

Application Of Kahoot Learning Media Application On Students' Learning Motivation In Christian Religious Education Subjects Class X Yapim Medan High School

Penerapan Aplikasi Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas X SMA Yapim Medan

Winda Nadya U Tanjung¹, Nurliani Siregar², Bangun Munthe³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Agama Kristen, Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia

Email: winda.tanjung@student.uhn.ac.id¹, nurlianisiregar@uhn.ac.id², bangunmunthe@uhn.ac.id³

*Corresponding Author

Received : 14 September 2024, Revised : 28 October 2024, Accepted : 07 November 2024

ABSTRACT

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.

ABSTRAK

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.

1. Pendahuluan

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 di lapangan 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.

2. Metode 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".

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di SMA YAPIM Medan ini menggunakan media pembelajaran yang berbeda, dimana satu kelas sebagai kelas eksperimen menggunakan aplikasi media pembelajaran *Kahoot* dan satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol menggunakan model dan media pembelajaran konvensional. Dengan memberikan instrumen berupa tes sebanyak 20 item dalam bentuk *MultipleChoice*,

1. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas adalah proses untuk mengukur sejauh mana instrumen atau alat ukur dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Dengan kata lain, uji validitas digunakan untuk memastikan bahwa pertanyaan, tes, atau alat pengukuran lain benar-benar mengukur konsep atau variabel yang ingin diteliti, dan bukan hal lain. Uji validitas (Lampiran 7) yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu pada 15 orang. Dengan jumlah soal sebanyak 20. Hasil uji validitasnya 20 butir soal dinyatakan valid karena r hitung $>$ r tabel. Nilai r tabel adalah 0,514.

b. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas adalah proses untuk mengukur konsistensi atau kestabilan dari hasil yang diperoleh suatu instrumen atau alat ukur ketika digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama. Reliabilitas berkaitan dengan sejauh mana suatu alat ukur menghasilkan hasil yang sama ketika diulang dalam pengukuran yang berbeda, tetapi dalam situasi yang serupa.

Uji reliabilitas (Lampiran 8) dalam penelitian ini menggunakan metode analisis *hojt*. dengan sampel berjumlah 15 orang dan instrumen sebanyak 20 soal. Hasil yang didapat nilai reliabilitasnya sebesar 0,91.

2. Data Hasil Penelitian

Kedua sampel diterapkan dengan memberikan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data perhitungan *pre-test* kelas eksperimen (Lampiran 5) dan data perhitungan *pre-test* kelas kontrol (Lampiran 6). Kemudian keduanya diberikan perlakuan yang berbeda, di kelas eksperimen diterapkan penggunaan aplikasi media pembelajaran *Kahoot* sedangkan di kelas kontrol diterapkan pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan selesai, selanjutnya dilakukan *post tes*. Perhitungan data *post-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada (Lampiran 9 dan 11) dan perhitungan data *post-tes* kelas kontrol dapat dilihat pada (Lampiran 10 dan 12

Nilai rata – rata *pre-test* lihat lampiran(5) dan *post-test* lihat lampiran(9) kelas eksperimen dengan menerapkan aplikasi *Kahoot*. Nilai rata- rata *pre-tes* kelas eksperimen adalah 56,6 dan nilai rata rata *post-test* kelas eksperimen adalah 75,75. Dari perbandingan kedua data tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan penerapan aplikasi *Kahoot* menunjukkan peningkatan sebanyak 19, 15.

Nilai rata – rata *pre-test* lihat lampiran (6) dan *post-test* lihat lampiran(10) kelas kontrol dengan model konvensional. Nilai rata- rata *pre-tes* kelas kontrol adalah 52,75 dan nilai rata rata *post-test* kelas kontrol adalah 68. Dari perbandingan kedua data tersebut menunjukkan bahwa kelas kontrol dengan model konvensional menunjukkan peningkatan sebanyak 15,25

Dari kedua data didapatkan bahwa kedua kelas menunjukkan perbedaan yang signifikan. Penerapan aplikasi *Kahoot* lebih meningkat daripada pembelajaran konvensional. Dengan demikian, perlakuan yang berbeda mampu mempengaruhi Motivasi belajar siswa sehingga terlihat hasil belajar masing-masing kelas, dengan demikian *Kahoot* efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Uji Normalitas data

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Berdistribusi normal artinya sampel yang diambil dapat mewakili populasi yang ada, apabila sampel yang sudah ada diuji kembali maka diperoleh nilai yang mendekati nilai sampel sebelumnya. Uji normalitas dilakukan melalui uji Liliefors dengan $\alpha = 0,05$, diperoleh harga L_{hitung} dan L_{tabel} data *post-test* masing-masing sampel.

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan uji Liliefors diperoleh hasil uji normalitas data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol (Lampiran 15) seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Data <i>Post-Test</i>		Kesimpulan
	L_{hitung}	L_{tabel}	
Eksperimen	0,6561	0,190	Normal
Kontrol	0,6707	0,190	Normal

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data adalah uji yang bertujuan untuk mengetahui apakah data mempunyai varians yang homogen atau tidak. Pengujian homogenitas data dilakukan dengan uji F dengan ketentuan data dinyatakan homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$. Perhitungan homogenitas dapat dilihat pada (Lampiran16) dan perolehan hasil uji homogenitas data dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	F_{hitung}	F_{tabel}
Data post test kelas eksperimen & kelas kontrol	1,06	2,03

Dari tabel di atas diketahui bahwa data *post-test* siswa memiliki $F_{hitung} < F_{tabel}$ (1,06 < 2,03) sehingga kedua sampel yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan homogen, artinya bahwa *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama atau homogen.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis dapat diterima kebenarannya atau ditolak. Berdasarkan perhitungan uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Hal ini berarti bahwa persyaratan analisis data telah terpenuhi sehingga dapat dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t. Pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan hipotesis yang diajukan yaitu:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$: Tidak signifikan dari penerapan aplikasi *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas X SMA Yapim Medan.

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$: Ada signifikan penerapan aplikasi *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas X SMA Yapim Medan.

Dari hasil pengujian hipotesis (Lampiran 17) diperoleh hasil uji hipotesis data post-test seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Data Uji T Post-Test

Kelas	T_{hitung}	T_{tabel}
Kelas eksperimen & kelas control	3,75	1,687

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($3,75 > 1,687$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap penerapan aplikasi media pembelajaran *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas X SMA Yapim Medan.

6. Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama pembelajaran dengan Penerapan aplikasi *Kahoot*. Observasi dilihat dengan menggunakan pedoman lembar pelaksanaan observasi (Lampiran 18), observasi dinilai menggunakan lembar penilaian observasi siswa (Lampiran 19).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terhadap siswa (Lampiran 20), dapat dianalisa bahwa hasil aktivitas belajar siswa pada materi Nilai-nilai Kristiani menunjukkan skor rata-rata yang diperoleh siswa adalah 80 hal ini merupakan kategori sangat baik.

7. Analisis Regresi

Analisis regresi adalah analisis yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel X dan variabel Y, dimana variabel X adalah nilai observasi aktivitas siswa menggunakan aplikasi *Kahoot* di kelas eksperimen dan variabel Y yaitu nilai post-test dari kelas eksperimen. Dari data hasil penelitian maka diperoleh persamaan regresi sebagai berikut $Y = 10,43 + 1,20 X$ (Lampiran 22). Dari persamaan tersebut koefisien arah regresi sebesar 0,8. Bertanda positif artinya terdapat hubungan antara aktivitas belajar menggunakan aplikasi *Kahoot* terhadap Motivasi belajar siswa. Jadi besar pengaruh aktivitas belajar siswa dengan menerapkan aplikasi media pembelajaran *Kahoot* terhadap Motivasi belajar siswa sebesar 1,20.

Penelitian eksperimen di SMA Yapim Medan bertujuan untuk mengetahui bagaimana Penerapan aplikasi media pembelajaran *Kahoot* terhadap Motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas X SMA Yapim Medan, yang diambil dalam penelitian dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang pada dasarnya sama-sama memperoleh materi pembelajaran yang sama yaitu "Nilai-nilai Kristiani". Namun dalam penelitian ini kelas eksperimen diberikan penerapan Aplikasi *Kahoot*, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian, pada hasil motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol dengan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen 75,75 sedangkan rata-rata post-test kelas kontrol 67,91. Dari hasil pengujian hipotesis diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ yakni ($3,75 > 1,687$). Maka disimpulkan ada pengaruh penerapan aplikasi

media pembelajaran *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa kelas X pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan observasi diperoleh aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen tergolong dalam kategori baik dengan rata-rata 80. Adapun persamaan regresi yang digunakan untuk melihat hubungan aktivitas siswa dengan hasil belajar adalah $Y = 10,43 + 1,20X$. Dari persamaan tersebut koefisien arah regresi linier (b) = 1,20 bertanda positif, artinya terdapat hubungan yang linear antara aktivitas belajar siswa dengan Motivasi belajar siswa. Besar pengaruh aktivitas belajar siswa dapat meningkatkan Motivasi belajar siswa sebesar 1,20. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi media pembelajaran *Kahoot* membuat siswa semakin termotivasi dalam belajar melalui penerapan aplikasi *Kahoot* dan memahami materi yang di ajarkan oleh guru dalam proses pembelajaran pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas X

4. Penutup

Bedasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di kelas X SMA Yapim Medan T.A 2024/2025, maka Kesimpulannya adalah sebagai berikut: Terdapat signifikan antara penerapan Aplikasi media pembelajaran *Kahoot* (variable X) terhadap motivasi belajar siswa (variable Y), hasil yang di dapat adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$, atau $3,75 > 1,687$, sehingga hasilnya signifikan.

Motivasi belajar siswa kelas X SMA Yapim Medan Tahun ajaran 2024/2025 termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan nilai rata-rata posttest yang diperoleh yaitu 75,75. Dari hasil Observasi kegiatan belajar siswa dapat di katakana siswa memperoleh nilai skor dengan skor rata rata yang di peroleh siswa adalah 80 hal ini merupakan katategori sangat baik.

Dari data hasil penelitian maka di peroleh besar hasil aktivitas belajar siswa dengan menerapkan aplikasi media pembelajaran *Kahoot* terhadap motivasi Belajar siswa sebesar 1,20, sehingga dapat di simpulkan bahwa pembelajaran mengguakan aplikasi media pembelajaran *Kahoot* membuat siswa semakin termotivasi dalam belajar.

References

- Alkitab, 2014 Terjemahan Baru. Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia
- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Abidin, Z., & Purbawanto, S. (2015). Pemahaman Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Livewire Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Jurusan Audio Video Di Smk Negeri 4 Semarang. *Edu Elekrika Journal*, 4(1), 38–49.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Ali, M. (2017). Peningkatan kemampuan guru dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) melalui supervisi akademik. *Nusantara (Jurnal Pengetahuan Sosial)*, 3(1), 37–42. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/nusantara/article/view/320/265>
- Amalia Yunia Rahmawati. (2020). *Teknik Analisis Data Sudjana*. July, 1–23.
- Andrian, T. (2024). Peran Pendidikan Agama Kristen Dalam Pembentukan Nilai Moral Remaja Masa Kini. *Inculco Journal of Christian Education*, 4(1), 107–122. <https://doi.org/10.59404/ijce.v4i1.188>
- Ardianto, A., Mulyono, D., & Handayani, S. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil. *Jurnal Inovasi Matematika (Inomatika)*, 1(1), 31–37.
- Arif, M. (2015). Penerapan Aplikasi Anates Bentuk Soal Pilihan Ganda. *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.21107/edutic.v1i1.398>
- Badan, W., Sumber, P., Manusia, D., Riau, P., Baru, P., & Riau, P. (2002). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 3(14), 12.

- Cahyanti, Y. R., Celline, M. D., & Rofisian, N. (2023). *Peran Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mata Pelajaran IPAS Masa Kini Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*. 01(01), 160–163.
- Darmawati, J. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Sma Negeri Di Kota Tuban. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 1(1), 79. <https://doi.org/10.26740/jepk.v1n1.p79-90>
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Debora, D., & Wirawan, B. (2022). Efektivitas Pembentukan Karakter Siswa Kristen dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen secara Daring Pembentukan Karakter Siswa Kristen. *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 3(2), 87–96.
- Dewi, R. K., & Rachmatillah, I. D. (2022). Analisis Peran Guru Dalam Memberikan Motivasi Belajar Pada Siswa Berprestasi Akademik Di Sekolah Dasar. *Cendekia Pendidikan*, 1(2), 91. <https://doi.org/10.36841/cendekiapendidikan.v1i2.2722>
- Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Zulqadri, D. M. (2023). *Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan & Inovasi Media Pembelajaran Digital* (Vol. 01, Issue September).
- Febriani Chandra, M., & Yuhelman, N. (2023). Literatur Review : Pengembangan media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Siswa. *JIPMuktj: Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 4(1), 42–46. <https://jurnal.pcmkramatjati.or.id/index.php/JIPMUKJT/index>
- Hakim, A. R., Sulistiawati, S., & Arifin, S. (2018). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP. *TEOREMA : Teori Dan Riset Matematika*, 3(2), 165. <https://doi.org/10.25157/teorema.v3i2.1557>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hartati, S. (2019). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Stimulasi Sensori Pen- Dengaran Bagi Anak Toddler di TPA/PAUD. *Early Childhood Education Journal*, 2(1), 1–5. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eue&AN=130896756&site=eds-live>
- Hartono, N. R. N. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Biologi 1 SMA Negeri 5 Soppeng. *Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 436–441.
- Hikmawati, A. R. I. (2006). manajemen pembelajaran dengan model makkiyyah-madaniyyah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama ISLAM (Studi Kasus di MA Al-Muayyad Surakarta). *Pendidikan*.
- Icha Timart Diany Sinaga, Netto W. S. Rahan, & Abdul Rahman Azahari. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2021). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 3(1), 46–50. <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>
- Indrawan, J. (2017). *Intervensi Kemanusiaan dan Jatuhnya Kuasa Kolonel Muammar Gaddafi di Libya*. 44–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.33258/konfrontasi2.v6i1.32>
- Kanisius Komsiah Dadi. (2019). Kahoot Sebagai Media Pendukung Dalam Berkatese Dengan Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 11(2), 214–230. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v11i2.155>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). manfaat media dalam pembelajaran. *axiom : Jurnal*

- Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91–96. <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Khotimah, K., Amelia, S., Alfiandra, & El Faisal, E. (2023). Hubungan Penerapan Media Berbasis ICT “Kahoot” terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas X SMAN 01 Palembang. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3845–3852.
- Lestari, M., Faozanudin, M., & Puspita, D. R. (2018). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Produktivitas Publikasi Ilmiah Guru Pns Di Smp Negeri 1 Rembang Dan Smp Negeri 3 Pengadegan Kabupaten Purbalingga. *The Indonesian Journal of Public Administration (IJPA)*, 4(1), 1–21. <https://doi.org/10.52447/ijpa.v4i1.1121>
- Limin, S., & Mona, H. W. (2022). Strategi Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot Pada Mata Kuliah PAK Anak. *MAGENANG: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(2), 1–14. <https://doi.org/10.51667/mjtpk.v3i2.808>
- Loko, M., Sembiring, B., Silalahi, J., Bangun, B., & Siswa, K. (2024). *GURU*. 7, 2896–2901.
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 0(0), 745–751.
- Mahnun, N. (2020). Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Masni, H. (2015). Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Dikdaya*, 5(1), 34–45. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33087/dikdaya.v5i1.64>
- Masyruhin, A. (2022). Pengembangan Game Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 64–74. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i1.977>
- Muhammad, M. (2017). pengaruh motivasi dalam pembelajaran. *lantanida journal*, 4, 87. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881>
- Munthe, B. (2023). pengaruh kepemimpinan, disiplin dan motivasi terhadap kinerja dosen fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 16(3), 282–301. <https://doi.org/10.51212/jdp.v16i3.236>
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.
- Nasrah, A. M. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 207–213.
- Nempung, T., Setyaningsih, T., & Syamsiah, N. (2015). *Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web*. November, 1–8.
- Nurliani Siregar, Hisar siregar, H. hutahaeen. (2021). Application of the Picture and Picture Type of Cooperative Learning Model in Improving Student Learning Creativity. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 23–36. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i1.20300>
- Nurliani Siregar. (2014). Profesi Kependidikan. *PT Bumi Aksara*, 146.
- Nurlina siagian, D. (2023). Pengaruh Kompetensi Kepribadian Guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) terhadap Meningkatnya Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Medan. *Journal on Teacher Education*, 4(3), 653–659.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Panudju, A. T., Bhayangkara, U., Raya, J., Purba, F., Mangkurat, U. L., Nurbaiti, S., Kesehatan, P., Semarang, K., Kalalinggi, S. Y., & Raya, U. P. (2024). *Metodologi penelitian* (Issue February).
- Rahmawati, R. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas X Sma N 1 Piyungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 5(4), 326–336.
- Ramadhani. (2015). Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi Di Universitas PGRI Palembang. *Faktor Jurnal Ilmiah*

- Kependidikan*, 5(1), 1–8.
- Rofiyarti, F., & Sari, A. Y. (2017). TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform “KAHOOT!” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *Pedagogi*, 3(3b Desember 2017), 164–172. <https://kahoot.com/>
- Sani, R. A. (2022). Inovasi Pembelajaran - Ridwan Abdullah Sani - Google Buku. In *PT Bumi Aksara* (pp. 9–16).
- Santi, N. N. (2016). Hubungan Antara Persepsi Terhadap Pola Asuh Orang Tua Dan Persepsi Terhadap Kondisi Lingkungan Sekolah, Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 45–54. <https://doi.org/10.24269/dpp.v3i1.139>
- Sappaile, B. I., & Makassar, U. N. (2020). *Konsep instrumen penelitian pendidikan*. January.
- Sari, N. M., Putrie, C. A. R., & Nurhayati, N. (2020). Pengaruh Kartu Jakarta Pintar (Kjp) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xii Di Smk Dharma Putra 1 Jakarta. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), 01. <https://doi.org/10.30998/rdje.v1i1.6439>
- Sholihah, I. A., Krenata, N. A. C., & Nisa, N. K. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 39–44. <https://doi.org/10.21009/jpi.062.06>
- Sianipar, D. (2017). Pendidikan Agama Kristen Yang Membebaskan: Suatu Kajian Historis Pak Di Indonesia. *Shanan Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 136–157. <http://ejournal.uki.ac.id/Index.php/Shan/Article/View/1481>
- Siregar, N., Siregar, H., Sirait, E., Pasaribu, S., Aruan, B., Sitorus, E., Manullang, J., & Sirait, T. (2023). Penerapan Quantum Teaching Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMK Negeri 5 Medan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 11803–11814.
- Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembeajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- Supriyaddin, S., Rizzaludin, R., & Fitrianti, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 2(2), 18–24. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i2.23>
- Suryani, P., Cahyono, Y., & Utami, B. D. (2020). Pengaruh Motivasi dan Gaya Kepemimpinan Terhadap Produktivitas Kerja pada Karyawan Bagian Produksi di PT Tuntex Garment Indonesia. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 1(1), 70–82. <https://jiemar.org/index.php/jiemar/article/view/28>
- Suwarni, E. (2012). *Hubungan Gaya Mengajar Dosen dalam Proses*. 4, 246–256.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tafonao, T. (2021). *the Role of Christian Religious Education Teacher on the*. 6(2), 369–372.
- Yarni, L. (2016). *Psikologi Pendidikan* (Vol. 4, Issue 1). <http://repo.uinbukittinggi.ac.id/id/eprint/1007>
- Yulianto, H. (2020). *Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smk Ahmad Dahlan Sukadamai Tahun Pelajaran 2019/2020*. 1–66.
- Yustika, G. P. (2018). Pembelajaran Biologi Melalui Latihan Soal Pilihan Ganda untuk Siswa SMA. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 7–14. <https://doi.org/10.30653/002.201831.40>
- Zahra, A. A., & At-Taqiyyah, A. K. (2024). Mengukur Kemampuan Kognitif Tingkat Tinggi dengan Pertanyaan Pilihan Ganda. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1(4), 462–470. <https://doi.org/10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i4.336>
- Zamzania, A. W. H., & Aristia, R. (2018). Jenis - Jenis Instrumen dalam Evaluasi Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1–13. [http://eprints.umsida.ac.id/4050/1/Evaluasi pembelajaran Adea_Risa-1.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/4050/1/Evaluasi%20pembelajaran%20Adea_Risa-1.pdf)