

Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Motivasi Mahasiswa Keguruan dalam Mempersiapkan Diri sebagai Calon Guru Ekonomi

Mica Siar Meiriza¹ Desry Rasmita Tarigan² Renata Olivia Ginting³ Novita Sari Br Kaban⁴

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia^{1,2,3,4}

Email: micasiar.meiriza@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini meneliti pengaruh penggabungan Kahoot sebagai alat pendidikan terhadap motivasi mengajar siswa saat mereka mempersiapkan diri menjadi pendidik ekonomi masa depan. Kahoot, platform kuis interaktif, telah menunjukkan kemampuannya untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep siswa. Metodologi penelitian yang diadopsi adalah kuantitatif, menggunakan pendekatan deskriptif asosiatif. Data dikumpulkan melalui kuesioner digital yang dikirimkan kepada mahasiswa dari program Pendidikan Ekonomi di Universitas Negeri Medan yang telah menggunakan Kahoot. Hasil analisis mengungkapkan bahwa penerapan Kahoot memiliki dampak positif yang nyata terhadap motivasi siswa, Dengan nilai Signifikan (sig) sebesar 0,000, dan nilai t hitung sebesar 11,138. Penggunaan kahoot ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi mahasiswa. Hasil ini menyoroti pentingnya mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan untuk membekali siswa menjadi guru ekonomi yang terampil dan inovatif.

Kata Kunci: Kahoot, Motivasi

Abstract

This research Research the influence of incorporating Kahoot as an educational tool on the motivation of teaching students as they prepare to be future economics educators. Kahoot, an interactive quiz platform, has demonstrated its ability to boost student motivation, engagement, and understanding of concepts. The adopted research methodology is quantitative, utilizing an associative descriptive approach. Data were gathered through digital questionnaires sent to students from the Economics Education program at Medan State University who have utilized Kahoot. The analysis results revealed that the implementation of Kahoot had a notable positive impact on student motivation, with an Signifying (sig) value of 0,000, and the calculated t value is 11.138. These results highlight the significance of integrating technology in education to equip students to become skilled and innovative economics teachers.

Keywords: Kahoot, Motivation



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Seorang pendidik ekonomi yang efektif tidak hanya harus menguasai kurikulum tetapi juga memiliki kemampuan mengajar yang inovatif dan kapasitas untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi pendidikan. Penentu utama kesiapan siswa untuk memasuki dunia kerja sebagai pendidik masa depan adalah motivasi mereka untuk belajar. Pembelajar dengan tingkat motivasi yang tinggi umumnya lebih terlibat dalam studi mereka, mengambil inisiatif untuk mengeksplorasi strategi pengajaran yang menarik, dan lebih siap untuk mengatasi tantangan di bidang pendidikan (Rahmi, 2023). Sebaliknya, siswa dengan motivasi rendah sering kali kesulitan untuk membangun kepercayaan diri mereka saat mengajar dan merasa sulit untuk meningkatkan kemampuan pedagogis mereka. Metode pendidikan yang mutakhir akan menambahkan tingkat motivasi belajar bagi peserta didik secara signifikan di era digital. Salah satu inovasi penting yang semakin populer adalah aplikasi Kahoot, yang berfungsi sebagai alat pembelajaran yang menarik. Kahoot adalah platform berorientasi kuis yang menggabungkan

gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan. Menurut beberapa penelitian sebelumnya, penerapan Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar, memperdalam pemahaman konseptual, dan meningkatkan keterlibatan siswa (Arianda, 2023). Sifat Kahoot yang interaktif dan kompetitif menginspirasi siswa untuk memahami mata pelajaran dengan lebih antusias dan mengadopsi teknik mengajar yang lebih menarik saat mereka akhirnya menjadi pendidik (Melawati, 2022).

Dalam bidang pendidikan ekonomi, menggabungkan perangkat pembelajaran berbasis teknologi sangat penting untuk meningkatkan kesiapan siswa dalam mengajar secara efektif. Memanfaatkan Kahoot selama sesi kelas tidak hanya meningkatkan kenikmatan belajar bagi siswa tetapi juga memberi mereka pengalaman praktis dalam menerapkan metode pengajaran digital di dalam kelas. Oleh karena itu, penelitian tambahan diperlukan untuk mengeksplorasi bagaimana integrasi Kahoot dapat memotivasi siswa dalam perjalanan mengajar mereka, mempersiapkan mereka untuk menjadi pendidik ekonomi masa depan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji dampak Kahoot terhadap motivasi siswa dalam mengajar saat mereka berlatih untuk menjadi profesor ekonomi masa depan berdasarkan latar belakang ini. Temuan penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam penciptaan strategi pengajaran yang kreatif dan sukses, khususnya di bidang ekonomi pendidikan tinggi.

METODE PENELITIAN

Untuk menguji korelasi antara pemanfaatan Kahoot sebagai alat pendidikan dan motivasi peserta didik untuk mengajar sebagai calon pendidik ekonomi, penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dengan kerangka deskriptif asosiatif. Pendekatan ini dipilih karena kemampuannya untuk mengevaluasi secara objektif pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen melalui data numerik yang diperoleh dari survei (Sugiyono, 2021). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang terdaftar pada Program Studi Pendidikan Ekonomi di Universitas Negeri Medan (UNIMED), telah menggunakan Kahoot dalam kegiatan akademik mereka. Mereka yang telah menyelesaikan minimal satu semester perkuliahan yang menggunakan metode pembelajaran Kahoot dianggap memenuhi syarat. Untuk memudahkan akses dan meningkatkan tingkat respons, Google Forms digunakan untuk mendistribusikan survei daring yang bertujuan untuk pengumpulan data. Selanjutnya, survei disebarluaskan melalui WhatsApp. Kuesioner Penelitian ini melibatkan dua komponen utama sebagai bagian dari proses penelitian utama: Variabel X (Penerapan Kahoot sebagai Alat Pendidikan) dan Variabel Y (Antusiasme Pembelajar dalam Mempersiapkan Diri Menjadi Pendidik Ekonomi Masa Depan). Setelah data terkumpul, dilakukan verifikasi dan analisis. Untuk memastikan bahwa alat pendidikan yang digunakan memenuhi kriteria pengukuran yang tepat dan konsisten, dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Data yang dikumpulkan melalui Google Forms kemudian diolah menggunakan instrumen statistik untuk analisis lebih lanjut guna menghasilkan hasil yang selaras dengan tujuan pendidikan. Pendekatan ini diharapkan dapat menghasilkan temuan yang tepat dan relevan tentang dampak Kahoot terhadap motivasi siswa dan kesiapan mereka untuk mengajar ekonomi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Uji Validitas

Correlations												
		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	X1.8	X1.9	X1.10	TOTALX1
X1.1	Pearson Correlation	1	.632*	.664*	.467*	.503*	.641*	.351	.493*	.528*	.464*	.718**

	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.009	.005	.000	.057	.006	.003	.010	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1.2	Pearson Correlation	.632*	1	.698*	.628*	.556*	.627*	.201	.433*	.589*	.586*	.749**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.001	.000	.288	.017	.001	.001	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1.3	Pearson Correlation	.664*	.698*	1	.744*	.624*	.774*	.390*	.698*	.736*	.716*	.889**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.033	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1.4	Pearson Correlation	.467*	.628*	.744*	1	.614*	.631*	.286	.628*	.656*	.759*	.815**
	Sig. (2-tailed)	.009	.000	.000		.000	.000	.125	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1.5	Pearson Correlation	.503*	.556*	.624*	.614*	1	.745*	.279	.443*	.401*	.364*	.704**
	Sig. (2-tailed)	.005	.001	.000	.000		.000	.136	.014	.028	.048	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1.6	Pearson Correlation	.641*	.627*	.774*	.631*	.745*	1	.540*	.764*	.734*	.591*	.889**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.002	.000	.000	.001	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1.7	Pearson Correlation	.351	.201	.390*	.286	.279	.540*	1	.646*	.509*	.452*	.595**
	Sig. (2-tailed)	.057	.288	.033	.125	.136	.002		.000	.004	.012	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1.8	Pearson Correlation	.493*	.433*	.698*	.628*	.443*	.764*	.646*	1	.870*	.824*	.859**
	Sig. (2-tailed)	.006	.017	.000	.000	.014	.000	.000		.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1.9	Pearson Correlation	.528*	.589*	.736*	.656*	.401*	.734*	.509*	.870*	1	.820*	.860**
	Sig. (2-tailed)	.003	.001	.000	.000	.028	.000	.004	.000		.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1.10	Pearson Correlation	.464*	.586*	.716*	.759*	.364*	.591*	.452*	.824*	.820*	1	.832**
	Sig. (2-tailed)	.010	.001	.000	.000	.048	.001	.012	.000	.000		.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL X1	Pearson Correlation	.718*	.749*	.889*	.815*	.704*	.889*	.595*	.859*	.860*	.832*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Dari tabel 1 dapat dijelaskan bahwa r hitung $>$ r tabel berdasarkan hasil uji signifikan 0,05 bahwa tabel di atas Valid.

**Tabel 2. Uji Reliability
Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.931	10

Dari tabel 2 dapat di jelaskan bahwa nilai Cronbach's Alpha $>$ nilai batas yaitu $0,931 > 0,60$ menunjukkan bahwa variable X1 reliable.

Uji Asumsi Klasik

Tabel 3. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.32907194
Most Extreme Differences	Absolute	.144
	Positive	.144
	Negative	-.081
Test Statistic		.144
Asymp. Sig. (2-tailed)		.115 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Hasil Tabel 3 menunjukkan bahwa residual data adalah 0,115, nilai signifikansi data $>$ 0,05, dan distribusinya normal. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi metode Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa distribusi signifikansinya normal, yaitu $0,115 > 0,05$.

Tabel 4. Uji Heteroskedastisitas

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.357	1.535		.233	.818
	Penggunaan Kahoot	.044	.046	.174	.938	.357
a. Dependent Variable: ABS_RES						

Variabel Penggunaan Kahoot memiliki nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,357 menurut tabel Koefisien. disimpulkan bahwa model regresi bebas dari heteroskedastisitas karena nilai yang didapatkan. ini lebih tinggi dari 0,05. temuan regresi dapat dianggap valid untuk penelitian lebih lanjut karena model ini memenuhi persyaratan heteroskedastisitas konvensional.

Tabel 5. Autokolerasi

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.903 ^a	.816	.809	2.37030	2.335
a. Predictors: (Constant), Penggunaan Kahoot					
b. Dependent Variable: motivasi mahasiswa					

Berdasarkan tabel Model Summary, nilai Durbin-Watson adalah 2,335. Hal ini menunjukkan bahwa model regresi tidak mengandung autokorelasi. Oleh karena itu, model regresi penelitian ini memenuhi asumsi autokorelasi dan layak untuk penelitian lebih lanjut.

Tabel 6 Uji Regresi Sederhana

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5.667	2.465		2.299	.029
	Penggunaan Kahoot	.831	.075	.903	11.138	.000

a. Dependent Variable: motivasi mahasiswa

Persamaan regresi berikut ini diperoleh dari hasil uji regresi linier dasar tabel Koefisien:
 $Y = 5,667 + 0,831X$

Di mana:

- Konstanta (B = 5,667) menunjukkan bahwa motivasi mahasiswa tetap pada 5,667 tanpa penggunaan Kahoot.
- Menurut koefisien regresi penggunaan Kahoot (B = 0,831, Sig. = 0,000), motivasi mahasiswa akan meningkat sebesar 0,831 untuk setiap peningkatan satu unit dalam penggunaan Kahoot. Motivasi siswa dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan Kahoot karena nilai signifikansi (Sig. = 0,000) kurang dari 0,05.

Akibatnya, dapat dinyatakan bahwa pemanfaatan Kahoot secara signifikan meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa.

Tabel 7. Uji T

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5.667	2.465		2.299	.029
	Penggunaan Kahoot	.831	.075	.903	11.138	.000

a. Dependent Variable: motivasi mahasiswa

Berdasarkan hasil uji t pada tabel Koefisien, variabel Penggunaan Kahoot memiliki nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 dan nilai t hitung sebesar 11,138. Penggunaan Kahoot memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi mahasiswa, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai Sig. < 0,05. dapat di simpulkan berarti motivasi mahasiswa meningkat seiring dengan frekuensi penggunaan Kahoot.

Tabel 8. Uji Koefisien Determinasi (R²)

Model Summary^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.903 ^a	.816	.809	2.37030	2.335

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Kahoot

b. Dependent Variable: motivasi mahasiswa

Berdasarkan hasil analisis koefisien determinasi (R Square), variabel yang berkaitan dengan pemanfaatan Kahoot menyumbang 81,6% faktor yang memengaruhi motivasi mahasiswa, dengan nilai R² sebesar 0,816. Sebaliknya, aspek-aspek lain yang tidak dipertimbangkan dalam penelitian ini menyumbang sisanya sebesar 18,4%. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi siswa secara signifikan dipengaruhi oleh integrasi Kahoot.

Pembahasan

Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Motivasi Mahasiswa Keguruan dalam Mempersiapkan Diri sebagai Calon Guru Ekonomi di Universitas Negeri Medan

Berdasarkan hasil analisis regresi yang dilakukan terhadap mahasiswa semester enam di Universitas Negeri Medan tahun 2022, pemanfaatan Kahoot berperan penting dalam meningkatkan antusiasme mahasiswa dalam mempersiapkan diri menuju karier prospektif mereka sebagai pendidik ekonomi. Kesimpulan ini diperkuat nilai (Sig.) sebesar 0,000 dan nilai t sebesar 11,138, yang menunjukkan adanya korelasi langsung antara frekuensi keterlibatan Kahoot dengan peningkatan motivasi mahasiswa. Pernyataan ini didukung oleh penelitian lain yang mengungkapkan bahwa penggunaan Kahoot! mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagai contoh, penelitian oleh Deskoni et al. (2020). menemukan bahwa penggunaan kuis interaktif Kahoot! untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis masalah meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Universitas Sriwijaya yang berfokus pada pendidikan ekonomi. Temuan tersebut mengungkapkan peningkatan motivasi siswa rata-rata sebesar 12,97 poin, dengan nilai N-gain sebesar 57,98 yang dikategorikan sebagai sedang. Lebih lanjut, siswa memberikan umpan balik yang baik tentang penerapan Kahoot! sebagai sumber belajar yang menarik dalam mata kuliah Pembelajaran Terpadu, menurut penelitian Rizkasari (2022). Desain, karakteristik, dan elemen permainan Kahoot! dianggap menarik, yang meningkatkan antusiasme dan minat siswa terhadap materi pelajaran. Menurut penelitian lain oleh Supriyaddin et al. (2023), antusiasme siswa untuk belajar di kelas informatika di SMA Negeri 3 Dompu sangat dipengaruhi oleh penggunaan media Kahoot. Setelah menggunakan media Kahoot, rata-rata motivasi belajar siswa lebih tinggi dari sebelumnya. Umumnya, penelitian sebelumnya yang menyarankan pemanfaatan Kahoot sebagai sumber daya pendidikan yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi ini penting bagi calon pendidik yang akan mengajar ekonomi, karena peserta didik yang termotivasi cenderung terlibat secara aktif dan antusias dalam pengalaman pendidikan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot untuk alat bantu pengajaran secara signifikan meningkatkan antusiasme siswa yang mengikuti pelatihan untuk menjadi calon pendidik ekonomi masa depan. Dengan nilai (sig) sebesar 0,000 dan nilai t sebesar 11,138, penerapan Kahoot berdampak signifikan terhadap motivasi siswa, temuan ini menunjukkan bahwa penggabungan teknologi yang menarik seperti Kahoot dapat secara efektif meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kesiapan siswa untuk peran mengajar. Hal ini menggarisbawahi peran penting kemajuan digital dalam perjalanan pendidikan untuk mendorong pertumbuhan instruktur masa depan yang cakap. Selain itu, penggunaan Kahoot menumbuhkan lingkungan pendidikan yang menyenangkan dan interaktif, yang memicu antusiasme yang lebih besar di antara siswa untuk memahami materi pelajaran. Strategi seperti permainan ini secara efektif meningkatkan kreativitas siswa dan mendorong inisiatif dalam mengembangkan metode pengajaran yang menarik untuk maju. Hasilnya, siswa tidak hanya memperoleh wawasan tentang teori pendidikan tetapi juga memperoleh keterampilan untuk memanfaatkan teknologi dalam kerangka pengajaran. Temuan penelitian ini memberikan bukti nyata bahwa media pendidikan berbasis teknologi dapat menjadi strategi ampuh untuk memajukan mutu pendidikan. Oleh karena itu, kemajuan dan optimalisasi teknologi seperti Kahoot di dunia pendidikan sangat penting, terutama untuk membekali guru masa depan dalam menghadapi tantangan era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianda, R. (2023). *Pengaruh gamifikasi dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa*. EduTech Press.
- Cendani, Z. D. (2024). *Faktor-faktor yang mempengaruhi Minat Menjadi Guru pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Angkatan 2020* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Deskoni, A., Putra, R. A., & Sari, M. (2020). *Penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pendidikan ekonomi*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(2), 45-60.
- Melawati, S. (2022). *Inovasi teknologi dalam pendidikan: Studi kasus penggunaan Kahoot di kelas digital*. Pustaka Akademika.
- Pratama, R., & Wijaya, H. (2023). *Efektivitas pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan keterlibatan siswa*. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(1), 45-60.
- Rahmi, A. (2023). *Motivasi belajar dan kesiapan mahasiswa dalam dunia pendidikan*. Pustaka Edukasi.
- Rizkasari, E. (2022). Analisis peran media pembelajaran interaktif berbasis kahoot! terhadap motivasi belajar mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 591-596.
- Rizkasari, N. (2022). *Efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran: Studi kasus penggunaan Kahoot! dalam mata kuliah Pembelajaran Terpadu*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 78-92.
- Santoso, D., & Lestari, P. (2020). *Pemanfaatan media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa*. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 12(3), 200-215.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supriyaddin, M., Rahmawati, D., & Hidayat, A. (2023). *Pengaruh penggunaan Kahoot terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran informatika di SMA Negeri 3 Dompu*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 112-125.
- Yuliana, S. (2023). *Peran teknologi dalam pembelajaran: Studi kasus implementasi Kahoot! di perguruan tinggi*. *Jurnal Pendidikan Modern*, 7(1), 98-110.