



## Analisis motivasi belajar matematika siswa smp menggunakan media pembelajaran *kahoot*

**Hamid**

Pendidikan Matematika, SMPN 2 Cihurip, Jawa Barat, Indonesia

[hamid591996@gmail.com](mailto:hamid591996@gmail.com)

© The Author(s) 2025

DOI: <https://doi.org/10.31980/pme.v4i1.2678>

### Submission Track:

Received: 06-12-2024 | Final Revision: 18-01-2025 | Available Online: 28-02-2025

### How to Cite:

Hamid. (2025). Analisis motivasi belajar matematika siswa smp menggunakan media pembelajaran *kahoot*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu (PME)*, 4(1), 223-232.

### Abstract

This study aims to describe the motivation to learn mathematics of class VIII students of SMPN 2 Cihurip, Garut Regency, using Kahoot learning media. The research method uses a qualitative research method. The design used is a qualitative descriptive design. The research subjects were selected using a purposive sampling technique. Considerations for selecting research subjects were based on considerations of the research objectives, namely students who have good communication skills in expressing opinions, to make it easier for researchers to obtain information. Based on these considerations, three class VIII students of SMPN 2 Cihurip were selected to be interviewed. Data collection techniques used learning motivation questionnaires, observation, interviews and documentation. Data analysis techniques were in the form of descriptive analysis, referring to data analysis according to Miles and Huberman. Based on the results of the research and data analysis, it can be concluded that the use of Kahoot learning media can increase learning motivation, which is characterized by the presence of desire and desire to succeed, the presence of encouragement and needs in learning, the presence of hopes and ideals for the future, the presence of awards in learning, the presence of activities in attracting learning, and the presence of a conducive learning situation, so that students can learn well.

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

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 2 Cihurip Kabupaten Garut menggunakan media pembelajaran *Kahoot*. Metode penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif. Desain yang digunakan berupa desain deskriptif kualitatif. Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pertimbangan pemilihan subjek penelitian berdasarkan pertimbangan tujuan penelitian yaitu siswa yang mempunyai kemampuan komunikasi yang baik dalam menyampaikan pendapat, untuk mempermudah peneliti memperoleh informasi. Berdasarkan pertimbangan tersebut terpilih siswa kelas VIII SMPN 2 Cihurip sebanyak tiga orang untuk diwawancara. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data berupa analisis deskriptif yang mengacu pada analisis data menurut Miles dan Huberman. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi belajar yaitu ditandai dengan adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-



cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

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

## Pendahuluan

Dalam pembelajaran matematika seorang guru harus bisa menciptakan suatu kondisi atau proses yang mampu mengarahkan siswanya untuk melakukan aktivitas belajar. Karena dalam hal ini seorang guru mempunyai peran yang sangat penting mengingat tugas seorang guru sebagai motivator. Jadi, seorang guru harus bisa menumbuhkan dan memberikan motivasi kepada siswanya. Mc. Donald mengatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan di dahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan (Aditya dkk., 2023). Berdasarkan pendapat tersebut maka untuk belajar dengan baik maka diperlukan motivasi yang baik pula. Siswa yang mengikuti pelajaran matematika tanpa adanya motivasi maka tidak akan mendapatkan hasil yang baik dari proses belajar mengajar tersebut.

Beberapa penelitian menyatakan bahwa motivasi belajar matematika siswa masih tergolong rendah sehingga mengakibatkan hasil belajar yang rendah pula (Pebriana, 2017; Tambunan, Sinaga, & Widada, 2021). Hasil ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 69. Dari jumlah siswa sebanyak 25 siswa hanya 12 siswa yang mencapai KKM. Sedangkan 13 siswa yang lainnya belum mencapai KKM. 12 siswa dari 25 siswa yang mencapai KKM hanya 48 % yang dikatakan tuntas, sedangkan ketuntasan klasikal adalah 85% dari seluruh siswa. Rendahnya motivasi belajar siswa merupakan salah satu wujud dari hambatan ketercapaian tujuan Pendidikan nasional. Motivasi belajar siswa yang rendah akan berakibat pada proses pembelajaran dan prestasi belajar siswa, selain itu dapat juga berpengaruh terhadap perilaku siswa. Berdasarkan hasil eksplorasi peneliti ke lapangan di SMPN 2 Cihurip Kabupaten Garut, motivasi belajar matematika siswa merupakan permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran misalnya siswa menjadi pasif dalam pembelajaran, siswa kurang bergairah dalam belajar. Rendahnya motivasi belajar matematika siswa di SMPN 2 Cihurip berpengaruh terhadap pencapaian pembelajaran misalnya siswa memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), kurang semangat dalam belajar, serta melanggar tata tertib dan peraturan sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut terkait motivasi belajar matematika siswa maka penggunaan media dalam proses belajar merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik akan mempengaruhi motivasi belajar, ketika siswa menilai bahwa apa yang ditampilkan oleh guru itu menarik maka ia akan terdorong atau merasa tertantang untuk



mengetahui apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga proses belajar akan menjadi lebih menyenangkan (Romlah, dkk, 2019; Sari, Karma, & Tahir, 2021). Tetapi sebaliknya jika siswa menilai apa yang di tampilkan guru tidak menarik maka siswa akan datar saja dalam mengikuti proses belajar. Salah satu penerapan media dalam pembelajaran matematika yaitu dengan menggunakan media berbasis kuis online seperti Kahoot. Hasil penelitian Sartika dan Octafiani (2019) menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot sangat layak digunakan sebagai alat evaluasi (Hamid & Afriansyah, 2024). Dikarenakan aplikasi Kahoot sangat membantu pembelajaran agar lebih menarik, tidak membosankan, dan lebih meningkatkan kreatifitas dan keaktifan siswa. Kahoot merupakan kuis online dimana kita bisa membuat kuis dan menyajikannya dalam bentuk permainan, adapun poin yang diberikan dalam untuk jawaban yang benar bisa dilihat langsung oleh siswa. Pembelajaran berbasis permainan ini memiliki potensi untuk menjadi alat yang efektif karena merangsang komponen visual dan verbal siswa (Iwamoto, Hargis, Taitano, & Vuong, 2017; Adipat dkk., 2021). Harapan pebulis bahwa penelitian ini dapat memberikan gambaran terkait motivasi belajar matematika siswa Ketika menggunakan media pembelajaran Kahoot.

## Metode

Metode penelitian yang digunakan berupa metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Maleong, 2010; Dzogovic & Bajrami, 2023). Metode penelitian kualitatif dipilih karena memiliki tujuan untuk mendeskripsikan motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Cihurip dalam pembelajaran Matematika menggunakan media pembelajaran Kahoot Berdasarkan indikator motivasi belajar menurut Uno (2017) yaitu sebagai berikut.

**Tabel 1.** Indikator Motivasi Belajar menurut Uno (2017) dan Perilaku Siswa

No.	Indikator	Perilaku Siswa
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Siswa belajar lebih giat untuk mendapat nilai yang memuaskan Siswa berusaha memahami soal berulang kali agar bisa mengerjakan soal dengan baik
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Saat siswa mengerjakan soal pada Kahoot siswa terdorong untuk belajar lebih baik Siswa merasa pembelajaran menggunakan Kahoot merupakan salah satu kebutuhan siswa dalam belajar
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Siswa belajar matematika dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan. Siswa mengerjakan soal pada Kahoot dengan giat untuk memperoleh hasil yang diharapkan.
4	Adanya penghargaan dalam belajar	Siswa mendapat hadiah ketika nilai siswa bagus Siswa mendapat pujian ketika nilai siswa bagus.



No.	Indikator	Perilaku Siswa
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Siswa tertarik untuk menyelesaikan soal-soal pada Kahoot yang diberikan guru. Siswa sangat berminat untuk mengikuti pembelajaran menggunakan Kahoot
6	Adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.	Siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih baik Siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Desain yang digunakan berupa desain deskriptif kualitatif. Desain deskriptif kualitatif merupakan desain penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan persoalan-persoalan suatu fenomena atau peristiwa yang terjadi. Dalam penelitian ini mendeskripsikan motivasi belajar matematika siswa saat pembelajaran Matematika menggunakan Kahoot. Sumber data penelitian adalah sumber subjek penelitian dari mana data penelitian diperoleh. Sugiono (2016) menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif gejala dari suatu objek bersifat holistik atau menyeluruh dan tidak dapat dipisahkan, sehingga peneliti kualitatif tidak dapat menetapkan penelitiannya hanya berdasarkan variabel penelitian, tetapi keseluruhan situasi sosial yang diteliti yang meliputi aspek tempat (*Place*), pelaku (*actor*), dan aktivitas (*activity*). Penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Cihurip Kabupaten Garut yang beralamat di Jalan Desa Mekarwangi Kecamatan Cihurip Kabupaten Garut sebagai tempat melaksanakan penelitian. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sumber data penelitian dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016). Pertimbangan pemilihan subjek penelitian berdasarkan pertimbangan tujuan penelitian yaitu siswa yang mempunyai kemampuan komunikasi yang baik dalam menyampaikan pendapat, untuk mempermudah peneliti memperoleh informasi. Berdasarkan pertimbangan tersebut terpilih siswa kelas VIII SMPN 2 Cihurip sebanyak tiga orang untuk diwawancarai. Fokus aktivitas pada penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Kahoot untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan mngket motivasi belajar, observasi, wawancara dan dokumentasi. Istrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini meliputi peneliti, lembar angket motivasi siswa, lembar observasi, pedoman wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini berupa analisis deskriptif yang mengacu pada analisis data menurut Miles dan Huberman. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2016) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.



## Hasil Penelitian

Tahap pelaksanaan penelitian didahului dengan perancangan pembelajaran menggunakan Kahoot. Kahoot merupakan sebuah alat berbasis permainan yang merupakan hasil dari sebuah proyek penelitian Lecture Quiz yang dimulai pada tahun 2006 di Universitas Sains Norwegia dan Teknologi (NTNU), dimana hasil dari eksperimen prototipe awal menunjukkan hasil yang positif dalam hal peningkatan keterlibatan motivasi, dan persepsi pembelajaran. Proses pembelajaran dilaksanakan di kelas VIII SMPN 2 Cihurip Kabupaten Garut yang pada materi pola bilangan. Dalam proses pembelajaran Kahoot digunakan sebagai kuis interaktif, kuis Kahoot tersebut ditampilkan dalam projekter kemudian siswa diberikan pertanyaan sebanyak 5 soal materi pola bilangan yang harus dijawab dalam smartphone secara mandiri. Kelima soal tersebut disajikan pada Lampiran 1 Pada saat kegiatan pembelajaran peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengamati perilaku siswa saat mengikuti pembelajaran.

Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan Kahoot selesai kemudian peneliti memberikan lembar angket dan melakukan wawancara terhadap tiga siswa yang dijadikan subjek penelitian terkait motivasi belajarnya. Indikator motivasi belajar yang digunakan berdasarkan indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Uno (2017) meliputi : (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi, angket motivasi belajar matematika siswa, dan wawancara yang telah dilakukan terhadap ketiga subjek terkait motivasi belajarnya adalah sebagai berikut.

### 1. Subjek 1

Siswa yang dipilih sebagai Subjek 1 merupakan siswa yang memperoleh nilai terbaik dari hasil pengerjaan soal Kuis Kahoot. Berikut hasil wawancara terhadap Subjek 1.

- Peneliti : “Apakah Subjek 1 belajar lebih giat untuk mendapat nilai yang memuaskan?”  
 Subjek 1 : “Iya, saya belajar dengan lebih giat”  
 Peneliti : “Apakah Subjek 1 berusaha memahami soal berulang kali agar bisa mengerjakan soal dengan baik ?”  
 Subjek 1 : “Iya Pak, Saya membaca soal berulang kali untuk dapat memahaminya”  
 Peneliti : “Pada saat Subjek 1 mengerjakan soal pada Kahoot apakah Subjek 1 terdorong untuk belajar lebih baik?”  
 Subjek 1 : “Saya merasa terdorong Pak untuk bisa mengerjakan Pak.  
 Peneliti : “Apakah Subjek 1 merasa pembelajaran menggunakan kahoot merupakan salah satu kebutuhanmu dalam belajar?”  
 Subjek 1 : “Menurut saya bisa jadi Pak, karena menarik”  
 Peneliti : Apakah Subjek 1 belajar matematika dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan?



- Subjek 1 : "Iya, Pak"  
 Peneliti : Apakah Subjek 1 mengerjakan soal pada kahoot dengan giat untuk memperoleh hasil yang diharapkan?  
 Subjek 1 : "Saya berusaha semaksimal mungkin Pak"  
 Peneliti : "Apakah Subjek 1 mendapat hadiah ketika nilai kamu bagus?"  
 Subjek 1 : "Belum Pak, tapi saya senang nilai saya terbaik, dan muncul di layar"  
 Peneliti : "Apakah Subjek 1 mendapat pujian ketika nilai Subjek 1 bagus?"  
 Subjek 1 : "Iya, saya senang sekali"  
 Peneliti : "Apakah Subjek 1 tertarik untuk menyelesaikan soal-soal pada kahoot yang diberikan guru?"  
 Subjek 1 : "Menarik sekali Pak, karena bagi saya memacu adrenalin"  
 Peneliti : "Apakah Subjek 1 sangat berminat untuk mengikuti pembelajaran menggunakan Kahoot?"  
 Subjek 1 : "Berminat Pak"  
 Peneliti : "Apakah Subjek 1 dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih baik?"  
 Subjek 1 : "Iya, Saya dapat belajar lebih baik dengan kahoot ini"  
 Peneliti : "Apakah kamu terlibat aktif dalam proses pembelajaran?"  
 Subjek 1 : "Saya menjadi lebih terlibat aktif pak"

## 2. Subjek 2

Siswa yang dipilih sebagai Subjek 2 merupakan siswa yang terlihat aktif di kelas pada saat pengerjaan soal Kuis Kahoot. Berikut hasil wawancara terhadap Subjek 2.

- Peneliti : "Apakah Subjek 2 belajar lebih giat untuk mendapat nilai yang memuaskan?"  
 Subjek 2 : "Lumayan Pak, menjadi lebih bersemangat"  
 Peneliti : "Apakah Subjek 2 berusaha memahami soal berulang kali agar bisa mengerjakan soal dengan baik?"  
 Subjek 2 : "Saya berusaha memahami soal sebaik mungkin Pak"  
 Peneliti : "Pada saat Subjek 2 mengerjakan soal pada Kahoot apakah Subjek 2 terdorong untuk belajar lebih baik?"  
 Subjek 2 : "Iya, terdorong Pak"  
 Peneliti : "Apakah Subjek 2 merasa pembelajaran menggunakan Kahoot merupakan salah satu kebutuhanmu dalam belajar?"  
 Subjek 2 : "Bisa jadi pak"  
 Peneliti : Apakah Subjek 2 belajar matematika dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan?  
 Subjek 2 : "Saya berusaha Pak"  
 Peneliti : Apakah Subjek 2 mengerjakan soal pada Kahoot dengan giat untuk memperoleh hasil yang diharapkan?  
 Subjek 2 : "Iya"  
 Peneliti : "Apakah Subjek 2 mendapat hadiah ketika nilai Subjek 2 bagus?"  
 Subjek 2 : "Belum pak"  
 Peneliti : "Apakah Subjek 2 mendapat pujian ketika nilai Subjek 2 bagus?"  
 Subjek 2 : "Iya dan saya merasa senang"  
 Peneliti : "Apakah Subjek 2 tertarik untuk menyelesaikan soal-soal pada Kahoot yang diberikan guru?"  
 Subjek 2 : "Iya Pak, saya tertarik"  
 Peneliti : "Apakah Subjek 2 sangat berminat untuk mengikuti pembelajaran menggunakan Kahoot?"



- Subjek 2 : “Berminat sekali Pak”  
Peneliti : “Apakah Subjek 2 dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih baik?”  
Subjek 2 : “Iya, saya jadi lebih tertantang dengan kuis ini”  
Peneliti : “Apakah Subjek 2 terlibat aktif dalam proses pembelajaran?”  
Subjek 2 : “Iya pak, Saya suka kuis ini”

### 3. Subjek 3

Siswa yang dipilih sebagai Subjek 3 merupakan siswa aktif dengan komunikasi yang baik. Berikut hasil wawancara terhadap Subjek 3.

- Peneliti : “Apakah Subjek 3 belajar lebih giat untuk mendapat nilai yang memuaskan?”  
Subjek 3 : “Iya, Saya belajar sebaik mungkin Pak”  
Peneliti : “Apakah kamu berusaha memahami soal berulang kali agar bisa mengerjakan Subjek 3 dengan baik?”  
Subjek 3 : “Iya, saya berusaha memahami soal berulang kali”  
Peneliti : “Pada saat Subjek 3 mengerjakan soal pada Kahoot apakah Subjek 3 terdorong untuk belajar lebih baik?”  
Subjek 3 : “Iya, terdorong sekali”  
Peneliti : “Apakah Subjek 3 merasa pembelajaran menggunakan Kahoot merupakan salah satu kebutuhanmu dalam belajar?”  
Subjek 3 : “Menurut saya iya Pak”  
Peneliti : Apakah Subjek 3 belajar matematika dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan?  
Subjek 3 : “Iya Pak”  
Peneliti : Apakah Subjek 3 mengerjakan soal pada Kahoot dengan giat untuk memperoleh hasil yang diharapkan?  
Subjek 3 : “Saya berusaha mengerjakan dengan sungguh-sungguh”  
Peneliti : “Apakah Subjek 3 mendapat hadiah ketika nilai Subjek 3 bagus?”  
Subjek 3 : “Belum”  
Peneliti : “Apakah Subjek 3 mendapat pujian ketika nilai Subjek 3 bagus?”  
Subjek 3 : “Saya senang Pak dengan Kahoot ini”  
Peneliti : “Apakah Subjek 3 tertarik untuk menyelesaikan soal-soal pada Kahoot yang diberikan guru?”  
Subjek 3 : “tertarik Pak”  
Peneliti : “Apakah Subjek 3 sangat berminat untuk mengikuti pembelajaran menggunakan Kahoot?”  
Subjek 3 : “Saya berminat Pak, kalo bisa ada lagi”  
Peneliti : “Apakah Subjek 3 dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih baik?”  
Subjek 3 : “Saya dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih baik dengan penggunaan Kahoot ini”  
Peneliti : “Apakah Subjek 3 terlibat aktif dalam proses pembelajaran?”  
Subjek 3 : “Saya menjadi merasa antusias dengan kuis ini Pak”

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dari ketiga subjek yang diperoleh dari observasi, angket motivasi belajar, dan wawancara terhadap ketiga subjek adalah sebagai berikut.



1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil  
Penggunaan kuis pembelajaran *Kahoot* pada materi pola bilangan memberikan dampak dalam memberikan hasrat dan keinginan untuk berhasil, hal ini sejalan dengan penelitian Khalilian, Hosseini, dan Ghabanchi (2021). Dalam penelitian ini, ketiga subjek merasa lebih giat dan berusaha mengerjakan soal sebaik mungkin.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar  
Kuis pembelajaran *Kahoot* merupakan pemberian soal yang ditampilkan dalam bentuk kuis yang menarik dan interaktif berbasis teknologi yang dibutuhkan siswa pada zaman sekarang, hal ini sejalan dengan penelitian Zhang dan Yu (2021). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran merupakan kebutuhan belajar bagi siswa. Dari ketiga subjek secara umum mengatakan bahwa kuis pembelajaran *Kahoot* merupakan salah satu kuis yang dibutuhkan dan sangat berguna bagi ketiga subjek.
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan  
Kuis pembelajaran *Kahoot* memberikan harapan kepada siswa dalam belajar untuk terlibat aktif dalam meraih nilai terbaik sesuai dengan yang diharapkan dan dicita-citakan, hal ini sejalan dengan penelitian Rusmardiana dkk. (2022). Berdasarkan ketiga subjek secara umum mengatakan bahwa kuis ini memberikannya semangat untuk mewujudkan harapan dan cita-cita sehingga berusaha mengerjakan soal dengan baik.
4. Adanya penghargaan dalam belajar  
Subjek 1 dan subjek 3 mengatakan penghargaannya dalam bentuk hadiah belum diberikan karena hadiah kuis dibagikan pada pertemuan selanjutnya. Subjek 2 mengatakan bahwa kuis pembelajaran *Kahoot* menampilkan urutan peringkat siapa saja yang memperoleh nilai terbaik ditampilkan langsung dilayar beserta nilainya sehingga siswa merasa dihargai atas nilai yang diperolehnya, hal ini sejalan dengan penelitian Figuccio dan Johnston (2022).
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar  
Secara keseluruhan dari ketiga subjek menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan *Kahoot* lebih menarik dari biasanya, hal ini sejalan dengan penelitian Martín-Sómer, Moreira, dan Casado (2021), sehingga ketiga subjek merasa berminat jika kuis pembelajaran *Kahoot* digunakan lagi untuk pertemuan selanjutnya.
6. Adanya situasi belajar yang kondusif  
Ketiga subjek merasa dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih baik, proaktif, berkonsentrasi saat mengerjakan soal pada kuis *Kahoot*, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, hal ini sejalan dengan penelitian Rojabi dkk. (2022).



## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan analisis motivasi belajar matematika siswa kelas VIII menggunakan media pembelajaran Kahoot terhadap ketiga subjek dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar yaitu ditandai dengan adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

## Referensi

- Aditya, N., Ramadani, I., Nabillah, W., & Nasution, A. R. (2023). Penggunaan Media Software PowerPoint Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 14-20.
- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542-552.
- Bernard. (2018). Self Confindece: Math Game with Visual basic Application for Miscrosoft Excel in Learning Phytagoras at Junior High School. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(3), 732-736.
- Dzogovic, S. A., & Bajrami, V. (2023). Qualitative research methods in Science and Higher education. *Journal Human Research in Rehabilitation*, 13(1), 156-166.
- Figuccio, M. J., & Johnston, M. (2022). Kahoot! Predicts exam scores and promotes student engagement. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 15(2), 170-177.
- Hamid, H., & Afriansyah, E. A. (2024). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis dengan pendekatan realistic mathematics education berbantuan kahoot ditinjau dari gaya belajar honey-mumford. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 3(3), 356-371. <https://doi.org/10.31980/pme.v3i3.2661>
- Hamzah B. Uno. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Iwamoto, D. H., Hargis, J., Taitano, E. J., & Vuong, K. (2017). Analyzing The Efficacy Of The Testing Effect Using Kahoot On Student Perfomance. *Distance Education*, 18, pp 80-93.
- Khalilian, B., Hosseini, H., & Ghabanchi, Z. (2021). On the effect of employing the online Kahoot game-based app on Iranian EFL learners' structural ability and their motivation. *Journal of Language Teaching and Learning*, 11(2), 42-60.
- Maleong. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (27th ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Martín-Sómer, M., Moreira, J., & Casado, C. (2021). Use of Kahoot! to keep students' motivation during online classes in the lockdown period caused by Covid 19. *Education for Chemical Engineers*, 36, 154-159.



- Pebriana, P.H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 009 Bangkinang. 1(2). pp 64-73
- Putra, A. & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika AL-QALASADI*, 4(2), 110-122.
- Rani, A. A. (2019). Analisis Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 1 Mlinjon Kecamatan Suruh Kabupaten Trenggalek Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pena SD Volume*, 05(01).
- Rojabi, A. R., Setiawan, S., Munir, A., Purwati, O., Safriyani, R., Hayuningtyas, N., ... & Amumpuni, R. S. (2022, September). Kahoot, is it fun or unfun? Gamifying vocabulary learning to boost exam scores, engagement, and motivation. In *Frontiers in Education* (Vol. 7, p. 939884). Frontiers Media SA.
- Romlah, S. (2019). Analisis Motivasi Belajar Siswa Sd Albarokah 448 Bandung Dengan Menggunakan Media Ict Berbasis For Vba Excel Pada Materi Garis Bilangan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 220-226.
- Rusmardiana, A., Sjachro, D. W., Yanti, D., Daryanti, F., & Iskandar, A. (2022). Students' Perception on the Use of Kahoot as a Learning Media. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 2205-2212.
- Sari, D. P., Karma, I. N., & Tahir, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Manipulatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 SDN 3 Gunungsari Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 19-24.
- Sartika, & Octafiani, M. (2019). Pemanfaatan Kahoot untuk pembelajaran matematika siswa kelas X pada materi sistem persamaan linear dua variabel. *Journal On Education*, 01(03), 373-385.
- Selfia, S., dkk. (2018). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sd Negeri Saribi. *Jurnal EduMatSains*, 2(2), 201-212.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (23rd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Tambunan, H., Sinaga, B., & Widada, W. (2021). Analysis of Teacher Performance to Build Student Interest and Motivation towards Mathematics Achievement. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(1), 42-47.
- Zhang, Q., & Yu, Z. (2021). A literature review on the influence of Kahoot! On learning outcomes, interaction, and collaboration. *Education and Information Technologies*, 26(4), 4507-4535.

## Biografi Penulis

	<p><b>Hamid</b>   </p> <p>Lahir di Garut, pada tanggal 05 September 1996. Bekerja sebagai tenaga pengajar matematika di SMPN 2 Cihurip Kecamatan Cihurip Kabupaten Garut. Kuliah sarjana S1 - Pendidikan Matematika di Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, Jawa Barat, dan lulus pada tahun 2019. Kuliah pasca sarjana S2 - pendidikan matematika di Institut Pendidikan Indonesia, Garut, Jawa Barat, dan lulus pada tahun 2024.</p>
---	--

