

Penerapan Model *Discovery Learning* Menggunakan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik.

Irna Srianti; Hardin; Aisyah Ali; Satwika Trianti Ngandoh

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Fakultas
Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;

SMPN 14 Makassar

email: ppg.irnasrianti07@program.belajar.id

Abstrak

Pemanfaatan teknologi serta basis data mulai banyak diminati oleh pendidik pada proses pembelajaran. Dengan menguasai dan memiliki kompetensi dalam menggunakan alat-alat teknologi guna mendukung proses pembelajaran. teknologi digital diharapkan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Salah satu inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik serta dapat membantu pengajar membuat evaluasi penelitian terhadap peserta didik adalah platform kahoot. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPA kelas VII.3 SMP Negeri 14 Makassar dengan menerapkan model *Discovery Learning* menggunakan aplikasi kahoot. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus menerapkan model Kemis dan Mc Taggart yang terdiri dari 1) perencanaan, 2) Tindakan, 3) observasi, 4) refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII.3 SMP Negeri 14 Makassar yang berjumlah 31 orang. Instrument pengumpulan data berupa angket motivasi belajar yang merujuk pada model motivasi belajar dan teknik analisis datanya menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar pada materi tata surya mengalami peningkatan dari Siklus I hingga ke Siklus II. Hasil angket motivasi belajar pada Siklus I mencapai 76,45% mengalami peningkatan pada Siklus II mencapai 77,77%. Sehingga dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* menggunakan aplikasi kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas VII.3 SMP Negeri 14 Makassar.

Kata Kunci: *Model Discover Learning, Aplikasi Kahoot, Motivasi Belajar*

A. PENDAHULUAN

Di era perkembangan zaman yang semakin tak terbendung seperti sekarang ini tentunya diikuti pula dengan pesatnya perkembangan teknologi. Maka dari itu, dari dunia pendidikan juga turut andil dalam pemanfaatan kecanggihan teknologi. Teknologi bukan lagi menjadi hal yang baru bahkan teknologi digunakan sebagai sarana dalam mendukung keefektifan proses pembelajaran. Dengan adanya teknologi juga ini, pembelajaran menjadi lebih inovatif sehingga keadaan ini dapat memupuk motivasi belajar peserta didik (Ristyanti & Aan, 2024) [19]

Menurut Widiyono Et al, (2019) [31] Motivasi adalah proses dorongan dari dalam diri individu yang harus dilaksanakan dan dilakukan sesuai dengan sikap, arah, dan ketekunan individu dalam

mencapai tujuan yang diharapkan. Motivasi memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan individu dalam mencapai kesuksesan sebuah pembelajaran. Jika peserta didik memiliki motivasi besar dalam menerima materi pelajaran maka akan membawa dampak positif terhadap perkembangan pemahaman peserta didik terkait apa yang disampaikan oleh guru. Motivasi dapat berupa daya penggerak untuk belajar sehingga menjadi aspek penting dalam melakukan aktivitas yang menimbulkan perubahan. Motivasi dapat dikembangkan oleh peserta didik berasal dari lingkungan masyarakat, sekolah, maupun orang tua yang memberikan pengaruh positif terhadap perubahan peserta didik.

Motivasi belajar peserta didik dapat ditunjukkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran seperti minat (Sultani *Et al.*, 2023) [24], dorongan dan kebutuhan belajar (Yeni *Et al.*, 2022) [33], semangat dan rajin dalam menghadapi tugas (Lukita & Niko, 2021) [13]. Beberapa hal yang menjadi faktor pengaruh terhadap motivasi belajar seperti kondisi siswa, kompetensi siswa dan cita-cita siswa (Yuly, 2022) [34].

Fenomena yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan dalam proses kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran serta diskusi dengan guru pamong, dalam proses pembelajaran IPA di kelas VII.3 SMP Negeri 14 Makassar dengan jumlah siswa 31 orang terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran diantaranya adalah : 1) metode penyampaian materi yang disajikan guru cenderung menonton sehingga kurang menarik bagi peserta didik; 2) peserta didik kurang fokus dan sering bercanda dengan temannya saat proses pembelajaran berlangsung; 3) peserta didik terlihat **tidak** tertarik dengan pembelajaran secara berlangsung; 4) interaksi yang terjadi dalam kelas hanya satu arah dan proses diskusi kurang hidup; 5) peserta didik malas belajar dan tidak bersemangat; 6) hanya beberapa peserta didik yang mengerjakan tugas. Hal ini sejalan dengan penelitian Sultani *et al.* (2023 [24] permasalahan kurangnya motivasi peserta didik yakni 1) peserta didik kurang berpatisipasi dalam proses pembelajaran; 2) metode penyampaian materi yang disajikan cenderung monoton; dan 3) kegiatan diskusi yang kurang menyenangkan.

Penelitian dari arriyani (2022) [3], memberikan pengertian bahwa fakta yang terjadi di lingkungan belajar, guru cenderung lebih aktif jika dibandingkan dengan peserta didiknya dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat terjadi disebabkan penggunaan metode pembelajaran dengan model ceramah dalam proses pembelajaran, seorang guru tidak mengimplementasikan strategi dan model baru yang lebih efektif dalam pembelajaran. Guru masih terpaku terhadap kebiasaan lama yaitu dengan mendahulukan materi ajar dibandingkan pemahaman oleh peserta didik. Keadaan ini dapat membawa pengaruh terhadap motivasi peserta didik menjadi kurang untuk menerima pembelajaran pada mata pelajaran IPA, sehingga akan terjadi kebosanan yang kemudian semangat, capaian belajar dan prestasi yang mereka miliki juga akan ikut berkurang.

Ada banyak metode dan pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan guru saat ini, salah satu model dan pendekatan untuk meningkatkan motivasi adalah model *discovery learning* (Hadiono, 2016) [9]. Menurut Vahlia (2014) [27] mengemukakan bahwa Model *discovery learning* adalah bagian dari model pembelajaran yang berguna untuk peningkatan dalam memahami teori pembelajaran dengan cara melibatkan peserta didik untuk aktif dalam kegiatan belajar yakni mendapat dan menganalisis pemecahan masalah secara mandiri, sehingga hasil yang diperoleh akan mereka ingat secara terus menerus. Model *discovery learning* mempunyai kelebihan yang bisa dimanfaatkan guru **dalam** proses pembelajaran peserta didik diantaranya mendorong peserta didik berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri, peserta didik mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik dan peserta didik melatih keterampilan-keterampilan kognitif peserta didik menemukan pemecahan masalah (Sartono, 2018) [21]. Sedangkan kelemahan *discovery learning* adalah dengan pendekatan baru mengakibatkan peserta didik kurang terampil dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan kelemahan tersebut, diperlukan inovasi sebuah media untuk memudahkan pembelajaran adalah dapat menggunakan bantuan teknologi media pembelajaran. Pemilihan media ajar yang tetap dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu

media belajar yang patut untuk digunakan untuk pembelajaran menjadi inovatif adalah penggunaan aplikasi kahoot (Ristyanti & Aan., 2024) [19]. Media pembelajaran ini dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat belajar (Pello, 2018) [17]. Menurut Sholihah *Et al.*, (2023) [22] kahoot adalah permainan berbasis platform pembelajaran gratis, sebagai teknologi. Aplikasi ini sebuah website di internet yang menghadirkan kuis yang menantang dan menyenangkan. Menurut Barus & Soedewo, (2018) [4] yaitu : 1) meningkatkan spirit dalam team work; 2) menambah motivasi belajar peserta didik; 3) menumbuhkan minat peserta didik; 4) menambah pengetahuan peserta dalam pemahaman materi yang diberikan guru; 5) membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Sedangkan menurut Fauzan (2019) [6] Selain memiliki kelebihan, aplikasi kahoot juga memiliki kekurangan diantaranya aplikasi ini hanya dapat diakses dengan jaringan yang cukup baik karena aplikasi bergantung pada jaringan internet, harus didukung dengan LCD proyektor sebagai alat untuk menampilkan soal, dan memerlukan aliran listrik yang stabil selama pengoperasian aplikasi kahoot ini.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan Penerapan Model Discovery Learning Menggunakan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik terhadap semangat siswa pada Mata Pelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi Kelas VII.3 di SMP Negeri 14 Makassar.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan pada bulan April-Mei 2024 di kelas VII.3 UPT SMP Negeri 14 Makassar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII.3 dengan jumlah siswa sebanyak 31 orang, yang terdiri dari 16 orang peserta didik perempuan dan 15 orang peserta didik laki-laki. Penelitian ini terdiri atas beberapa siklus yakni pra-siklus, siklus I dan siklus II. 1 siklus pembelajaran dua kali pertemuan pembelajaran. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua macam yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen) variabel bebas adalah yaitu model *discovery learning* berbantuan kahoot dan variabel terikat yaitu motivasi belajar peserta didik.

1. Jenis Penelitian

penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan kelas (PTK) adalah salah satu cara yang strategis bagi pendidik untuk meningkatkan mutu atau memperbaiki layanan-layanan Pendidikan selama proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini berfokus pada peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan aplikasi kahoot pada pembelajaran IPA.

2. Prosedur Kerja Penelitian

Pada penelitian ini menerapkan model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari :

a. Perencanaan (Planning)

Tahap perencanaan dilakukan dengan saling berdiskusi Bersama guru pamong, serta teman sejawat untuk Menyusun perangkat pembelajaran dan memilih media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Tindakan (Action)

Tahap tindakan/pelaksanaan merupakan proses implementasi perangkatan pada kegiatan pembelajaran di kelas dalam penerapannya menggunakan model *discovery learning* menggunakan media aplikasi kahoot.

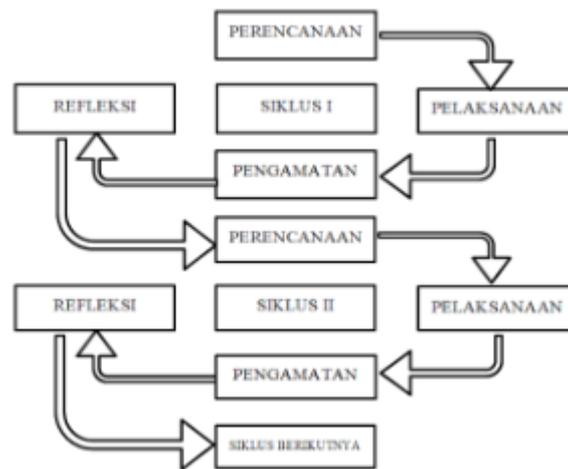
c. Observasi (Observation)

Pada tahap ini pendidik mengamati hasil implementasi perangkat yang telah dilaksanakan dalam proses pembelajaran di kelas sebagai alat penilaian untuk mengukur proses keberhasilan suatu Tindakan dalam kelas.

d. Refleksi (reflection)

Tahap refleksi merupakan tahap dimana peneliti Bersama guru pamong menganalisis data terkait angket motivasi belajar yang telah diberikan kepada peserta didik

Gambar 2.1. Siklus Kegiatan PTK



3. Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik analisis data kualitatif meliputi angket motivasi skala likert dan tes pilihan ganda. Data yang didapatkan adalah motivasi belajar peserta didik dan hasil belajar kognitif peserta didik pada setiap siklus. Angket motivasi di dapatkan dari data motivasi belajar setelah penerapan model *discovery learning* menggunakan aplikasi kahoot. Hasil belajar kognitif peserta didik di dapatkan melalui tes pilihan ganda setiap siklus, yang terdiri dari lima soal pilihan ganda.

Teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif komparatif dengan membandingkan data frekuensi dan presentase dari siklus I dan siklus I. pemberian skor angket motivasi menggunakan skala likert sesuai dengan kategori penilaian angkat pada Tabel 1 berikut :

Tabel 2.1. Kategori Penilaian Angket

Skor	Kategori
5	Sangat Valid
4	Valid
3	Cukup Valid
2	Kurang Valid
1	Tidak Valid

(Sugiono, 2019,p. 168) [23]

Selanjutnya dilakukan analisis untuk mengetahui presentase motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan rumus sugiono (Fitriasih *et al.*, 2019) [8] sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase

F = jumlah skor jawaban responden

N = skor maksimum

Hasil presentase morivasi belajar dapat mengacu pada kategori motivasi belajar (Amalia *et al.*, 2021) [1] pada tabel 2.2 sebagai berikut

Tabel 2.2. Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik

Rentang Motivasi Belajar (%)	Kategori
$80 \leq P \leq 100$	Sangat Baik
$65 \leq P \leq 79,99$	Baik
$55 \leq P \leq 64,99$	Cukup
$40 \leq P \leq 54,99$	Kurang
$0 \leq P \leq 39,99$	Sangat Kurang

(Amelia *et al.*, 2021)

C. KAJIAN PUSTAKA

1. Model Pembelajaran Discovery Learning

Model pembelajaran *discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang memahami konsep, arti dan hubungan melalui proses intuitif sampai pada kesimpulan (Darmadi, 2017) [5]. Menurut Yulia. (2022) [34] *discovery learning* mendorong peserta didik untuk aktif dalam menemukan pemahaman mereka sendiri. Model pembelajaran *discovery learning* mengubah proses pembelajaran yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana guru menjadi pusat informasi menjadi berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran. *Discovery learning* merupakan pengajaran yang disusun sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat menemukan, sebagian atau seluruhnya pengetahuan sebelumnya yang belum mereka ketahui melalui pemberitahuan.

Rosarina *Et al.* (2016) [20] mengemukakan bahwa model *discovery learning* memiliki kelebihan yaitu 1) membantu peserta didik lebih dekat dengan sumber belajar mengembangkan atau memperbanyak penguasaan keterampilan dan proses kognitif peserta didik; 2) pengetahuan di peroleh sifatnya sangat pribadi; 3) membangkitkan gairah belajar peserta didik; dan 4) memberi kesempatan peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya sendiri. Model pembelajaran *discovery learning* membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan kognitif mereka sendiri tetapi model pembelajaran memiliki kelemahan diantaranya 1) strategi ini memerlukan lingkungan belajar dengan banyak sumber daya; 2) membutuhkan banyak waktu; 3) keefektifan metode ini di tentukan oleh kemampuan kognitif peserta didik; dan 4) peserta didik mengalami kesulitan dalam menjelaskan pemahaman mereka dan pengenalan konseptual (khasinah, 2021) [11].

Sintaks proses pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning* di kelas, secara umum sebagai berikut 1) *Simulation*, guru mengajukan sebuah masalah atau meminta peserta didik membaca maupun mendengarkan uraian yang membuat masalah tersebut; 2) *Problem Steatment*, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang disajikan. Disini guru berperan dalam membimbing peserta didik untuk memilih masalah yang dipandang menarik dan fleksibel untuk di pecahkan. Kemudian permasalahan tersebut dirumuskan dalam bentuk hipotesis atau pertanyaan; 3) *Data Collection*, peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan informasi atau data yang dibutuhkan seperti membaca literatur, mengamati objek, atau membaca buku paket. Hal ini bertujuan untuk dapat menjawab pertanyaan atau membuktikan hipotesis yang telah di buat; 4) *Data Processing*, semua informasi yang telah dikumpulkan, selanjutnya peserta didik mengelola informasi atau data tersebut; 5) *Verification*, hasil pengolahan data atau informasi yang telah diperoleh, di cek Kembali apakah terjawab dan terbukti dengan baik; 6) *Generalization*, merupakan tahap peserta didik menarik kesimpulan dan generalisasi (Wahjudi, 2015) [29].

2. Motivasi Belajar

Menurut Arianti. (2018) [2] mengungkapkan bahwa Motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu kebutuhan, dorongan dan tujuan. Kebutuhan dapat timbul ketika seseorang merasakan

adanya kesenjangan dalam dirinya antara apa yang ia punya dan miliki dengan apa yang dia inginkan. Sedangkan dorongan adalah hasrat yang berasal dari dalam hati individu untuk melakukan sesuatu yang bertujuan untuk memenuhi harapan yang diinginkan. Dorongan juga merupakan kekuatan yang mengarah pada harapan dan tujuan yang ingin di capai oleh seseorang. Sehingga dengan adanya tujuan yang ingin dicapai maka akan membuat individu untuk terus belajar. Motivasi merupakan hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran bagi individu. Setiap individu harus memiliki motivasi saat belajar didalam proses pembelajaran sebab jika tidak ada motivasi dari dalam diri untuk belajar maka proses belajar tidak akan efektif. Motivasi ini akan berjalan dengan baik jika prinsip-prinsip motivasi yang kita ketahui harus dijalankan dalam proses belajar mengajar di kelas.

Motivasi belajar adalah salah satu komponen yang diinginkan untuk menciptakan keefektifan dan keberhasilan dalam pembelajaran. Peserta didik akan merasa senang dan nyaman dalam menerima pembelajaran jika mereka memiliki motivasi belajar dalam dirinya karena jika mereka mempunyai motivasi belajar yang tinggi maka peserta didik akan bersemangat dalam proses pembelajaran. Beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar, di antaranya : 1) memberi angka; 2) hadiah; 3) saingan/kompetensi; 4) memberi ulangan; 5) ujian; 6) hukuman; 7) Hasrat untuk belajar dan 8) minat (Supriani *Et al.*, 2020) [25]. Motivasi belajar peserta didik menentukan keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi maka memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang tidak memiliki motivasi dalam kegiatan pembelajaran (Sultani *Et al.*, 2023) [25]

3. Media Pembelajaran Kahoot

Media adalah pertukaran informasi dari pengirim ke penerima, oleh karena itu Media merupakan alat atau wadah untuk menyebarkan suatu informasi. Media dalam arti sempit memiliki pengertian serangkaian alat dan bahan yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sedangkan dalam arti luas media merupakan perangkat yang dapat difungsikan sebagai suatu sistem atau sumber belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan (Lesteri, 2022) [12]. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah aplikasi kahoot.

kahoot merupakan salah satu aplikasi pendukung pembelajaran secara online yang memuat pertanyaan bersifat gratis dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik selama proses belajar mengajar, menguatkan kembali materi ajar dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kahoot baik dengan diskusi kelompok maupun secara klasikal atau individu. Kahoot itu sendiri merupakan platform yang dapat digunakan untuk media pembelajaran berbasis game edukasi yang dapat membuat belajar menjadi lebih menyenangkan serta dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan learning object atau metari yang di sampaikan dapat menyesuaikan dengan pengguna nya (Hartani, 2019) [10].

Lukman. (2019) [14] berpendapat bahwa kahoot merupakan salah satu aplikasi yang berfungsi seperti game. Kahoot ini memiliki keunggulan dalam penyajian soal-soal didalam aplikasi karena dalam menjawab soal yang telah disajikan diberikan waktu untuk menyelesaikannya. Dengan batasan waktu yang diberikan membuat peserta didik harus cermat, cepat dan tepat dalam menjawab soal yang disajikan dalam aplikasi kahoot. Keunggulan lain yang dimiliki aplikasi ini adalah jawaban dari soal-soal didalamnya itu ditampilkan dengan gambar dan warna yang menarik untuk dilihat baik itu dari perangkat guru maupun peserta didik

Menurut ningrum. (2018) [16] mengungkapkan bahwa kelebihan media kahoot diantaranya : 1) tampilan menarik dan bervariasi; 2) fitur-fitur lengkap eksploratif; 3) berbasis pada teknologi dan dapat dimainkan dari smartphone maupun laptop sehingga dapat dijangkau dimanapun; 4) guru dapat memilih konten soal jenis apapun yang ingin disajikan, sehingga dapat memudahkan guru dalam mengajar; 5) siswa dapat memilih jawaban dengan mudah dan melihat hasil yang telah dijawab benar dan tidak; 6) guru dapat mengontrol dan memantau jawaban siswa dengan cepat; dan 7) berbasis interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran peserta didik. Sedangkan menurut Lestari (2022) [12] mengungkapkan bahwa

kekurangan aplikasi kahoot diantaranya : 1) fasilitas sekolah yang kurang memadai; 2) tidak semua guru update dengan teknologi; dan 3) terdapat Batasan kata saat membuat soal.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan model *discovery learning* menggunakan aplikasi kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik Kelas VII.3 UPT SMP Negeri 14 Makassar. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan jumlah pertemuan 2 kali pada setiap siklusnya. Dalam setiap siklus terhadap tahapan-tahapan yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Selanjutnya pada setiap siklus diberi angket motivasi belajar untuk mengetahui sejauh mana motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. sebelum memulai pembelajaran, peserta didik diberikan soal pretest untuk mengetahui kemampuan kognitif peserta didik pada siklus I dan siklus II. Sedangkan soal posttest diberikan di akhir pembelajaran setiap siklus.

1. Siklus I

Data motivasi belajar pada siklus I dianalisis untuk mengetahui frekuensi dan presentasi motivasi belajar peserta didik untuk setiap kategori yang disajikan pada tabel 4.1 sebagai berikut :

Tabel 4.1. Frekuensi dan Presentase Motivasi Belajar

Siklus I		Kategori
Frekuensi	Presentase	
10	32%	Sangat Baik
19	61%	Baik
2	6%	Cukup
0	0%	Kurang
0	0%	Sangat Kurang

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan Tabel 4.1, ditunjukkan bahwa pada siklus I terdapat 2 peserta didik yang cukup memiliki motivasi belajar dengan presentase sebesar 6%. Selanjutnya terdapat 19 peserta didik memiliki motivasi belajar baik dengan presentase sebesar 61% dan terdapat 10 peserta didik memiliki motivasi belajar sangat baik dengan presentase sebesar 32%.

2. Siklus II

Data motivasi belajar pada siklus II dianalisis untuk mengetahui frekuensi dan presentasi motivasi belajar peserta didik untuk setiap kategori yang disajikan pada tabel 4.2 sebagai berikut :

Tabel 4.2. Frekuensi dan Presentase Motivasi Belajar

Siklus II		Kategori
Frekuensi	Presentase	
12	39%	Sangat Baik
18	58%	Baik
1	3%	Cukup
0	0%	Kurang
0	0%	Sangat Kurang

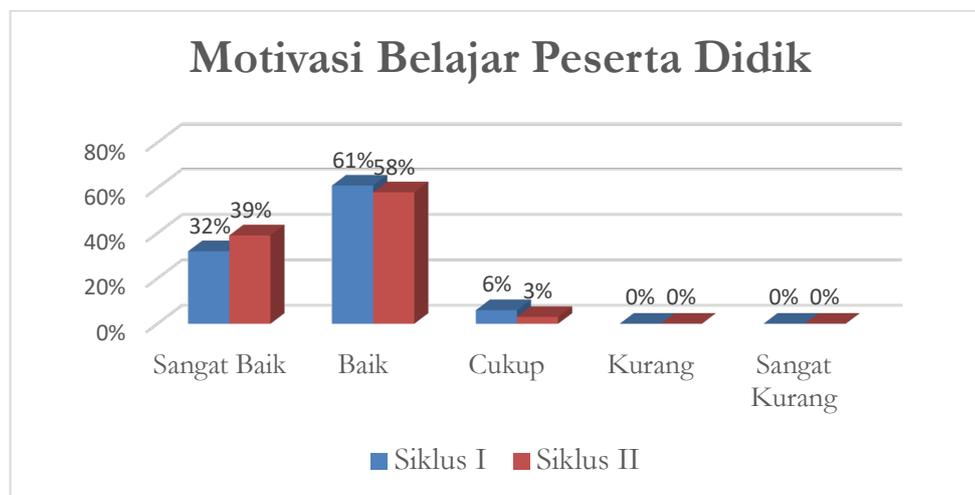
(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan Tabel 4.2, ditunjukkan bahwa pada siklus II terdapat 1 peserta didik yang cukup memiliki motivasi belajar dengan presentase sebesar 3%. Selanjutnya terdapat 18 peserta didik

memiliki motivasi belajar baik dengan presentase sebesar 58% dan terdapat 12 peserta didik memiliki motivasi belajar sangat baik dengan presentase sebesar 39%.

Adapun hasil angket yang telah di analisis dapat dilihat pada Gambar 4.1 yaitu: mengalami peningkatan sebagai perbandingan siklus I dan siklus II yang ditunjukkan pada gambar 4.1. Selain itu, diagram pada gambar 4.1 menunjukkan bahwa rata-rata nilai total motivasi belajar mengalami peningkatan pada setiap siklus. Dari nilai rata-rata siklus I sebesar 76,45 dengan presentasi 76,45%. Dan pada siklus II sebesar 77,77 dengan presentasi 77,77%. Berdasarkan angket motivasi yang telah dilakukan, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* menggunakan aplikasi kahoot telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Penggunaan model *discovery learning* menggunakan aplikasi kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VII.3 UPT SMP Negeri 14 Makassar.

Gambar 4.1. Motivasi Belajar Peserta Didik



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan gambar 4.1 menunjukkan motivasi belajar peserta didik semakin meningkat pada setiap siklusnya. Peningkatan motivasi belajar dari siklus I mencapai 3% mengalami peningkatan pada siklus II 6% pada kategori cukup. Sementara pada kategori baik dari siklus I mencapai 58% mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 61%. Sedangkan pada kategori sangat baik siklus I motivasi belajar mencapai 32% mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 39%. Peningkatan motivasi belajar peserta didik diatas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 1,73%. Hal ini terjadi karena pada siklus II dilakukan beberapa perbaikan seperti : pembagian alokasi waktu yang tepat agar tidak menghabiskan waktu pada kegiatan yg kurang tepat. Contohnya waktu pada orientasi masalah ditambah, karena pada tahap ini terlihat peserta didik antusias dalam belajar dan pembagian alokasi waktu pengisian LKPD dan presentasi peserta didik juga dibedakan dan dipantau oleh guru agar pada saat kelompok mempresentasikan hasil diskusinya kelompok lain dapat lebih fokus.

Dari hasil peningkatan motivasi belajar menunjukkan bahwa hasil motivasi peserta didik cukup meningkat dengan berbantuan media kahoot. Hal ini di perkuat melalui penelitian yang dilakukan oleh Mutmainna *et al.* (2022) [15] mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran kahoot dapat memotivasi peserta didik untuk fokus belajar dan rajin mengerjakan permasalahan yang muncul pada tahap *discovery learning*, sehingga mempermudah pemahaman konsep dan peserta didik akan mengingatnya lebih lama. Berdasarkan penelitian Nighrum (2018) [16] yang menyatakan bahwa penggunaan kahoot dapat mempercepat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan karena dapat memberikan umpan balik secara langsung.

Penggunaan kahoot dalam proses pembelajaran berdampak pada motivasi belajar peserta didik, diaman peserta didik merasa senang menggunakan kahoot sebagai game adukasi. Hal ini sejalan dengan penelitian Hartani (2019) [10] yang mengemukakan bahwa Kahoot itu sendiri merupakan platform yang dapat digunakan untuk media pembelajaran berbasis game edukasi yang dapat membuat belajar menjadi lebih menyenangkan serta dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan learning object atau materi yang di sampaikan dapat menyesuaikan dengan pengguna nya. Penggunaan aplikasi membuat peserta didik terlihat lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar karena Kahoot merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat kuis dan diskusi secara menarik selama proses pembelajaran. Penggunaan kahoot di dalam kelas dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan peserta didik termotivasi untuk belajar. Kahoot juga dapat sebagai alat bantu untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan (Faznur *et al.*, 2020) [7].

Meningkatnya motivasi belajar peserta didik akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 4.3 sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil Analisis Data Pretest dan Protest

Siklus Ke-	Pretest	Kriteria	Postest	Kriteria
I	51,3	Perlu Bimbingan	76	Baik
II	52,9	Perlu Bimbingan	78	Baik

(Sumber: Hasil Analisi Data)

Berdasarkan hasil analisis data kognitif pada tabel di ketahui bahwa rata-rata perolehan nilai pretest pada siklus I sebesar 52,9 yang dimana masih membutuhkan bimbingan sedangkan nilai rata-rata postestnya sebesar 76 dengan kriteria baik. sebaliknya perolehan nilai rata-rata protest pada siklus I sebesar 52,9 yang masih memerlukan bimbingan dari guru sedangkan setelah diberikan perlakuan meningkat menjadi 78. Dari perolahan ini menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi memungkinkan hasil belajar yang tinggi pula. Hal ini sesuai dengan penelitian Ramadhoni, *et al.* (2019) [18] yang mengemukakan bahwa motivasi belajar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Semakin tinggi motivasi belajar peserta didik semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh..

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model discovery learning menggunakan aplikasi kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VII.3 UPT SMP Negeri 14 Makassar. Peningkatan motivasi belajar peserta didik dari 76,45% meningkat menjadi 77,77%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amelia, N. C., Zulhelmi., Dina S., & Yenni S. (2021). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru
- [2] Arianti. (2018). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didakta Jurnal Kependidikan*. 12(2), 117-134.
- [3] Arriyani, D. (2022). Motivasi Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Picture dan Picture. *Jurnal Al-Mujaddid Humaniora*. 8(1).

- [4] Barus, I., & Soedowo, T. (2018). Study Kasus : Mahasiswa Sekolah Vokasi-Institut Pertanian Bogor. *Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal Prosiding*. 1(1), 589-596.
- [5] Darmadi. (2017). Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- [6] Fauzan, R. (2019). Pemanfaatan Gamification Kahoot.it Sebagai Enrichment Kemampuan Berpikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indoensia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNITIRTA*. 2(1), 256-257.
- [7] Faznur, L. S., Khaerunnisa, K., Lutfi, L., & Rohim, A. (2020). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Materi Bilangan Bulat dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(1), 1-7
- [8] Fitriasih, R., Kasrina I., & Kasrina K. (2019). Pengembangan Booklet Keanekaragaman Pteridophyta di Kawasan Suban Air Panas Untuk Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*. 3(1), 100-108.
- [9] Hadiono, & Hidayat, N. A. (2016). Penerapan Model Discovery learning Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-D SMPN 2 Kamal Materi Cahaya. *Jurnal Pena Sains*. 1(1).
- [10] Hartani, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL*. SBN: 9788-602-53231-4-0
- [11] Khasinah, S. (2021). Discovery Learning : Definisi, Sintaksis, Keunggulan, dan Kelemhaman. *Jurnal MUDARRISUNA : Media Kajian Pendidikan Agama Islam*. 11(3), 402-412.
- [12] Lestari, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Muhammadiyah 12 Binjai. *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*. 3(1), 39-52.
- [13] Lukita, A., & Niko S. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 10(1), 145-161.
- [14] Lukma. (2019). Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Mengkodisikan Kelas Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnasi Universitas Islam Indonesia.
- [15] Mutmainna, A.S., Armi A., & Ahmad. (2022). Pengaruh Kuis Interaktif Kahoot! Menggunakan Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X MIPA SMA Negeri 6 Bone (Studi pada Materi Pokok Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit). *Jurnal Chem Edu*. 3(3), 12-21.
- [16] Ningrum, G., D., K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Vox Edukasi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 9(1).
- [17] Pello, A.C.S. (2018). Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Khoot Untuk Persamaan Kuadrat Pada Siswa Kelas X SMA IPH 2 Surabaya. *Buanna Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan*. 8(2), 89-99.
- [18] Rahmadoni, E., Ono W., & Ibnu M. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik. *Journal of Mechanical Engineering Education*. 6(2), 224-234.
- [19] Risianti, A., & Aan W. (2024). *Model Teams Tournamnet (TGT) Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 5(1), 53-60.
- [20] Rosarina, G., Sudin A., & Sujana A. (2016). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda. 1(1), 371-380.
- [21] Sartono, B. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Lembar Kerja Siswa Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika Materi Fluida Pada Siswa Kelas Xi Mipa 3 Sma Negeri 1 Ngemplak Boyolali Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019. *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya)*. 1(1) 52-64.

- [22] Sholihah, I.A., Nadia K.N., dan Nabella A.C.K. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*. 6(2), 39-44.
- [23] Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- [24] Sultani, H.R., Syamsiah., & Imran T. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Media Games Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 2 Enrekang. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*. 5(2), 365-370
- [25] Sultani, H.R., Syamsiah., dan Imanran T. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Media Games Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 2 Enrekang. (2023). *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*. 5(2), 365-370.
- [26] Supriani, Y., Ulfa., & Opan A. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal AL-Amar*. 1(1), 1-10.
- [27] Vahlia, I. (2014). Eksperimentasi Model Pembelajaran Discovery Learning dan Group Investigation Terhadap Prestasi Matematika Ditinjau dari Kreativitas Siswa. *AKSIOMA Journal of Mathematics Education*. 3(2), 43-54.
- [29] Wahjudi, E. (2015). Penerapan Discovery Learning Dalam Pembelajaran IPA Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX-I di SMP Negeri 1 Kalianget. 5, 1-16.
- [30] Widiyanto, A., & Milliati I. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Perspektif Merdeka Belajar di Era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(1), 1-9.
- [31] Widiyono, A., Thoyyibah, D., Haris, A., Nasir, K., & Hidayatullah, M. L. (2019). Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDUT Bumi Kartini Jepara. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 1(2), 102–109.
- [32] Yeni, D.F., Septia L.P., dan Merika S. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP N 1 X Koto Diatas. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. 10(2), 133-140.
- [33] Yulia, Y.Y., Fatkhurrohman, M.A., & Hayati M.N. (2022). Pengaruh Discovery Learning Dengan Mind Mapping Berbantuan Google Meet Terhadap Hasil Belajar Saat Pandemi. *Jurnal Pendidikan MIPA Pandemi*. 6(1), 10-17.
- [34] Yuly, S.K.A.W. (2022). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa. *Selling Journal Program Study PGRA*, 8(1), 54-60.