ABSTRAK

Monica Junita Pangaribuan, NIM 4203141046 (2026). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Kahoot! Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Kahoot! terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan, Medan. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XI IPA 5 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media Kahoot! dan kelas XI IPA 4 sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, dengan masing-masing kelas berjumlah 35 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket motivasi belajar sebanyak 34 butir pernyataan dan tes pilihan ganda sebanyak 30 soal. Data dianalisis menggunakan uji t (independent samples t-test) dan analisis regresi linear. Hasil uji t menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan (Sig. (2-tailed) = 0,001 < 0,05) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen. Selanjutnya, analisis regresi linier menunjukkan bahwa Kahoot! memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi siswa dengan koefisien regresi sebesar 0,839 dan 0,693, serta terhadap hasil belajar dengan koefisien sebesar 0,869 dan 0,862 ($p < 0,05$). Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan analisis regresi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Kahoot! berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan, Medan.

Kata kunci: Hasil belajar, kahoot!, media pembelajaran interaktif, motivasi belajar

THE Character Building UNIVERSITY

ABSTRACT

Monica Junita Pangaribuan, NIM 4203141046 (2026). The Influence of Kahoot! Interactive Learning Media on Students' Motivation and Learning Outcomes at SMAN 1 Percut Sei Tuan.

This study aims to determine the effect of using the interactive learning media Kahoot! on students' motivation and learning outcomes at SMAN 1 Percut Sei Tuan, Medan. The research employed a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The sampling technique used was purposive sampling. The sample consisted of two classes: Class XI IPA 5 as the experimental group using Kahoot! and Class XI IPA 4 as the control group using conventional learning, each consisting of 35 students. The research instruments included a 34 item learning motivation questionnaire and a 30-item multiple-choice test. Data were analyzed using an independent samples t-test and linear regression analysis. The t-test results showed a significant effect (Sig. (2-tailed) = 0.001 < 0.05) on students' motivation and learning outcomes in the experimental class. Furthermore, linear regression analysis showed that Kahoot! had a significant positive effect on students' motivation with regression coefficients of 0.839 and 0.693, and on learning outcomes with coefficients of 0.869 and 0.862 ($p < 0.05$). Based on hypothesis testing and regression analysis, it can be concluded that the use of Kahoot! positively influences students' motivation and learning outcomes at SMAN 1 Percut Sei Tuan, Medan.

Kata Kunci: Interactive learning media, kahoot!, learning outcomes, student motivation