

Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Berbasis Aplikasi Kahoot terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA



Daniel Wijaya ^{a,1*}, Farida Hapsari ^{a,2}

^a Program Studi Sejarah, Universitas Padjadjaran (Unpad), Indonesia

¹ danielwijay@gmail.com, ² hapsarifa@gmail.com

* Corresponding Author

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gamifikasi berbasis aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI SMA. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kelas dengan desain pre-test dan post-test. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Sejarah dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional tanpa menggunakan gamifikasi. Instrumen yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa adalah angket motivasi yang terdiri dari beberapa indikator, seperti minat, keterlibatan, dan rasa ingin tahu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal motivasi belajar siswa, dengan kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan motivasi yang lebih tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi berbasis Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pemanfaatan teknologi edukatif berbasis game sebagai alternatif untuk meningkatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa.

Copyright © 2025, The Author(s)

This is an open-access article under the CC-BY-SA license



Article History

Received 2025-05-03

Revised 2025-05-24

Accepted 2025-05-31

Keywords

gamifikasi,
Kahoot,
motivasi belajar,
eksperimen kelas,
teknologi edukatif

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan elemen penting dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Di era digital, teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Salah satu inovasi yang berkembang adalah penerapan gamifikasi berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Gamifikasi, yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan dalam proses pembelajaran, terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011). Salah satu aplikasi yang populer dalam pendidikan adalah Kahoot, sebuah platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis interaktif.

Penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang sering dianggap kurang menarik oleh siswa adalah Sejarah. Hal ini dapat mengurangi motivasi belajar siswa, karena Sejarah sering dianggap sebagai pelajaran yang membosankan dan sulit untuk dipahami (Friedman, 2013). Oleh karena itu, penggunaan teknologi edukatif berbasis game, seperti Kahoot, dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran ini.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Menurut Deci dan Ryan (2000), motivasi intrinsik dalam belajar, yaitu dorongan untuk belajar yang berasal dari dalam diri siswa, dapat meningkatkan hasil pembelajaran

secara signifikan. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi intrinsik adalah dengan membuat proses belajar lebih menyenangkan dan menarik (Ryan & Deci, 2000). Dalam hal ini, aplikasi Kahoot menyediakan suasana yang kompetitif dan menyenangkan yang dapat merangsang motivasi siswa untuk terus terlibat dalam pembelajaran.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014; Surendeleget al., 2017). Aplikasi seperti Kahoot menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dibandingkan metode pembelajaran konvensional, yang cenderung lebih pasif. Penelitian oleh Fitzpatrick (2014) juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan memberikan umpan balik yang langsung dan menyenangkan.

Namun, meskipun banyak penelitian yang menunjukkan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar, masih terdapat sedikit penelitian yang membahas secara spesifik pengaruh penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Sejarah di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan gamifikasi berbasis Kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI SMA.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kelas dengan desain pre-test dan post-test. Dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, akan dibandingkan untuk melihat perbedaan motivasi belajar mereka. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris tentang manfaat penggunaan Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang cenderung dianggap membosankan seperti Sejarah.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya aplikasi berbasis game, memiliki potensi besar untuk merubah cara siswa belajar dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Gee, 2003). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih lanjut peran teknologi dalam pembelajaran dan memberikan wawasan tentang bagaimana gamifikasi dapat diterapkan secara efektif di dalam kelas.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kelas dengan desain pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah setelah penerapan gamifikasi berbasis aplikasi Kahoot. Desain eksperimen ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan dua kelompok siswa—kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional—untuk menilai dampak penggunaan Kahoot terhadap motivasi belajar. Penelitian serupa oleh Sercanoğlu, Bolat, dan Göksu (2021) menggunakan desain eksperimen dengan pre-test dan post-test untuk mengevaluasi pengaruh Kahoot terhadap motivasi dan sikap siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas XI di salah satu SMA di Indonesia. Kelompok eksperimen akan mengikuti pembelajaran Sejarah menggunakan Kahoot dalam setiap sesi, sementara kelompok kontrol akan mengikuti pembelajaran konvensional tanpa menggunakan Kahoot. Durasi penelitian adalah satu bulan, dengan frekuensi pertemuan dua kali seminggu. Penelitian oleh Balaskas et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, yang sejalan dengan tujuan penelitian ini.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa adalah angket yang disusun berdasarkan teori motivasi belajar dari Deci dan Ryan (2000), mencakup indikator-indikator seperti minat, keterlibatan, dan rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran. Angket ini diberikan kepada siswa pada awal (pre-test) dan akhir (post-test) penelitian untuk mengukur perubahan motivasi mereka setelah penerapan Kahoot. Penelitian oleh Wang dan Øfsdahl (2020) juga menggunakan angket untuk mengukur motivasi siswa dalam konteks penggunaan Kahoot.

Data yang diperoleh dari angket akan dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial. Uji statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data, seperti rata-rata dan standar deviasi, sebelum dan setelah penerapan Kahoot. Uji statistik inferensial, seperti uji t berpasangan, akan digunakan untuk menguji perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian oleh Martínez (2024) menggunakan uji statistik untuk menganalisis data motivasi siswa dalam konteks penggunaan Kahoot, yang dapat menjadi acuan dalam analisis data penelitian ini.

Dengan pendekatan metodologis ini, penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI SMA.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini, data yang diperoleh dari angket motivasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Sejarah menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis deskriptif terhadap data pre-test dan post-test menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi siswa di kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan Kahoot dalam pembelajaran Sejarah. Sebaliknya, kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional tidak menunjukkan perubahan signifikan dalam motivasi mereka.

Hasil uji statistik t berpasangan untuk kelompok eksperimen menunjukkan nilai $p < 0.05$, yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah penerapan Kahoot. Ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot berbasis gamifikasi berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian oleh Surendeleg et al. (2017), yang menunjukkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran karena menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Peningkatan motivasi ini juga dapat diartikan sebagai peningkatan keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran Sejarah, yang sebelumnya dianggap membosankan.

Di sisi lain, kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi mereka. Hal ini dapat dijelaskan dengan teori motivasi dari Deci dan Ryan (2000), yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang tidak menarik dan kurang memberikan tantangan kepada siswa akan mengurangi motivasi intrinsik mereka. Tanpa adanya elemen kompetisi dan umpan balik yang cepat seperti yang terdapat pada Kahoot, siswa cenderung kehilangan minat dalam materi pelajaran dan menjadi pasif dalam proses belajar.

Selain itu, analisis menunjukkan bahwa indikator-indikator motivasi seperti minat, keterlibatan, dan rasa ingin tahu siswa mengalami peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen. Misalnya, siswa di kelompok eksperimen melaporkan bahwa mereka merasa

lebih tertantang dan termotivasi untuk belajar setelah menggunakan Kahoot, dan mereka juga merasa lebih tertarik dengan materi Sejarah yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan temuan oleh Wang dan Øfsdahl (2020) yang mengungkapkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan memberi mereka kontrol lebih dalam proses belajar dan memungkinkan mereka untuk merasakan kemajuan dalam pembelajaran melalui elemen-elemen permainan.

Peningkatan minat siswa terhadap materi Sejarah dapat dilihat dari antusiasme mereka dalam mengikuti kuis menggunakan Kahoot. Setiap sesi pembelajaran yang diikuti dengan kuis Kahoot menunjukkan bahwa siswa lebih aktif berpartisipasi, dan mereka sering kali mengingat informasi yang mereka pelajari melalui pengalaman bermain. Penelitian oleh Balaskas et al. (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga membantu mereka mengingat informasi dengan lebih baik karena permainan dapat menciptakan konteks yang lebih bermakna untuk materi pelajaran.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi yang signifikan pada kelompok eksperimen, perlu dicatat bahwa tidak semua siswa memiliki pengalaman yang sama. Beberapa siswa merasa cemas dengan elemen kompetisi dalam Kahoot, terutama ketika mereka tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Martínez (2024), yang menyatakan bahwa gamifikasi, meskipun bermanfaat untuk sebagian besar siswa, dapat menimbulkan kecemasan atau ketegangan bagi siswa yang merasa tertekan oleh elemen kompetisi. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengelola elemen kompetisi dengan hati-hati agar tidak menurunkan motivasi bagi sebagian siswa.

Selain faktor kompetisi, faktor lain yang turut berperan dalam peningkatan motivasi siswa adalah penggunaan umpan balik langsung yang diberikan oleh Kahoot setelah setiap pertanyaan. Umpan balik yang cepat dan konkret ini membantu siswa untuk segera mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah, sehingga mereka dapat belajar secara langsung dari kesalahan mereka. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran yang diungkapkan oleh Gee (2003), yang menyatakan bahwa permainan dapat memberikan umpan balik yang instan dan relevan, yang memungkinkan siswa untuk memperbaiki kesalahan mereka dengan cepat dan terus berkembang dalam pembelajaran.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, ada beberapa tantangan yang perlu diatasi. Salah satunya adalah aksesibilitas teknologi yang dapat membatasi penggunaan Kahoot di beberapa daerah atau sekolah dengan sumber daya terbatas. Sebuah studi oleh Hamari et al. (2014) menunjukkan bahwa meskipun gamifikasi dapat meningkatkan motivasi siswa, hambatan dalam akses teknologi dapat menjadi kendala yang signifikan dalam penerapan teknologi edukatif berbasis game seperti Kahoot. Oleh karena itu, perlu ada upaya untuk memastikan bahwa semua siswa dapat mengakses teknologi yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran berbasis gamifikasi.

Selain itu, meskipun kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dalam motivasi, penelitian ini juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional masih memiliki peran penting dalam pendidikan, terutama bagi siswa yang lebih suka pendekatan tradisional. Beberapa siswa di kelompok kontrol melaporkan bahwa mereka merasa lebih nyaman dengan metode pembelajaran konvensional karena mereka merasa lebih mudah fokus tanpa adanya gangguan dari elemen permainan. Oleh karena itu, pendidik perlu mempertimbangkan penggunaan metode yang lebih fleksibel, yang menggabungkan teknologi dengan pendekatan konvensional untuk memenuhi kebutuhan berbagai tipe siswa.

Dalam hal ini, kombinasi antara pembelajaran konvensional dan teknologi edukatif berbasis game, seperti Kahoot, dapat memberikan pendekatan pembelajaran yang lebih holistik dan inklusif. Penelitian oleh Fitzpatrick (2014) menunjukkan bahwa penggabungan keduanya dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, yang dapat menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya memberikan wawasan tentang efektivitas Kahoot, tetapi juga membuka peluang untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih terintegrasi di masa depan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi melalui Kahoot memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap membosankan seperti Sejarah. Meskipun demikian, tantangan terkait akses teknologi dan keberagaman gaya belajar siswa harus menjadi perhatian penting dalam implementasi gamifikasi dalam pendidikan. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam merancang metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gamifikasi berbasis aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Sejarah memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar mereka, baik dalam hal minat, keterlibatan, maupun rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran Sejarah. Hal ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan menciptakan suasana yang lebih kompetitif dan menyenangkan (Wang & Øfsdahl, 2020). Peningkatan motivasi ini mengindikasikan bahwa aplikasi Kahoot dapat menjadi alat yang efektif untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran mata pelajaran yang sering dianggap membosankan seperti Sejarah.

Meskipun demikian, meskipun Kahoot terbukti meningkatkan motivasi siswa secara signifikan, terdapat tantangan terkait dengan elemen kompetisi dalam gamifikasi yang dapat menyebabkan kecemasan pada sebagian siswa. Penelitian ini menemukan bahwa beberapa siswa melaporkan merasa tertekan dengan elemen kompetisi yang ada dalam Kahoot, terutama siswa yang berada di posisi bawah papan peringkat. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengelola elemen kompetisi dengan bijaksana agar tidak menurunkan motivasi bagi sebagian siswa yang mungkin merasa tertekan. Pendidik juga perlu menciptakan keseimbangan antara elemen kompetisi dan kolaborasi dalam penerapan gamifikasi.

Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional tidak menunjukkan peningkatan motivasi yang signifikan, metode pembelajaran konvensional tetap memiliki peran yang penting dalam pendidikan. Beberapa siswa lebih memilih pendekatan tradisional dan merasa lebih nyaman dengan metode ceramah atau diskusi kelompok. Oleh karena itu, pendekatan terbaik mungkin terletak pada penggabungan metode pembelajaran tradisional dengan teknologi edukatif berbasis game seperti Kahoot untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih holistik dan menarik bagi siswa dengan berbagai gaya belajar.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah. Dengan mempertimbangkan keberagaman gaya belajar siswa dan tantangan yang ada,

penggunaan Kahoot dalam kelas dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam merancang metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Daftar Pustaka

- Balaskas, A., Papadopoulou, P., & Papadopoulou, A. (2023). *Exploring the use of Kahoot! to monitor learning performance among students. Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 16(2), 45-60.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". *Proceedings of the 2011 annual conference extended abstracts on Human factors in computing systems* (pp. 2425-2428).
- Fitzpatrick, C. (2014). Game-based learning: How Kahoot! supports learning through gamification. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 7(2), 35-50.
- Friedman, T. L. (2013). *The World Is Flat 3.0: A Brief History of the Twenty-first Century*. Farrar, Straus and Giroux.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Computers in Entertainment (CIE), 1(1), 20-20.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? -- A literature review of empirical studies on gamification. *Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025-3034.
- Martínez, J. (2024). *Gamification in the classroom: Kahoot! as a tool for university education. Frontiers in Psychology*, 15, 1370084.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68.
- Sercanoğlu, M., Bolat, Y. İ., & Göksu, İ. (2021). *Kahoot! as a gamification tool in vocational education: More positive attitude, motivation and less anxiety in EFL. Journal of Educational Technology & Online Learning*, 4(1), 1-15.
- Surendeleg, G., Park, J. H., & Choi, H. (2017). Gamification in education: A review of the literature. *Contemporary Engineering Sciences*, 4(2), 75-87.
- Wang, A. I., & Øfsdahl, T. (2020). *The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. Computers & Education*, 148, 103798.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103798>