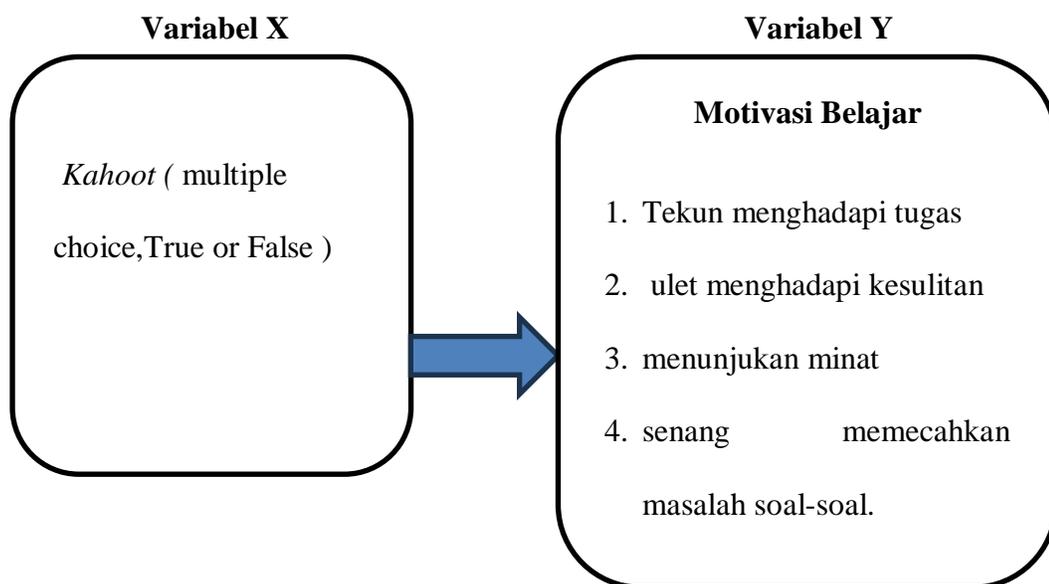
tidaknya perbedaan pada hubungan penerapan media berbasis ict Kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKN di kelas X SMAN 01 Palembang dan terdapat nilai-nilai yang menunjukkan signifikansi 0,887 artinya $0,087 > 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, Dengan demikian diperoleh kesimpulan bahwa adanya hubungan penerapan media berbasis Ict kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas X SMAN 01 Palembang.

3. (Hartono, 2023) Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran, Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Biologi 1 SMA Negeri 5 Soppeng *Semester ganjil Tahun Ajaran 2023/2024*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui penerapan aplikasi kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan setiap siklus terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang berjumlah 27 orang. Teknik yang digunakan adalah observasi, angket dan analisis data. Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan data hasil penelitian, persentase rata-rata motivasi belajar peserta didik pada pra-siklus sebesar 57,5 % yang termasuk kategori kurang dan mengalami peningkatan pada siklus 2 yaitu 84,5% yang termasuk kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi Kahoot, dalam proses

pembelajaran dapat menjaga motivasi berkelanjutan belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu model yang menerangkan bagaimana hubungan suatu teori dengan variable tertentu yang telah diketahui dalam suatu masalah tertentu. Kerangka konseptual akan menghubungkan secara teoritis antara variable-variabel peneliti, yaitu variable bebas (X) dengan variable terikat (Y). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas yaitu aplikasi pembelajaran *Kahoot*, sedangkan variable terikatnya adalah Motivasi Belajar Siswa. Menurut Sugiyono dalam (Yulianto, 2020) mengatakan bahwa kerangka konseptual meliputi kerangka berfikir dan paradigma.



D. Hipotesis penelitian

Menurut Sugiyono (Yulianto, 2020) mengatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan dalam penelitian ini telah dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka konseptual maka hipotesis yang akan di uji yaitu:

Ha : Terdapat Penerapan aplikasi media pembelajaran *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan agama Kristen kelas X SMA Yapim Medan.

Ho : Tidak terdapat Penerapan aplikasi media pembelajaran *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan agama Kristen kelas X SMA Yapim Medan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pengertian metode berasal dari kata *methodos* (Yunani) yang dimaksud adalah cara atau menuju suatu jalan. Metode merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan suatu cara kerja (sistematis) untuk memahami suatu subjek atau objek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban yang dapat dipertanggung jawabkan. Metodologi penelitian merupakan gambaran tahapan yang akan dilalui seorang peneliti dalam mendapatkan data yang diinginkan dan menarik sebuah kesimpulan.

Metodologi penelitian terdiri dari waktu dan tempat penelitian, alat dan bahan yang digunakan, sumber data yang digunakan, tahapan atau cara untuk menjalankan sebuah rancangan penelitian, prosedur analisis parameter pengamatan dan pengolahan data (Panudju et al., 2024). Dari pembahasan tersebut dapat disimpulkan, bahwa sistem dan metode yang dipergunakan untuk memperoleh informasi atau bahan materi suatu pengetahuan ilmiah yang disebut dengan “metodologi ilmiah”.

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah tata cara dan prinsip-prinsip keilmuan untuk rangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian yang dilakukan atau yang dipergunakan oleh para peneliti ilmiah, sehubungan dengan penelitian yang dilakukan dengan langkah-langkah pembuktian yang terukur dan sistematis.

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen.

Menurut Sugiyono dalam (Ramadhani, 2015) metode eksperimen adalah sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian kuantitatif yaitu salah satu jenis penelitian yang sistematis, terstruktur, dan tersusun dengan jelas dari awal hingga akhir. Metode kuantitatif berkaitan dengan angka atau nominal yang sering digunakan pada penelitian survei atau jajak pendapat eksperimen. Metode diartikan sebagai metode yang mengungkapkan hubungan antara dua variabel atau lebih untuk mencari pengaruh yang diakibatkan oleh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Penelitian eksperimen memberikan perlakuan terhadap variabel bebas, kemudian mengamati konsekuensi atas perlakuan yang telah diberikan (Ardianto et al., 2019). Dalam eksperimen pengujian atau pengukuran dilakukan dengan menggunakan instrumen. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan Tes

2. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan rencana kerja yang akan digunakan dalam penelitian, Sampel yang diambil dalam penelitian ini dibagi atas dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, Kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan dua kelompok peserta yang dibentuk. Setiap kelompok

menerima serangkaian intervensi yang berbeda. Kelompok eksperimen menerapkan Aplikasi media Pembelajaran Kahoot dan kelompok kontrol menggunakan paradigma persempelajaran konvensional. Setelah intervensi, kedua kelompok menjalani penilaian akhir. Evaluasi akhir dilakukan pada kelas eksperimen (T1) dan kelas kontrol (T2).

Pengelompokan	Tes permulaan	Pengujian	Tes penyelesaian
Klasifikasi Percobaan	T_{awal}	X	T_{ahir}
Kelas Pengendalian	T_{awal}	-	T_{ahir}

Intervensi aplikasi *Kahoot* diwakili oleh X.

T pertama berarti pretest.

Post-test ditandai dengan T akhir

B. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian adalah di SMA YAPIM MEDAN yang terletak di Jl. Air Bersih, Sudirejo I, Kecamatan Medan Kota, Kota Medan Sumatera utara, kegiatan penelitian ini dilakukan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2024/2025. Alasan penulis melaksanakan penelitian ini di SMA YAPIM Medan karena:

1. Menurut sekolah yang bersangkutan, masalah ini belum pernah diteliti di sekolah tersebut.

2. Jarak sekolah yang tidak terlalu jauh dari tempat tinggal peneliti.
3. Dari pertimbangan segi efisien waktu, untuk menghemat uang dan waktu yang diperlukan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek atau individu yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti sebagai fokus penelitian. Menurut Arikunto (Abidin & Purbawanto, 2015) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Menurut Handayani populasi adalah totalitas dari setiap elemen yang akan diteliti yang memiliki ciri sama, bisa berupa individu dari suatu kelompok, peristiwa, atau sesuatu yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA YAPIM MEDAN dengan jumlah siswa sebanyak (40) orang siswa.

2. Sampel

Menurut Sugiyono dalam (Suryani et al., 2020) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian". Teknik pengambilan sampel sangatlah diperlukan dalam sebuah penelitian karena hal ini digunakan untuk menentukan siapa saja anggota dari populasi yang hendak dijadikan sampel. Sampel, menurut Arikunto dalam (Loko et al., 2024) mengatakan apabila subjek dari penelitian kurang dari 100 orang lebih baik diambil seluruhnya, sehingga penelitiannya

merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika jumlah populasinya lebih dari 100 orang maka dapat diambil 10-15% atau 20-25%. Berdasarkan pendapat diatas karena peserta didik di kelas X SMA YAPIM MEDAN, jumlah keseluruhannya ada (40) siswa, maka populasi langsung menjadi sampel sebanyak (40) siswa. Dua kelas dipilih untuk penyelidikan dengan menggunakan prosedur pemilihan dasar dengan perincian sebagai berikut:

- a. Kelas X1 SMA YAPIM MEDAN sebagai kelas kontrol
- b. Kelas X2 SMA YAPIM MEDAN sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 20

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Istilah variabel adalah istilah yang tidak dikecualikan dalam penelitian apa pun. Memahami variabel dan kegunaan mengidentifikasi setiap variabel merupakan syarat mutlak bagi peneliti. Ada dua variabel dalam survei ini.

- a. Variabel bebas / *Independent Variable* (X)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan atau munculnya variabel terikat (variabel terikat). Dalam hal ini variabel bebasnya adalah: Aplikasi Media Pembelajaran *Kahoot*.

- b. Variabel terkait / *Dependent Variable* (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (*Independent Variable*). Dalam

hal ini variabel terikat tersebut adalah motivasi belajar siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas X SMA YAPIM MEDAN.

2. Definisi Operasional

Defenisi operasional adalah batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk melakukan suatu penelitian. Maka, dalam defenisi operasional ini akan diuraikan metodologi penelitian yang digunakan dalam menyelesaikan masalah dengan menjelaskan secara singkat indikator variabel bebas (X) dan variable terikat (Y), sebagai berikut:

a. Aplikasi Media pembelajaran *Kahoot*

Menurut Graham dalam (Febriani Chandra & Yuhelman, 2023) mengatakan *Kahoot* adalah media pembelajaran online yang berisi pertanyaan gratis yang digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. *Kahoot* adalah aplikasi atau website di internet yang menghadirkan suasana kuis edukatif yang menarik di dalam kelas, *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berupa kuis yang menarik (Daryanes & Ririen, 2020)

Aplikasi media pembelajaran *Kahoot* dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu guru menyampaikan informasi, mengevaluasi dan mempermudah siswa dalam pengerjaan soal yang tidak membosankan. Meskipun berbasis online atau web, pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi secara interaktif secara langsung dalam dimensi

pembelajaran ini melalui aplikasi Kahoot dan yang lebih mudah dengan website, guru dapat mengakses *Kahoot* melalui <https://getkahoot.com/> sedangkan untuk peserta atau siswa dapat mengakses dan masuk pada laman <https://kahoot.it/>.

b. Motivasi belajar siswa

Menurut (Sani, 2022) motivasi merupakan suatu energi dalam diri manusia yang mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu dengan tujuan tertentu. Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat memotivasi peserta didik atau individu untuk belajar. Tanpa motivasi belajar, seorang peserta didik tidak akan belajar dan akhirnya tidak akan mencapai keberhasilan dalam belajar. Menurut Hamalik yang di kutip (Sari et al., 2020) mengemukakan tiga fungsi motivasi, yaitu: a) Mendorong timbulnya kelakuan atau sesuatu perbuatan, b) Motivasi berfungsi sebagai pengarah, c) Motivasi berfungsi sebagai penggerak.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian di bidang pendidikan sangat penting untuk memperoleh data yang relevan dan akurat. Menurut Arikunto dalam (Ali, 2017) Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Teknik pengumpulan data adalah langkah strategis dalam penelitian yang disebabkan karena adanya tujuan utama dari penelitian untuk mendapatkan data. Dalam menjalankan penelitian data merupakan tujuan utama yang hendak dikumpulkan dengan menggunakan instrumen. Data ini digunakan untuk menjawab survey atau menguji hipotesa yang dirumuskan, data yang relevan diperoleh dengan menggunakan alat bantu (instrumen teks) yang sudah ditetapkan dalam menjawab rumusan permasalahan yang diungkapkan di dalam penelitian.

Instrumen merupakan penilaian yang digunakan untuk mengukur fenomena dan mengumpulkan data yang diperlukan, untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data mengenai “Penerapan Aplikasi Media Pembelajaran *Kahoot* terhadap Motivasi Belajar siswa” dan memperoleh data yang relevan. Skala *likert* digunakan untuk mengukur suatu sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu fenomena sosial. Skala Likert kerap digunakan sebagai skala penilaian karena memberi nilai terhadap sesuatu (Nempung et al., 2015). Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara tes. Tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Tes awal (*pre-test*) digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan. Sedangkan tes akhir (*post-test*) digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan sehingga mengetahui bagaimana penerapan aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa

melalui minat, ketekunan siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen, Peserta tes benar atau salah harus memilih di antara pilihan yang diberikan peneliti. Berdasarkan teori diatas bentuk soal tes yang akan penulis gunakan berbentuk pilihan ganda (*multiple choice*) dan (*true and false*).

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Sudaryono dalam (Wati et al., 2022) menyatakan bahwa observasi adalah suatu teknik atau cara pengumpulan data dengan cara mengamati kegiatan yang sedang berlangsung, dilakukan dengan terjun langsung dilapangan sehingga diperoleh informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian.

2. Tes

Menurut (Sappaile & Makassar, 2020) Tes adalah prosedur sistematis yang dibuat dalam bentuk tugas-tugas yang distandarisasikan dan diberikan kepada individu atau kelompok untuk dikerjakan, dijawab, atau direspon, baik dalam bentuk tertulis, lisan maupun perbuatan.

Tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pre-test dan post-test. Tes awal (pre-test) digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan. Sedangkan tes akhir (post-test) digunakan untuk mengetahui

kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan. Dalam perlakuan, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan jenis dan jumlah yang sama dan diajar oleh guru yang sama dalam hal ini yaitu peneliti sendiri. Perbedaan dari kedua kelas tersebut adalah kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan aplikasi kahoot, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara atau pengutipan data dari dokumen data penelitian. Dokumen dapat berbentuk surat-surat, buku, arsip, notulen, dan catatan-catatan. Teknik ini digunakan peneliti untuk memperoleh data dan informasi di lokasi penelitian. Alasan menggunakan data ini adalah karena dokumentasi merupakan sumber data yang stabil, menunjukkan fakta yang telah berlangsung dan mudah didapatkan. Pada teknik ini, penulis memperoleh informasi berupa data sekunder yang tersedia di SMA YAPIM MEDAN. Adapun bentuk data sekunder ini berupa daftar nama-nama siswa kelas X SMA YAPIM MEDAN.

G. Tes Instrument

1. Uji Validitas

Menurut Suharsimi Arikunto dalam (Hartati, 2019) validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument, item dapat dikatakan valid jika adanya korelasi yang signifikan

dengan skor totalnya, hal ini menunjukkan adanya dukungan item tersebut dalam mengungkapkan sesuatu yang ingin diungkap. Alat ukur yang sah dapat mengukur pengukuran yang diinginkan. Validitas sebagian besar ditentukan oleh isi dan kegunaan instrumen. Intinya, pengujian validitas mengevaluasi ketergantungan pertanyaan penelitian atau pernyataan. Validitas dinilai dengan menggunakan metode korelasi product moment Pearson:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY - (\sum X)(\sum Y))}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = banyaknya Siswa yang mengikuti tes

X = Skor item tiap nomor

Y = Jumlah skor total

$\sum xy$ = Jumlah perkalian X dan Y

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat distribusi X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat distribusi Y

Pengujian selanjutnya adalah uji signifikan yakni berfungsi untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara penerapan Aplikasi *Kahoot* (X) terhadap Motivasi belajar (Y)

$$t_{hitung} = \frac{n-2}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

t_{hitung} : nilai t

r : nilai koefisien korelasi *r*hitung

n : jumlah responden

Distribusi tabel t untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($dk = n - 2$)

Kaidah Keputusan : Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ berarti tidak valid.

2. Uji Realibilitas

Instrumen penelitian harus diuji tingkat kereliasitasannya atau tingkat keterpercayaannya.

Uji realibilitas menggunakan teknik analisis Varians Hoyt (Anova Hoyt)

$$r_{11} = \frac{Vr - Vs}{Vr}$$

Atau

$$r_{11} = 1 - \frac{Vs}{Vr}$$

Dimana : r_{11} = koefisien reliabilitas seluruh item

Vr = varians responden

Vs = varians sisa

Langkah langkah mencari nilai reliabilitas dengan metode anova hoyt

sebagai berikut: 2

Langkah 1: Menghitung jumlah kuadrat responden dengan rumus :

$$JKr = \frac{\sum X_t^2}{k} - \frac{(\sum X_t)^2}{k.N}$$

Keterangan: JKr = jumlah kuadrat responden

X_t = total skor tiap responden

k = jumlah item

N = jumlah responden

Langkah 2 : Menghitung jumlah kuadrat responden dengan rumus

$$JKi = \frac{\sum B^2}{N} - \frac{(\sum X_t)^2}{k \cdot N}$$

Keterangan JKi = jumlah kuadrat item

$\sum B^2$ = jumlah kuadrat jawaban benar seluruh item

$(\sum X_t)^2$ = kuadrat dari jumlah total skor

Langkah 3 : Menghitung jumlah kuadrat total dengan rumus :

$$JKt = \frac{(\sum B) \cdot (\sum S)}{(\sum B) + (\sum S)}$$

Keterangan : JKt = jumlah kuadrat total

$\sum B$ = jumlah jawaban benar seluruh item

$\sum S$ = jumlah jawaban salah seluruh item

Langkah 4: Menghitung jumlah kuadrat sisa dengan rumus :

$$JKs = JKt - JKr - JKi$$

Langkah 5 : Menghitung varians responden (V_r) dan varians sisa (V_s) dengan bantuan tabel

Dalam mencari varians ini diperlukan dk (derajat kebebasan) dari masing - masing sumber varians kemudian dk ini digunakan sebagai penyebut terhadap setiap jumlah kuadrat untuk memperoleh variasi.

$$dk = N - 1 \quad \text{variansi} = \frac{\text{jumlah kuadrat}}{dk}$$

Langkah 6 : masukan rumus r

$$r_{11} = \frac{V_r - V_s}{V_r}$$

H. Teknik Analisis Data

Metode analisis data adalah suatu metode yang digunakan untuk mengolah hasil penelitian guna memperoleh kesimpulan. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Menentukan Rataan Sampel

Menentukan nilai rata-rata (mean) menggunakan rumus menurut Sudjana (Amalia Yunia Rahmawati, 2020):

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = Mean (Rata-rata)

X_i = Nilai sampel

n = Jumlah sampel

2. Menghitung Standar Deviasi Sampel

Menurut Sudjana (Amalia Yunia Rahmawati, 2020) Standar deviasi ditentukan dengan menggunakan rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{N \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

SD = Standar deviasi

N = Banyak peserta didik

$\sum x_i$ = Jumlah skor total distribusi x

$\sum x_i^2$ = Jumlah kuadrat skor total distribusi

3. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan teknik Liliefors Sudjana (Amalia Yunia Rahmawati, 2020) dengan prosedur sebagai berikut:

1. Menyusun skor peserta didik dari skor yang rendah ke skor yang tinggi.
2. Data hasil belajar X_1, X_2, \dots, X_n diubah ke bentuk Z_1, Z_2, \dots, Z_n

Dengan menggunakan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$$

Keterangan:

X_i = Data ke-i

\bar{X} = Rata-rata skor

s = Standar deviasi

3. Untuk setiap angka baku dihitung dengan menggunakan daftar distribusi normal dan dihitung peluang dengan rumus:

$$F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$$

4. Menghitung proporsi $S(Z_i)$ dengan rumus:

$$S(Z) = \frac{\text{banyak } Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n}{n}$$

5. Menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian menentukan harga mutlaknya.
6. Mengambil harga mutlak terbesar dari selisih itu disebut L_{hitung} .
7. Selanjutnya Pada taraf nyata $\alpha = 0.05$ dicari harga L_{tabel} pada daftar nilai kritis L untuk uji Liliefors. Dengan kriteria:

Jika $L_0 < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal.

Jika $L_0 > L_{tabel}$ maka data tidak berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data mempunyai varian yang homogen atau tidak. Uji homogenitas hanya digunakan pada uji

parametris yang menguji perbedaan antara dua kelompok atau beberapa kelompok yang berbeda subjeknya atau sumber datanya. Menurut Sudjana (Amalia Yunia Rahmawati, 2020) rumus yang digunakan untuk uji homogenitas adalah:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak

Dimana $F_{\alpha} (v_1 v_2)$ didapat dari daftar distribusi F dengan peluang α , sedangkan derajat kebebasan v_1 dan v_2 masing-masing sesuai dengan dk pembilang = $(n_1 - 1)$ dan dk penyebut = $(n_2 - 1)$ pembilang dan taraf nyata $\alpha = 0,05$.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis dapat diterima kebenarannya atau ditolak. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak ada pengaruh signifikan pada penerapan aplikasi Media pembelajaran *Kahoot* terhadap Motivasi belajar Siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas X SMA YAPIM MEDAN

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$: Ada pengaruh signifikan pada terhadap penerapan aplikasi Media pembel ajaran *Kahoot* terhadap Motivasi belajar Siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas X SMA YAPIM MEDAN

1. Jika kedua data normal dan homogen, menurut Sudjana (Amalia Yunia Rahmawati, 2020) rumus yang digunakan untuk menghitung t adalah sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

$$S = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 : Nilai rata-rata motivasi dari hasil belajar siswa kelas eksperimen

\bar{X}_2 : Nilai rata-rata motivasi dari hasil belajar siswa kelas kontrol

n_1 : Jumlah siswa dalam kelas eksperimen

n_2 : Jumlah siswa dalam kelas kontrol

S_1^2 : Varians nilai motivasi dari hasil belajar kelas eksperimen

S_2^2 : Varians nilai hasil belajar kelas kontrol

Kriteria pengujiannya adalah H_0 diterima jika $-t_{1-\frac{\alpha}{2}} < t < t_{1-\frac{\alpha}{2}}$ dengan $t_{1-\frac{\alpha}{2}}$ diperoleh dari daftar distribusi t dengan dk = $(n_1 + n_2 - 2)$, peluang $1-\alpha$ dan $\alpha = 0,05$. Untuk harga t lainnya H_0 ditolak.

2. Jika kedua data normal dan tidak homogen menurut Sudjana (Amalia Yunia Rahmawati, 2020) rumus yang digunakan untuk menghitung t adalah sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Kriteria pengujian adalah H_0 diterima jika:

$$-\frac{w_1 t_1 + w_2 t_2}{w_1 + w_2} < t_{hitung} < \frac{w_1 t_1 + w_2 t_2}{w_1 + w_2}$$

Dengan:

$$w_1 = \frac{S_1^2}{n_1} \text{ dan } w_2 = \frac{S_2^2}{n_2}$$

$$t_1 = t_{(1-\frac{\alpha}{2}), (n_1 - 1)} \text{ dan } t_2 = t_{(1-\frac{\alpha}{2}), (n_2 - 1)}$$

t, α (*Aplha*) dipakai dari daftar standar deviasi dengan peluang α dan

$$dk = n_1 + n_2 - 2$$

6. Analisis Regresi Linier

Sudjana (Amalia Yunia Rahmawati, 2020) mengatakan “Untuk mendapatkan hubungan fungsional antara dua variabel atau mendapatkan pengaruh variabel bebas dengan variabel kontrol, maka digunakan persamaan regresi: $y = a + bX$ ”.

Untuk mencari a dan b digunakan rumus:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{(n)(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{(n)(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{(n)(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

Menguji keberartian koefisien model regresi adalah menguji pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Kahoot* terhadap Motivasi Belajar Siswa. Untuk menguji keberartian koefisien regresi sederhana dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

$H_0 : r = 0$ tidak ada keberartian regresi

$H_a : r \neq 0$ terdapat keberartian regresi