

**PEMANFAATAN MEDIA *KAHOOT* DALAM KUIS UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI ANGKATAN  
2018 FKIP UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**SKRIPSI**

Oleh

**Febi Irawan**

**NIM 06031281722035**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2021**


**Pemanfaatan Media *Kahoot* Dalam Kuis untuk Meningkatkan  
Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi  
Angkatan 2018 FKIP Universitas Sriwijaya**

**SKRIPSI**

Oleh  
**Febi Irawan**  
NIM 06031281722035  
Program Studi Pendidikan Ekonomi  
Jurusan Ilmu Pendidikan Sosial

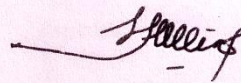
**Mengesahkan**

**Pembimbing 1,**



**Deskoni, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 197401012901121004

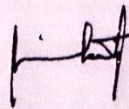
**Pembimbing 2,**



**Edutivia Mardetini, S.Pd., M.Ak.**  
NIP 198303132014042001

**Mengetahui**

**Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi**



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd**  
NIP 196408221990032005



**Pemanfaatan Media *Kahoot* Dalam Kuis untuk Meningkatkan  
Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi  
Angkatan 2018 FKIP Universitas Sriwijaya**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Febi Irawan**

**NIM 06031281722035**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**Jurusan Ilmu Pendidikan Sosial**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

**Hari : Senin**

**Tanggal : 28 Juni 2021**

**Mengesahkan**

**Pembimbing 1,**



**Deskoni, S.Pd., M.Pd.**

**NIP 197401012001121004**

**Pembimbing 2,**

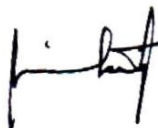


**Edutivia Mardetini, S.Pd., M.Ak.**

**NIP 198303132014042001**

**Mengetahui**

**Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi**



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd**

**NIP 196408221990032005**

## SURAT PERNYATAAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Febi Irawan

NIM : 06031281722035

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Media *Kahoot* Dalam Kuis untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018 FKIP Universitas Sriwijaya” ini adalah benar-benar karya peneliti sendiri dan peneliti tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/ atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, peneliti bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada peneliti.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 28 Juni 2021

Yang membuat pernyataan,



Febi Irawan

NIM 06031281722035

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas segala nikmat dan berkah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi dengan segala kekurangannya. Shalawat dan salam tercurahkan untuk Nabi dan Rasul terakhir yaitu Nabi Muhammad Sallallahu 'Alaihi Wassalam. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

- ❖ Kedua orang tua peneliti yaitu Bapak Mulyadi dan Ibu Tasinem yang senantiasa mendoakan, menyemangati, tanpa lelah memberikan yang terbaik, yang senantiasa mendukung dan membimbing apa yang dipilih. Semoga Allah selalu memberimu kesehatan dan kebahagiaan.
- ❖ Kedua saudara Peneliti Slamet Priyadi dan Dio Adi Saputra, berharap kita bertiga bisa sukses di dunia dan kehidupan terakhir bisa membahagiakan Bapak dan Ibu kita.
- ❖ Diriku sendiri Febi Irawan, yang sudah berjuang berbulan bulan dan akhirnya menjadi bintang yang bersinar. Semoga dapat menyinari perjalanan diri sendiri dan orang-orang disekitar. jangan puas hanya sampai di sini, teruslah bernapas dan kejar segala mimpi-mimpimu itu, jangan menyerah ya!.
- ❖ Dosen pembimbing akademik sekaligus Dosen pembimbing Bapak Deskoni, S.Pd., M.Pd dan Ibu Edutivia Mardetini, S.Pd., M.Ak. Terima kasih atas semua bimbingan dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti. Semoga yang dilakukan dibalas dengan limpahan ridho-Nya.
- ❖ Seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah mendidik, mengarahkan, membimbing dan memberikan ilmu yang bermanfaat. Semoga Allah selalu membalas setiap kebaikan. Serta semua kehidupan juga dimudahkan dan selalu diridhoi oleh Allah SWT.
- ❖ Partner terbaik yang paling hobby marah ketika diskusi tentang skripsi Risma Pratiwi, Terima kasih buat supportnya di masa-masa sulit ini, kita

selalu yakin bahwa sekuat apapun badai ia pasti tetap akan berlalu, and finally we did it! Semoga kedepan dapat menjadi partner dalam kehidupan.

- ❖ Kepada seluruh teman-teman PENOMICIN 17, yang super lengkap dan paket komplit. Dengan tim julidnya, gokilnya, pendiamnya, k-popnya, ramenya, debatnya, dan seluruh keunikan yang menemani cerita dalam bangku perkuliahan 4 tahun ini. Semoga kedepan kita akan bertemu lagi dalam keadaan sukses dunia dan akhirat. Aamiin

**MOTTO:**

“Jangan bilang tidak mungkin, ketika kamu masih hidup setelah melakukannya”.

## PRAKATA

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada Bapak Deskoni, S.Pd., M.Pd dan Ibu Edutivia Mardetini, S.Pd., M.Ak sebagai dosen pembimbing dalam penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Bapak Dr. Hartono, M.A., Ketua Jurusan Pendidikan IPS Ibu Dr. Farida, M.Si., Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi Ibu Dra. Dewi Koryati, M.Pd., yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini, dan untuk seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan bekal pengetahuan selama penulis menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Ekonomi.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Bapak dan Ibu dosen sebagai penguji yang telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Yuliana FH, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan pengarahan dan penilaian dalam proses validasi instrumen penelitian.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Ikbal Barlian, M.Pd., dan Ibu Dian Eka Amrina, M.Pd selaku dosen pengampu mata kuliah Ekonomi Pendidikan, serta mahasiswa yang telah mendukung selama peneliti melakukan penelitian. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk para calon pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Indralaya, 28 Juni 2021

Peneliti,



Febi Irawan

NIM 06031281722035

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN MUKA</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Permasalahan Penelitian .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Hasil Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Pengertian Belajar .....	7
2.2 Media Pembelajaran .....	7
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	7
2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	8
2.3 Media <i>Kahoot</i> .....	11
2.3.1 Pengertian Media <i>Kahoot</i> .....	11
2.3.2 Cara Membuat Kuis <i>Kahoot</i> .....	11
2.3.3 Fungsi <i>Kahoot</i> .....	18
2.3.4 Manfaat <i>Kahoot</i> .....	18
2.4 Motivasi Belajar .....	19
2.4.1 Pengertian Motivasi Belajar .....	19
2.4.2 Indikator Motivasi Belajar .....	20
2.5 Hasil Penelitian yang Relevan .....	22



<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	25
3.2 Variabel Penelitian .....	25
3.3 Definisi Operational Variabel .....	25
3.3.1 Pemanfaatan Media <i>Kahoot</i> .....	25
3.3.2 Motivasi Belajar .....	26
3.4 Populasi dan Sampel .....	26
3.4.1 Populasi.....	26
3.4.2 Sampel.....	27
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.5.1 Angket.....	28
3.5.2 Wawancara.....	32
3.5.3 Dokumentasi .....	33
3.5.4 Triangulasi.....	33
3.6 Teknik Analisis Data.....	33
3.6.1 Reduksi Data .....	33
3.6.2 Penyajian Data .....	34
3.6.3 Penarikan Kesimpulan/Verifikasi .....	35
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	37
4.1.1 Deskripsi Data.....	37
4.1.2 Analisis Data .....	43
4.2 Pembahasan.....	60
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>66</b>
5.1 Simpulan .....	66
5.2 Saran.....	66
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>71</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Populasi Penelitian.....	26
Tabel 2 Sampel Penelitian.....	27
Tabel 3 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar .....	28
Tabel 4 Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar .....	30
Tabel 5 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas .....	32
Tabel 6 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara .....	32
Tabel 7 Kategori Presentase Motivasi Belajar .....	34
Tabel 8 Hasil Rekapitulasi Indikator Hasrat dan Keinginan Berhasil Sebelum Pemanfaatan Media <i>Kahoot</i> .....	45
Tabel 9 Hasil Rekapitulasi Indikator Hasrat dan Keinginan Berhasil Setelah Pemanfaatan Media <i>Kahoot</i> .....	46
Tabel 10 Hasil Rekapitulasi Indikator Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar Sebelum Pemanfaatan Media <i>Kahoot</i> .....	47
Tabel 11 Hasil Rekapitulasi Indikator Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar Setelah Pemanfaatan Media <i>Kahoot</i> .....	48
Tabel 12 Hasil Rekapitulasi Indikator Harapan dan Cita-Cita Masa Depan Sebelum Pemanfaatan Media <i>Kahoot</i> .....	49
Tabel 13 Hasil Rekapitulasi Indikator Harapan dan Cita-Cita Masa Depan Setelah Pemanfaatan Media <i>Kahoot</i> .....	50
Tabel 14 Hasil Rekapitulasi Indikator Penghargaan dalam Belajar Sebelum Pemanfaatan Media <i>Kahoot</i> .....	51
Tabel 15 Hasil Rekapitulasi Indikator Penghargaan dalam Belajar Setelah Pemanfaatan Media <i>Kahoot</i> .....	52
Tabel 16 Hasil Rekapitulasi Indikator Kegiatan yang Menarik dalam Belajar Sebelum Pemanfaatan Media <i>Kahoot</i> .....	53
Tabel 17 Hasil Rekapitulasi Indikator Kegiatan yang Menarik dalam Belajar Setelah Pemanfaatan Media <i>Kahoot</i> .....	54
Tabel 18 Hasil Rekapitulasi Indikator Lingkungan Belajar yang Kondusif Sebelum Pemanfaatan Media <i>Kahoot</i> .....	55
Tabel 19 Hasil Rekapitulasi Indikator Lingkungan Belajar yang Kondusif Setelah Pemanfaatan Media <i>Kahoot</i> .....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan Layar Utama <i>Kahoot</i> .....	12
Gambar 2 Pilih Tipe Akun <i>Kahoot</i> .....	12
Gambar 3 Tempat Kerja.....	13
Gambar 4 Membuat Akun <i>Kahoot</i> .....	13
Gambar 5 Pilih Akun <i>Google Mail</i> .....	14
Gambar 6 Tampilan <i>Kahoot</i> Gratis .....	14
Gambar 7 Membuat <i>Kahoot</i> .....	15
Gambar 8 Tampilan pada Layar Kuis <i>Kahoot</i> .....	15
Gambar 9 Tampilan Setelah Dimasukan File Gambar .....	16
Gambar 10 Membuat Soal dan Jawaban .....	16
Gambar 11 Judul dan Deskripsi Kuis .....	17
Gambar 12 Tampilan Kuis yang Sudah Selesai.....	17
Gambar 13 Model Interaktif menurut Miles dan Huberman .....	35
Gambar 14 Hasil Motivasi Belajar Mahasiswa Sebelum Pemanfaatan Media <i>Kahoot</i> .....	38
Gambar 15 Hasil Motivasi Belajar Mahasiswa Setelah Pemanfaatan Media <i>Kahoot</i> .....	38
Gambar 16 Persentase Hasil Angket Motivasi Belajar Mahasiswa .....	39
Gambar 17 Jumlah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018 Kelas Indralaya.....	43

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Pedoman Penelitian.....	72
Lampiran 2 : Lembar Rencana Pembelajaran Semester .....	73
Lampiran 3 : Tabel Spesifikasi Tes.....	85
Lampiran 4 : Kisi-Kisi Instrumen Tes .....	86
Lampiran 5 : Validitas Butir Tes.....	94
Lampiran 6 : Uji Validitas Instrumen Tes.....	95
Lampiran 7 : Uji Reliabilitas Tes .....	98
Lampiran 8 : Uji Reliabilitas Instrumen Tes.....	99
Lampiran 9 : Kartu Bimbingan Validasi Instrumen Tes .....	101
Lampiran 10 : Surat Keterangan Kelayakan Instrumen Tes .....	103
Lampiran 11 : Hasil Belajar (Kuis <i>Kahoot</i> ).....	104
Lampiran 12 : Tampilan Kuis dengan Menggunakan <i>Kahoot</i> .....	105
Lampiran 13 : Kisi-Kisi Motivasi Belajar.....	111
Lampiran 14 : Lembar Validasi Angket Motivasi Belajar.....	112
Lampiran 15 : Kartu Bimbingan Validasi .....	117
Lampiran 16 : Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian.....	119
Lampiran 17 : Uji Validitas Angket Motivasi Belajar .....	120
Lampiran 18 : Uji Validitas Angket Motivasi Belajar .....	121
Lampiran 19 : Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar .....	124
Lampiran 20 : Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar .....	125
Lampiran 21 : Lembar Pedoman Wawancara.....	127
Lampiran 22 : Izin Penelitian.....	128
Lampiran 23 : Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	129
Lampiran 24 : Dokumentasi Penelitian.....	130
Lampiran 25 : Lembar Usul Judul .....	141
Lampiran 26 : Lembar Perpanjangan SK Pembimbing .....	143
Lampiran 27 : Buku Pembimbingan Skripsi.....	145
Lampiran 28 : Bukti Perbaikan Skripsi.....	150
Lampiran 29 : Uji Plagiat.....	151

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media kahoot dalam kuis untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 6 Program Studi Pendidikan Ekonomi pada mata kuliah ekonomi pendidikan yang berjumlah 56 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik Purposive Sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya sebelum pemanfaatan media kahoot ialah sebesar 70,5% dengan kategori cukup dan motivasi belajar setelah pemanfaatan media kahoot ialah sebesar 82,5% dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan rata-rata motivasi belajar mahasiswa sebesar 12%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2018 FKIP Universitas Sriwijaya yang memanfaatkan media kahoot dalam kuis pada mata kuliah ekonomi pendidikan. Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan media kahoot dapat menjadi rekomendasi penggunaan teknologi dalam pendidikan untuk menunjang peningkatan motivasi belajar.

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

## **ABSTRACT**

*This study aims to describe the use of kahoot media in quizzes to increase student motivation in the Economic Education Study Program, FKIP Sriwijaya University. This research is a type of descriptive research with a quantitative approach. The sample in this study was the 6th semester students of the Economic Education Study Program in the education economics course, totaling 56 students. The sampling technique used was the purposive sampling technique. Data collection techniques used in the form of questionnaires, interviews and documentation. The data analysis technique was carried out by data reduction, data presentation, and drawing conclusions/verification. The results of this study indicate that the learning motivation of students of the Economic Education Study Program FKIP Sriwijaya University before the use of kahoot media is 70.5% in the sufficient category and learning motivation after the use of kahoot media is 82.5% in the good category. This shows that there is an increase in the average student motivation of 12%. Thus, it can be concluded that there was an increase in learning motivation for students of economic education class 2018 FKIP Sriwijaya University who used kahoot media in quizzes on educational economics courses. Based on the results of this study, it is expected that kahoot media can be a recommendation for the use of technology in education to support increasing learning motivation.*

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

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan nasional abad 21 bertujuan untuk mengembangkan cita-cita bangsa dengan membentuk kerangka pembelajaran di abad 21. Hal tersebut menuntut peserta didik dan pendidik membentuk pembelajaran yang dapat meningkatkan 6C, yaitu *collaboration, communication, critical thinking, citizenship, creative* dan *connectivity* (Gusty, 2020:23). Selain itu, peserta didik dituntut memiliki pengetahuan, keterampilan dan kemampuan dibidang teknologi. Di bidang pendidikan, teknologi merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Teknologi dapat digunakan sebagai alat dan sarana untuk mendukung proses pembelajaran. Teknologi pembelajaran dapat diartikan sebagai teori dan praktik proses pembelajaran serta perencanaan sumber daya, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi (Seels & Richey dalam Setyosari, 2013:282). Penggunaan teknologi dalam pendidikan adalah untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik agar peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Dalam proses pengajaran, teknologi dapat digunakan sebagai media yang efektif dan efisien. Sebagai media pembelajaran, teknologi digunakan untuk mengakses, mengumpulkan, memanipulasi, menyajikan atau mengkomunikasikan informasi. Menurut Lefudin (2017:4) pembelajaran yang efektif adalah melalui pengalaman. Dalam proses pembelajaran seseorang berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran serta menggunakan seluruh organ indra.

Teknologi menjadi semakin dibutuhkan saat ini karena pandemi virus covid -19 yang menyebabkan banyak kegiatan di berbagai bidang terhenti salah satunya bidang pendidikan. Perkembangan teknologi pendidikan menjadi faktor penting dalam menyelesaikan problematika pendidikan yang beralih dari luring (luar jaringan) menjadi daring (dalam jaringan). Namun peralihan secara mendadak ini

menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien, sehingga memerlukan strategi yang tepat, yaitu melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Penggunaan teknologi pendidikan saat belajar mandiri merupakan salah satu usaha dalam mengimplementasikan media pembelajaran terbaru berbasis teknologi yang beraneka ragam serta mudah dipahami dalam kehidupan milenial sebagai media pembelajaran inovasi yang memudahkan untuk mencari berbagai macam sumber pengetahuan dengan mudah serta dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media berperan sebagai alat stimulan dalam belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar, sehingga peserta didik tidak mudah bosan selama proses pembelajaran. Selain itu penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Menurut Yaumi (2018:7) media pembelajaran adalah segala bentuk peralatan fisik yang dirancang secara terencana untuk menyampaikan informasi dan menjalin interaksi.

Berbagai instansi pendidikan saat ini menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, salah satunya Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya. Pada Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya, penerapan teknologi untuk proses pembelajaran sudah diterapkan. Contohnya alat bantu presentasi (*power point*), video pembelajaran dan berbagai media pembelajaran interaktif. Pada masa pandemi seperti ini, pembelajaran daring menjadi kenyataan yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih sulit dan tidak dapat dikontrol secara langsung akibat jarak. Hal ini didukung oleh pendapat Asmuni (2020) yang mengatakan bahwa pembelajaran daring kurang efektif apabila dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka secara langsung karena beberapa alasan yaitu, konten materi yang disampaikan secara daring belum tentu bisa dipahami semua peserta didik, kemampuan pendidik terbatas dalam menggunakan teknologi pada pembelajaran daring, keterbatasan pendidik dalam melakukan kontrol saat berlangsungnya pembelajaran daring. Dalam hal ini, pendidik perlu memilih media yang tepat serta melakukan inovasi teknologi yang

dapat digunakan sebagai media yang lebih praktis dan mampu menarik minat peserta didik guna meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Terdapat berbagai jenis media interaktif yang dapat digunakan agar pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Media pembelajaran tersebut antara lain: *Google Classroom*, *Youtube*, *Mentimeter*, *Squigle*, *Brainpon*, *Quipper*, *Ruang Guru*, *Quizziz* dan *Kahoot*.

*Kahoot* adalah situs web yang digunakan untuk membuat pembelajaran *online*, yang menghadirkan suasana kelas yang menyenangkan. *Kahoot* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang interaktif, karena *kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan pengajaran seperti *pretest*, *posttest*, soal latihan, penguatan materi, remedial dan pengayaan. *Kahoot* memiliki keunggulan yaitu menyajikan pertanyaan dalam alokasi waktu yang ingin digunakan pada saat kuis. Karena alokasi waktu yang telah ditentukan, peserta didik dituntut untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. *kahoot* adalah *game* yang berisi kuis-kuis yang sangat menarik dan dapat digunakan untuk melakukan *pretest*, sebelum memulai materi baru, latihan, *posttest*, materi penguatan, perbaikan, dan pengayaan (Saroh, 2019:37).

Dalam pengajaran, pendidik berusaha memberikan materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Tentunya memberikan suasana belajar yang menarik kepada peserta didik tidak terlepas dari peran pendidik dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Menurut Hadi (dalam Simarmata, 2020:80) potensi penting peserta didik harus ditingkatkan. Jika peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi maka mereka akan memiliki peluang yang besar untuk mencapai tujuan belajarnya. Motivasi belajar merupakan keseluruhan upaya dalam diri yang memunculkan kemauan untuk belajar dan menjamin kelangsungan arah pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat terpenuhi (Sardiman, 2018:75). Terdapat beberapa faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar antara lain model, metode, dan media pembelajaran yang dipilih guru, pengaruh lingkungan keluarga dan sekolah, serta dukungan dari orang tua.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Utami & Hamdun (2020) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Terhadap Motivasi



Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan aplikasi *kahoot* lebih termotivasi daripada yang tidak menggunakan aplikasi *kahoot*, dan perbedaannya sangat signifikan, dengan menggunakan uji-t. Nilai signifikansi ditampilkan sebesar 0,018 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Dalam hal ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian serupa, namun dengan waktu dan topik yang berbeda.

Peneliti telah melakukan studi pendahuluan berupa wawancara dan penyebaran angket kepada 15 mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya angkatan 2018, sebanyak 100% mahasiswa menyatakan sudah pernah menggunakan media *kahoot* pada saat pembelajaran tatap muka. Dan sebanyak 93% mahasiswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan *kahoot* sangat menarik. Namun dalam pembelajaran daring, media *kahoot* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam hal ini, artinya pemanfaatan media *kahoot* dalam kuis pada saat pembelajaran daring hendaknya membuat kelas menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi 2018. Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan mengambil judul : **“Pemanfaatan Media *Kahoot* Dalam Kuis untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018 FKIP Universitas Sriwijaya”**.

## **1.2 Permasalahan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan media *kahoot* dalam kuis pembelajaran pada mata kuliah ekonomi pendidikan?
2. Bagaimana motivasi belajar mahasiswa sebelum dan setelah pemanfaatan media *kahoot* dalam kuis pembelajaran?
3. Apakah terjadi peningkatan motivasi belajar mahasiswa sebelum dan setelah pemanfaatan *kahoot* dalam kuis pembelajaran?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pemanfaatan media *kahoot* dalam kuis pembelajaran pada mata kuliah ekonomi pendidikan.
2. Untuk mendeskripsikan motivasi belajar mahasiswa sebelum dan setelah pemanfaatan media *kahoot* dalam kuis pembelajaran pada mata kuliah ekonomi pendidikan.
3. Untuk mendeskripsikan peningkatan yang terjadi pada motivasi belajar mahasiswa yang memanfaatkan media *kahoot* dalam kuis pembelajaran pada mata kuliah ekonomi pendidikan.

### 1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini, adalah:

#### 1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan yaitu membuat inovasi pemanfaatan media *kahoot* dalam peningkatan motivasi belajar.
- b. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian- penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan motivasi belajar serta menjadi bahan kajian lebih lanjut

#### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi penulis dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan motivasi belajar melalui pemanfaatan media pembelajaran.
- b. Menjadi masukan bagi para dosen Universitas Sriwijaya, khususnya Pendidikan Ekonomi untuk memanfaatkan teknologi yang ada untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar mahasiswa.

- c. Menjadi sumber informasi bagi akademisi yang ingin memanfaatkan media *kahoot* untuk pembelajaran yang lebih menarik dan efisien.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan informasi untuk perbaikan penelitian tentang pemanfaatan media *kahoot*.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alfansyur, A. & Mariyani. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis ICT “Kahoot” dalam Pembelajaran PPKN untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*. 6 (2) : 215.
- Anisa, K. D., Marmanto, S. & Supriyadi, S. (2020). *The Effect of Gamification on Students' Motivation in Learning English*. *Leksika*. 14(1) : 26.
- Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*. 7(4) : 283.
- Badaruddin, A. (2015). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*. Padang : CV Abe Kreatifindo.
- Batubara, H., H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Charlina & Septyanti, E. (2019). Pemanfaatan Media Kahoots Sebagai Motivasi Belajar Mengikuti Kuis Wacana Bahasa Indonesia. *Geram*. 7 (2) : 82.
- Christiani, N., Dkk. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot!*. Sukabumi : CV Jejak.
- Deskoni, Yulia, FH & Nurdiansyah, E. (2019). Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan *Kahoot!* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Utilitas*. 5 (2) : 36.
- Efendi, R. & Gustriani, D. (2020). *Manajemen Kelas di Sekolah Dasar*. Pasuruan : Cv. Penerbit Qiara Media.
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern : Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Yogyakarta : Garudhawaca.
- Firdianti, A. (2018). *Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV. Gre Publishing.
- FKIP Universitas Sriwijaya. (2020). *Buku Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Program Sarjana: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya*. Palembang : FKIP Unsri.
- ,(2020). *Buku Pedoman Akademik dan Kemahasiswaan 2020-2021: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya*. Palembang: FKIP Unsri.
- Gusty, S., Dkk. (2020). *Belajar Mandiri : Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid -19*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Habiby, W. J., (2017). *Statistika Pendidikan*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Hamid, M. A., Dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis.

- Hapudin, M. S. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Kencana.
- Husamah, Dkk. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Malang : UMM Press.
- Izzati, M. & Kuswanto, H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Blanded Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap Motivasi dan Kemandirian Siswa. *Edumatic*. 3(2) : 74.
- Kustandi, C. & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta : Kencana.
- Kusuma, I. P. I. (2020). *Mengajar Bahasa Inggris dengan Teknologi : Teori Dasar dan Ide Pengajaran*. Yogyakarta : Deepublish.
- Lefudin (2017). *Belajar & Pembelajaran : Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta : Deepublish.
- Lime. (2018). Pemanfaatan Media Kahoot pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD ditinjau dari Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-I SMP Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. *Skripsi*. Yogyakarta : FKIP Universitas Sanata Dharma.
- Lufri., Dkk. (2020). *Metodologi Pembelajaran : Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*. Malang : CV IRDH
- Mada, R. D. & Anharudin. (2019). *How Online Learning Evaluation (Kahoot) Affecting Students' Achievement and Motivation (Case Study on it Students)*. *Ijevs*. 1(5) : 426.
- Mahmud, H. (2015). *Administrasi Pendidikan: Menuju Sekolah Efektif*. Makassar: Penerbit Aksara Timur.
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher.
- Nawawi, M. I. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar: Tinjauan Berdasarkan Karakter Generasi Z. *E-Saintika*. 4(2) : 197.
- Neolaka, A. (2019). *Isu-Isu Kritis Pendidikan Utama dan Tetap Penting Namun Terabaikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Purba, L. S. L., Dkk. (2020). *Effectiveness of Use of Online Games Kahoot! Chemical to Improve Student Learning Motivation*. *Jurnal Pendidikan Kimia*. 11(2) : 64.
- Purwanto, N. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ramadhona, R. (2019). *8 Jam Pintar Membuat Kuis Berbasis ICT Bagi Guru*. Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia.

- Ramadhani, R., Dkk. (2020). *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring : Teori dan Praktik*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Ritonga, M., Nazir, A., & Wahyuni, S. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Dialektika Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Deepublish.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif: Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative, Research, Approach*. Yogyakarta: Deepublish.
- Saifuddin. (2018). *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sanjaya, W., & Budimanjaya, A. (2017). *Paradigma Baru Mengajar*. Jakarta: Kencana.
- Saputro, A. N. C., Dkk. (2021). *Pembelajaran Sains*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sadirman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Saroh, S. (2019). *Tutorial Membuat Media Pembelajaran 4.0*. Jakarta : CV. Pustaka MediaGuru.
- Satrianawati (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta : Deepublish.
- Setiawan, A. & Soeharto. (2020). *Kahoot-Based Learning Game to Improve Mathematics Learning Motivation of Elementary School Students*. *Al-Jabar*. 11 (1) : 47.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Simarmata, J., Dkk. (2020). *Elemen-Elemen Multimedia : Teks-Gambar-Suara-Video-Animasi untuk Pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan dimasa Pandemi Covid-19 : Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al-Jahiz*. 1(1) : 12.
- Susilo, A. (2021). *Monograf: Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Kemandirian Belajar*. Solok: Insan Cendekia Mandiri.
- Sundayana, R. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan : Contoh Masalah Merupakan Studi Kasus Serta Dilengkapi Pembahasan Berbasis Komputer (MS Excel dan SPSS)*. Bandung : Alfabeta.
- Sutiah. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran PAI*. Sidoarjo : Nizamia Learning Center.

- Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.
- Uno, H. B. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya : Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Utami, A. K. Z. & Hamdun, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen. *Edulab*. 5 (1) : 29.
- Wardana, S. & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media *Kahoot* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 17 (2) : 54.
- Widjayatri, D. (2019). *Buku Petunjuk Panduan Membuat Kuis Online Kahoot : untuk Dosen dan Mahasiswa*. Serang : PG Paud UPI.
- Yaumi, M. (2018). *Media & teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Yuliani, M., Dkk. (2020). *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan : Teori dan Penerapan*. Medan : Yayasan Kita Menulis.