UCEJ 11 (3) (2026)

Unnes Civic Education Journal

http://journal.unnes.ac.id/journals/ucej

Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game-Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas VIII

Arya Bangga Pratama, Tijan
Program Studi PPKn, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Informasi Artikel

Key word:

Customary Law, Minority Groups, Legal Protection, Legal Pluralism, Human Right

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII D SMP Negeri 12 Semarang, yang ditunjukkan oleh skor motivasi awal rata-rata sebesar 52,4 dari skor maksimum 76 (68,9%). Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan Media Kahoot Berbasis Game-Based Learning terhadap motivasi belajar siswa, ditinjau dari signifikansi statistik, besaran peningkatan, dan besaran pengaruh praktis. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental one group pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa kelas VIII D yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan angket motivasi belajar berjumlah 19 butir valid berdasarkan enam indikator teori Uno (2023) berskala Likert 4 poin, dengan koefisien reliabilitas Alpha Cronbach sebesar 0,675. Data dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, Wilcoxon Signed-Rank Test, N-Gain Score, dan Effect Size. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest tidak berdistribusi normal (Sig. = 0,000). Rata-rata skor pretest sebesar 55,90 dan posttest sebesar 56,50. Uji Wilcoxon Signed-Rank Test menghasilkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,215 (> 0,05), N-Gain Score sebesar 0,030 (kategori rendah), dan Effect Size sebesar 0,226 (kategori kecil). Disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan Media Kahoot Berbasis Game-Based Learning terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas VIII, meskipun secara deskriptif menunjukkan sedikit peningkatan.

Kata Kunci: *Game-Based Learning, Kahoot, Motivasi Belajar, Pendidikan Pancasila*

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning motivation of students in Pancasila Education at Grade VIII D of SMP Negeri 12 Semarang, indicated by an initial average motivation score of 52.4 out of a maximum of 76 (68.9%). This study aimed to analyze the effect of Kahoot! as a Game-Based Learning medium on students' learning motivation, examined through statistical significance, magnitude of improvement, and practical effect size. A quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest-posttest design was employed. The sample consisted of 30 Grade VIII D students selected through purposive sampling. Data were collected using a 19-item learning motivation questionnaire based on six indicators from Uno's (2023) theory, measured on a four-point Likert scale, with a Cronbach's Alpha reliability coefficient of 0.675. Data were analyzed using the Shapiro–Wilk normality test, the Wilcoxon Signed-Rank Test, N-Gain Score, and Effect Size. The normality test showed that both pretest and posttest data were not normally distributed (Sig. = 0.000). The mean pretest score was 55.90 and the mean posttest score was 56.50. The Wilcoxon Signed-Rank Test produced an Asymp. Sig. (2-tailed) of

0.215 (> 0.05), the N-Gain Score was 0.030 (low category), and the Effect Size (r) was 0.226 (small category). It is concluded that the use of Kahoot! as a Game-Based

Learning medium did not have a statistically significant effect on students' learning motivation in Pancasila Education, despite a modest descriptive increase.

Keywords: *Game-Based Learning, Kahoot, Learning Motivation, Pancasila Education*

EISSN 2549-0400

PISSN 2252-6293

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam konteks pendidikan nasional, mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki kedudukan strategis karena berfungsi membentuk karakter, menumbuhkan kesadaran kewarganegaraan, serta menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila pada generasi muda. Kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan demikian bukan sekadar persoalan akademik yang sempit, melainkan persoalan pembentukan warga negara yang berkarakter dan berkomitmen terhadap nilai-nilai kebangsaan. Urgensi ini semakin relevan mengingat Pendidikan Pancasila berperan sebagai wahana pembentukan Profil Pelajar Pancasila sebagaimana diamanatkan Kurikulum Merdeka; apabila motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran ini rendah, maka fungsi pembentukan karakter dan kesadaran kewarganegaraan yang menjadi tujuan utamanya berpotensi tidak tercapai secara optimal.

Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di lapangan masih menghadapi tantangan yang bersifat sistemik. Observasi awal yang dilakukan pada bulan Januari–Februari 2026 di kelas VIII D SMP Negeri 12 Semarang menemukan bahwa dari 32 siswa yang diamati, sebanyak 21 siswa (65,6%) tergolong pasif selama pembelajaran, ditandai oleh minimnya inisiatif bertanya dan respons terhadap pertanyaan guru, sementara hanya 9 siswa (28,1%) yang secara konsisten menyelesaikan tugas tepat waktu. Data tersebut diperkuat oleh angket motivasi belajar awal (need assessment) terhadap 32 siswa yang menunjukkan rata-rata skor motivasi sebesar 52,4 dari skor maksimum 76 (68,9%), dengan indikator "kegiatan belajar yang menarik" memperoleh skor terendah (67,2%) dan "lingkungan belajar yang kondusif" di posisi berikutnya (69,1%). Wawancara awal dengan guru pengampu turut mengonfirmasi bahwa siswa cenderung kurang aktif bertanya, enggan mengerjakan tugas secara mandiri, dan pasif selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan Huko, Yunus, dan Adhani (2025) yang menyatakan bahwa siswa kelas VIII SMP menunjukkan minat dan motivasi rendah dalam pembelajaran PPKn apabila metode yang digunakan bersifat monoton dan tidak melibatkan teknologi interaktif.

Di sisi lain, peserta didik saat ini adalah generasi Z yang tumbuh dalam ekosistem digital dan terbiasa berinteraksi dengan teknologi sejak dini, sehingga menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis. Soeratin dan Fanani (2023) menegaskan bahwa transformasi pendidikan di era digital telah menjadi keharusan, bukan sekadar pilihan, sementara inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis teknologi digital pada era Society 5.0 dipandang sebagai suatu keniscayaan untuk menjawab tuntutan perkembangan zaman. Kesenjangan antara karakteristik peserta didik generasi Z yang akrab dengan teknologi dan metode pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih didominasi ceramah konvensional menciptakan disonansi pedagogis yang berpotensi memperlebar jarak antara

materi ajar dan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Salah satu inovasi media pembelajaran yang relevan untuk menjembatani kesenjangan tersebut adalah Kahoot, yakni platform yang mengimplementasikan prinsip Game-Based Learning (GBL). GBL adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan mekanisme dan elemen permainan digital ke dalam aktivitas akademik untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan efektivitas belajar (Putri, Herpratiwi, & Firdaus, 2025). Enam karakteristik utama GBL meliputi tujuan pembelajaran yang jelas, sistem aturan sebagai panduan bermain, tantangan yang disusun secara bertahap, umpan balik langsung dan spesifik, unsur kompetisi, dan pemberian penghargaan (Islam dkk., 2024), yang keseluruhannya dipenuhi secara simultan oleh Kahoot melalui mekanisme soal kuis, sistem jawab-skor-peringkat, tingkat kesulitan bertahap, umpan balik seketika, papan peringkat, dan sistem poin. Kelebihan GBL sebagaimana dirangkum oleh Plass, Mayer, dan Homer (2020) mencakup peningkatan keterlibatan aktif siswa, penyediaan umpan balik seketika yang mempercepat proses belajar dari kesalahan, serta stimulasi motivasi intrinsik melalui rasa pencapaian dan motivasi ekstrinsik melalui kompetisi dan sistem penghargaan. GBL dinilai relevan diterapkan pada penelitian ini mengingat karakteristik peserta didik kelas VIII sebagai bagian dari generasi digital, kebutuhan Pendidikan Pancasila untuk menghadirkan nilai-nilai abstrak secara konkret dan kontekstual, serta bukti empiris bahwa GBL efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran serumpun, yaitu PPKn (Mamonto, Yunus, & Nggilu, 2025).

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas Kahoot dan GBL terhadap motivasi belajar, namun peninjauan sistematis mengungkap kesenjangan penelitian pada empat dimensi: objek/konteks penelitian, kerangka teori yang digunakan, desain dan metode penelitian, serta teknik analisis data. Aziza dkk. (2025) menunjukkan bahwa fitur leaderboard dan sistem poin Kahoot meningkatkan antusiasme siswa SMP secara signifikan, namun terbatas pada mata pelajaran IPS, bukan Pendidikan Pancasila. Supriyaddin, Rizzaludin, dan Fitrianti (2023) membuktikan pengaruh Kahoot terhadap motivasi belajar dengan analisis indikator yang cukup mendalam, tetapi tidak spesifik pada Pendidikan Pancasila dan tidak menggunakan indikator Uno (2023) secara komprehensif, maupun dilengkapi ukuran N-Gain dan Effect Size. Mamonto, Yunus, dan Nggilu (2025) membuktikan bahwa GBL pada PPKn meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara progresif, namun menggunakan desain penelitian tindakan kelas berbasis siklus, bukan desain kuantitatif pretest-posttest dengan platform digital yang spesifik. Chandra, Irfandi, dan Yuhelman (2023) mengkaji pengembangan Kahoot melalui pendekatan literatur review yang tidak mengukur motivasi belajar secara empiris di lapangan. Dengan demikian, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengukur pengaruh Kahoot terhadap motivasi belajar pada konteks Pendidikan Pancasila di jenjang SMP menggunakan kerangka indikator motivasi yang komprehensif serta mengintegrasikan uji hipotesis statistik, N-Gain Score, dan Effect Size secara simultan dalam satu penelitian.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada empat aspek yang secara kolektif membedakannya dari penelitian-penelitian sebelumnya. Pertama, penelitian ini merupakan kajian empiris yang secara spesifik mengukur pengaruh Kahoot Berbasis Game-Based Learning terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang SMP, sebuah konteks dengan karakteristik pedagogis pembentukan karakter dan nilai kewarganegaraan yang tidak dapat diasumsikan sama dengan mata pelajaran lain yang dominan dalam literatur Kahoot, seperti IPS atau Bahasa Indonesia. Kedua, pengukuran motivasi belajar menggunakan enam indikator komprehensif berdasarkan teori Uno (2023), yang mencakup dimensi internal (hasrat berhasil, dorongan belajar, harapan masa depan) dan dimensi eksternal (penghargaan, daya tarik kegiatan, lingkungan kondusif). Ketiga, secara metodologis, penelitian ini mengintegrasikan tiga ukuran evaluasi dampak secara simultan, yaitu uji hipotesis statistik melalui Wilcoxon Signed-Rank Test, besaran peningkatan proporsional melalui N-Gain Score, dan besaran pengaruh praktis melalui Effect Size — kombinasi yang lebih komprehensif dibandingkan penelitian terdahulu yang umumnya hanya menggunakan satu atau dua ukuran di antaranya. Keempat, penelitian ini menghasilkan temuan yang bernuansa kompleks dengan melaporkan hasil yang tidak signifikan secara statistik, yang justru memberikan kontribusi ilmiah penting dengan mengidentifikasi kondisi kontekstual yang diperlukan agar Kahoot dapat efektif, termasuk pentingnya mempertimbangkan tingkat motivasi awal siswa sebagai faktor yang memengaruhi efektivitas intervensi GBL.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan Media Kahoot Berbasis Game-Based Learning terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII di SMP Negeri 12 Semarang, ditinjau dari signifikansi statistik melalui uji Wilcoxon Signed-Rank Test, besaran peningkatan melalui N-Gain Score, dan besaran pengaruh praktis melalui Effect Size.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, dipilih karena bertujuan mengukur secara sistematis dan objektif pengaruh penggunaan Media Kahoot Berbasis Game-Based Learning terhadap motivasi belajar siswa melalui data numerik yang dianalisis dengan statistik inferensial. Desain yang digunakan adalah Pre-Experimental Design dalam bentuk One Group Pretest-Posttest Design, yang memungkinkan perbandingan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada satu kelompok yang sama tanpa kelompok kontrol. Pemilihan desain ini didasarkan pada pertimbangan bahwa penelitian dilaksanakan pada satu rombongan belajar yang utuh sehingga pembentukan kelompok kontrol tidak memungkinkan secara etis dan administratif. Desain ini mengandung sejumlah ancaman validitas internal — history effect, maturation effect, testing effect, dan instrument decay — yang dimitigasi melalui interval waktu yang konsisten antara pretest dan posttest, prosedur pengisian angket yang identik pada kedua pengukuran, serta penggunaan N-Gain Score dan Effect Size sebagai

ukuran besaran perubahan yang lebih informatif dibandingkan sekadar perbandingan rata-rata. Dengan demikian, temuan penelitian ini dipahami sebagai bukti asosiasi yang informatif untuk keperluan eksplorasi, bukan sebagai bukti kausalitas yang kuat.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 12 Semarang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, tepatnya bulan Mei hingga Juli 2026, melalui tiga tahapan terstruktur, yaitu pretest, pemberian perlakuan (treatment), dan posttest. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Semarang tahun ajaran 2025/2026 yang terdiri atas tujuh rombongan belajar dengan jumlah sekitar 224 peserta didik. Sampel penelitian ditentukan melalui teknik purposive sampling berdasarkan pertimbangan bahwa kelas yang dipilih merepresentasikan kondisi rendahnya motivasi belajar, memiliki jadwal yang sesuai, dan belum pernah menggunakan Kahoot sebelumnya. Berdasarkan kriteria tersebut, terpilih kelas VIII D dengan 31 siswa terdaftar (22 laki-laki dan 9 perempuan); satu siswa tidak diikutsertakan dalam analisis karena tidak hadir pada pelaksanaan posttest, sehingga data yang dianalisis berasal dari 30 responden. Sebagai kelas uji coba instrumen digunakan kelas VIII C yang berada di luar sampel penelitian, dengan 30 dari 32 siswa terdaftar (19 laki-laki dan 11 perempuan) mengikuti uji coba.

Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar berskala Likert empat poin (1 = sangat tidak setuju hingga 4 = sangat setuju), dikembangkan berdasarkan enam indikator motivasi belajar menurut Uno (2023): hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif. Instrumen awal terdiri atas 30 butir pernyataan yang lebih dahulu melalui uji validitas isi (content validity) melalui expert judgment oleh dosen pembimbing sebagai ahli Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, sebelum diujicobakan secara empiris kepada 30 siswa kelas VIII C. Uji validitas konstruk menggunakan korelasi Product Moment Pearson, dengan kriteria butir dinyatakan valid apabila r hitung > r tabel pada taraf signifikansi 5% (r tabel untuk n = 30 adalah 0,361). Hasil uji validitas menunjukkan 19 dari 30 butir dinyatakan valid, dengan nilai r hitung berkisar antara 0,424 hingga 0,793, sementara 11 butir dinyatakan tidak valid dan dieliminasi, termasuk tiga butir dengan nilai r hitung negatif. Eliminasi dilakukan dengan tetap mempertahankan keterwakilan seluruh enam indikator motivasi belajar. Uji reliabilitas terhadap 19 butir valid menggunakan metode Alpha Cronbach menghasilkan koefisien sebesar 0,675, yang mengacu pada klasifikasi Guilford berada pada kategori dapat diterima (acceptable, $0{,}60 \leq \alpha < 0{,}70$), sehingga instrumen dinyatakan reliabel untuk digunakan.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahapan. Pretest dilaksanakan pada pertemuan pertama sebelum penerapan Kahoot, menggunakan angket 19 butir valid yang diisi secara mandiri dalam waktu sekitar 15 menit sebagai baseline. Treatment dilaksanakan selama 4–6 pertemuan (2 × 40 menit per pertemuan), di mana pada setiap pertemuan guru menyampaikan materi kemudian melaksanakan sesi Kahoot selama 15–20

menit dengan sistem PIN, timer, dan leaderboard aktif, diikuti pembahasan jawaban sebagai penguatan materi. Posttest dilaksanakan pada pertemuan terakhir menggunakan angket yang identik dengan pretest untuk mengukur perubahan motivasi belajar.

Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics dan Microsoft Excel melalui beberapa tahapan. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan distribusi skor pretest dan posttest, meliputi mean, standar deviasi, nilai minimum, dan maksimum. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk mengingat ukuran sampel tergolong kecil ($n = 30 \leq 50$), dengan kriteria data dinyatakan normal apabila Sig. > 0,05. Karena data tidak berdistribusi normal, uji hipotesis dilakukan secara nonparametrik menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test, dengan kriteria H_0 ditolak apabila Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05. N-Gain Score dihitung dengan formula g = (Skor Posttest – Skor Pretest) / (Skor Maksimum – Skor Pretest), diinterpretasikan mengacu pada kategorisasi Hake (1999, dalam Putri, Herpratiwi, & Firdaus, 2025): tinggi ($g > 0,70$), sedang ($0,30 \leq g \leq 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$). Effect Size dihitung menggunakan formula berbasis nilai Z, yaitu $r = |Z| / \sqrt{N}$, dengan kriteria interpretasi kecil ($r \geq 0,10$), sedang ($r \geq 0,30$), dan besar ($r \geq 0,50$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Karakteristik Responden. Responden penelitian berjumlah 30 siswa kelas VIII D SMP Negeri 12 Semarang yang mengikuti seluruh rangkaian pretest, treatment, dan posttest, dari 31 siswa terdaftar (22 laki-laki, 9 perempuan); satu siswa tidak diikutsertakan karena tidak hadir pada posttest.

2. Uji Validitas Instrumen. Dari 30 butir pernyataan yang diujicobakan pada 30 siswa kelas VIII C, sebanyak 19 butir dinyatakan valid dan 11 butir dieliminasi. Ringkasan hasil disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Motivasi Belajar

Keterangan	Jumlah Butir	Persentase	Rentang r Hitung	r Tabel (n= 30, α=5%)
Butir Valid	**19**	**63,3%**	**0,424–0,793**	**0,361**
Butir Tidak Valid (dieliminasi)	**11**	**36,7%**	**-0,481–0,353**	**0,361**
Total Butir Diujicobakan	**30**	**100%**	**–**	**–**

Sumber: Hasil Olah Data IBM SPSS Statistics, 2026

Butir yang dinyatakan valid adalah P1, P6, P8, P9, P11, P12, P13, P14, P16, P17, P18, P19, P21, P22, P23, P24, P27, P28, dan

P29. Tiga butir di antara yang tidak valid menunjukkan nilai r hitung negatif, yaitu P3 (-0,229), P10 (-0,450), dan P20 (-0,481), yang mengindikasikan ketidakkonsistenan internal dengan konstruk motivasi belajar yang diukur. Eliminasi butir tetap mempertahankan keterwakilan keenam indikator motivasi belajar Uno (2023) pada instrumen final.

3. Uji Reliabilitas Instrumen. Hasil uji reliabilitas terhadap 19 butir valid disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen (19 Butir Valid)

Cronbach's Alpha	Jumlah Butir	Kategori (Guilford)	Keputusan
0,675	19	Dapat Diterima ($0,60 \leq \alpha < 0,70$)	Reliabel

Sumber: Hasil Olah Data IBM SPSS Statistics, 2026

Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen memenuhi ambang batas minimal reliabilitas yang disyaratkan untuk digunakan sebagai alat ukur motivasi belajar dalam penelitian ini.

4. Deskripsi Data Pretest dan Posttest. Perbandingan statistik deskriptif kedua pengukuran disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest Motivasi Belajar

Statistik	***Pretest***	***Posttest***	***Selisih***
N	*30*	*30*	–
Mean	*55,90*	*56,50*	*+0,60*
Persentase terhadap Skor Maksimum (76)	*73,55 %*	*74,34%*	*+0,79 %*
Minimum	*34*	*34*	*0,00*
Maximum	*63*	*62*	*-1,00*
Std. Deviation	*5,287*	*5,488*	*+0,201*

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2026

Rata-rata pretest yang telah mencapai 73,55% dari skor maksimum mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa sebelum perlakuan sesungguhnya sudah berada pada kategori relatif tinggi, sehingga ruang statistik bagi peningkatan lebih lanjut menjadi terbatas.

5. Uji Normalitas Shapiro-Wilk. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Statistik Shapiro-Wilk	df	Sig.	Kesimpulan
Pretest	0,779	30	0,000	Tidak Normal
Posttest	0,760	30	0,000	Tidak Normal

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2026

Karena kedua nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, data pretest dan posttest sama-sama tidak berdistribusi normal, sehingga uji hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik Wilcoxon Signed-Rank Test.

6. Distribusi Ranks dan Uji Hipotesis Wilcoxon Signed-Rank Test. Distribusi perubahan skor dan hasil uji statistik disajikan pada Tabel 5 dan Tabel 6.

Tabel 5. Distribusi Ranks Uji Wilcoxon Signed-Rank Test

Kelompok	N	Persentase	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks (Posttest < Pretest)	7	23,33%	15,29	107,00
Positive Ranks (Posttest > Pretest)	17	56,67%	11,35	193,00
Ties (Posttest = Pretest)	6	20,00%	–	–
Total	30	100%	–	–

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2026

Tabel 6. Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank Test

Keterangan	Nilai
Z	-1,240
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,215
Keputusan	H_0 Diterima, H_a Ditolak

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2026

Meskipun jumlah siswa yang mengalami peningkatan skor (17 siswa) lebih banyak daripada yang menurun (7 siswa), mean rank kelompok negative ranks (15,29) justru lebih tinggi daripada kelompok positive ranks (11,35), yang berarti besaran penurunan pada kelompok minoritas tersebut secara rata-rata lebih besar daripada besaran peningkatan kelompok mayoritas. Karena nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,215 lebih besar dari 0,05, H_0 diterima dan H_a ditolak: tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Kahoot.

7. N-Gain Score. Hasil perhitungan N-Gain Score disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Perhitungan N-Gain Score

Komponen	Nilai
Rata-rata Skor Pretest	55,90
Rata-rata Skor Posttest	56,50
Skor Maksimum Instrumen	76
Selisih (Posttest – Pretest)	0,60
Selisih Potensial (Maks – Pretest)	20,10
N-Gain Score (g)	0,030
Kategori	Rendah (g < 0,30)

Kriteria: Tinggi (g > 0,70), Sedang (0,30 ≤ g ≤ 0,70), Rendah (g < 0,30) — Hake (1999, dalam Putri, Herpratiwi, & Firdaus, 2025). Sumber: Hasil Perhitungan, 2026

Nilai N-Gain Score sebesar 0,030 mengindikasikan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa hanya memanfaatkan sekitar 3,0% dari total potensi peningkatan yang secara teoretis tersedia (20,10 poin).

8. Effect Size. Hasil perhitungan Effect

Secara ringkas, ketiga ukuran evaluasi dampak uji hipotesis, N-Gain Score, dan Effect Size secara konsisten menunjukkan bahwa dampak penggunaan Kahoot terhadap motivasi belajar siswa dalam penelitian ini belum mencapai tingkat yang bermakna, baik secara statistik maupun secara praktis.

Pembahasan

Pembahasan berikut menginterpretasikan hasil pada Tabel 1–8 melalui kerangka teori motivasi belajar, teori gamifikasi, dan perbandingan dengan penelitian terdahulu.

Interpretasi dalam Perspektif Teori Motivasi Belajar. Tidak terbuktinya perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest perlu dimaknai melalui perspektif teoretis motivasi belajar. Uno (2023) mendefinisikan motivasi belajar sebagai dorongan internal dan eksternal yang mendorong perubahan tingkah laku belajar, tercermin dalam enam indikator yang tidak setara dalam kemudahan perubahannya dalam jangka pendek. Dimensi seperti harapan dan cita-cita masa depan bersifat lebih dispositional dan terbentuk secara gradual sepanjang waktu, sehingga tidak mudah berubah signifikan hanya karena paparan terhadap satu jenis media pembelajaran dalam rentang waktu relatif singkat, berbeda dengan dimensi seperti kegiatan belajar yang menarik atau penghargaan dalam belajar yang lebih responsif terhadap perubahan lingkungan pembelajaran jangka pendek. Ketidakseimbangan responsivitas antarindikator inilah yang kemungkinan berkontribusi pada kecilnya perubahan skor total. Faktor penting lain yang perlu diperhatikan adalah kondisi motivasi awal siswa yang sudah relatif tinggi (73,55% dari skor maksimum), yang berimplikasi pada kemungkinan terjadinya ceiling effect — kondisi ketika skor awal sudah mendekati batas atas instrumen sehingga ruang statistik yang tersedia bagi peningkatan lebih lanjut menjadi sangat terbatas. Dengan rata-rata pretest yang telah mencapai sekitar tiga perempat skor maksimum, bahkan perlakuan yang secara substantif efektif pun berpotensi hanya menghasilkan kenaikan skor yang kecil secara absolut dan sulit terdeteksi secara statistik.

Keterkaitan dengan Teori Gamifikasi dan Media Pembelajaran Kahoot. Kahoot mengintegrasikan mekanisme gamifikasi berupa sistem poin, papan peringkat, pengatur waktu, dan umpan balik langsung ke dalam aktivitas kuis interaktif, yang secara teoretis dirancang untuk menstimulasi motivasi ekstrinsik melalui lingkungan kompetitif yang menyenangkan (Putri, Herpratiwi, & Firdaus, 2025). Papan peringkat secara langsung berkaitan dengan indikator hasrat berhasil dan penghargaan dalam belajar pada teori Uno (2023). Namun demikian, efektivitas gamifikasi tidak bersifat otomatis dan seragam bagi semua individu. Islam dkk. (2024) mengidentifikasi bahwa dampak motivasional GBL sangat dipengaruhi oleh faktor individual seperti orientasi motivasi, tingkat kompetitivitas, dan toleransi terhadap tekanan, sehingga siswa yang berorientasi pada penghindaran kegagalan justru dapat mengalami kecemasan akibat tekanan kompetisi leaderboard, yang berdampak negatif pada motivasi mereka. Heterogenitas orientasi motivasi individual inilah yang kemungkinan menjelaskan mengapa sejumlah siswa dalam sampel penelitian justru mengalami penurunan skor setelah perlakuan. Sappaile dkk. (2024) turut menekankan bahwa agar gamifikasi

memberikan dampak motivasional optimal, tingkat tantangan yang disajikan harus terkalibrasi secara cermat sesuai kemampuan individual siswa, sementara dalam penelitian ini tidak terdapat konfirmasi eksplisit bahwa soal kuis Kahoot telah dikalibrasi berdasarkan kemampuan individual, sehingga kemungkinan ketidaksesuaian antara tantangan dan kemampuan siswa perlu dipertimbangkan sebagai faktor yang turut memengaruhi hasil.

Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu. Temuan penelitian ini berbeda dengan sejumlah penelitian yang melaporkan efek positif signifikan dari Kahoot terhadap motivasi belajar. Supriyaddin, Rizzaludin, dan Fitrianti (2023) membuktikan bahwa Kahoot secara signifikan meningkatkan motivasi belajar, khususnya pada dimensi ketertarikan terhadap pelajaran dan dorongan berprestasi. Aziza dkk. (2025) menemukan peningkatan signifikan antusiasme siswa SMP dalam pembelajaran IPS melalui Kahoot. Mamonto, Yunus, dan Nggilu (2025) mendokumentasikan peningkatan motivasi dan hasil belajar yang progresif pada setiap siklus penerapan GBL pada PPKn. Perbedaan hasil ini dapat dijelaskan melalui beberapa aspek: durasi intervensi pada penelitian-penelitian tersebut umumnya lebih panjang atau bersifat siklikal sehingga memberikan kesempatan bagi manfaat psikologis gamifikasi terakumulasi secara kumulatif; profil motivasi awal sampel pada penelitian-penelitian tersebut cenderung lebih rendah sehingga tersedia ruang perubahan yang lebih luas untuk terdeteksi secara statistik; serta perbedaan instrumen dan indikator motivasi yang digunakan turut mempersulit perbandingan hasil secara langsung. Di sisi lain, penelitian ini sejalan dengan temuan Wahyudi (2023) yang menunjukkan bahwa meskipun Kahoot secara deskriptif meningkatkan minat belajar siswa SMP pada pelajaran IPS, peningkatan tersebut tidak selalu mencapai signifikansi statistik pada seluruh subkelompok sampel, yang menegaskan bahwa efektivitas Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar tidak bersifat universal, melainkan bergantung pada kondisi spesifik implementasinya.

Faktor-Faktor yang Berkontribusi terhadap Rendahnya N-Gain Score dan Effect Size. Beberapa faktor dapat menjelaskan mengapa dampak perlakuan terhadap motivasi belajar dalam penelitian ini sangat terbatas. Pertama, durasi dan intensitas perlakuan yang berlangsung selama 4–6 pertemuan diperkirakan belum mencapai ambang minimal delapan hingga dua belas sesi pembelajaran yang menurut kajian terdahulu diperlukan agar efek positif gamifikasi terhadap motivasi belajar tampak bermakna (Sappaile dkk., 2024). Kedua, kemungkinan terjadinya novelty effect yang tidak berkelanjutan, di mana antusiasme siswa pada tahap awal penerapan media baru cenderung memudar apabila format dan variasi aktivitas Kahoot tidak terus diperbarui secara bermakna, sejalan dengan prinsip tantangan bertahap dalam GBL (Islam dkk., 2024). Ketiga, keterbatasan daya uji statistik (statistical power) akibat ukuran sampel yang relatif kecil (n = 30), yang meningkatkan risiko kesalahan Tipe II atau gagal mendeteksi efek yang sebenarnya ada meskipun berukuran kecil. Keempat, dan tampaknya paling berpengaruh, adalah ceiling effect akibat tingginya motivasi awal siswa (73,55% dari skor maksimum), yang secara matematis membatasi ruang peningkatan

yang dapat terdeteksi bahkan sekiranya perlakuan memberikan manfaat substantif. Terlepas dari keterbatasan signifikansi statistik tersebut, temuan bahwa 56,67% siswa tetap menunjukkan peningkatan skor motivasi belajar mengindikasikan bahwa media Kahoot memiliki potensi pedagogis yang nyata apabila diterapkan secara lebih strategis, dengan durasi implementasi yang lebih panjang, variasi tantangan yang progresif, dan kombinasi dengan strategi pembelajaran lain yang komplementer.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa kelas VIII D SMP Negeri 12 Semarang meningkat dari 55,90 pada pretest menjadi 56,50 pada posttest setelah penggunaan Media Kahoot Berbasis Game-Based Learning, namun peningkatan tersebut tidak signifikan secara statistik sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,215 (> 0,05), sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil ini diperkuat oleh N-Gain Score sebesar 0,030 yang berada pada kategori rendah serta Effect Size sebesar 0,226 yang berada pada kategori kecil, yang secara bersama-sama menunjukkan bahwa dampak perlakuan terhadap motivasi belajar belum mencapai tingkat yang bermakna, baik secara statistik maupun praktis. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk menganalisis pengaruh Kahoot terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas VIII telah terjawab: tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media tersebut dalam konteks dan durasi implementasi penelitian ini, meskipun secara deskriptif mayoritas siswa (56,67%) menunjukkan peningkatan skor individual.

Temuan ini memberikan implikasi teoretis bahwa efektivitas mekanisme gamifikasi pada Kahoot tidak bersifat otomatis dan universal, melainkan sangat bergantung pada faktor kontekstual seperti kalibrasi tingkat tantangan, durasi implementasi, karakteristik individual siswa, serta kondisi motivasi awal yang berpotensi menimbulkan ceiling effect. Penelitian ini juga menegaskan pentingnya penggunaan tiga ukuran evaluasi dampak secara simultan uji hipotesis statistik, N-Gain Score, dan Effect Size sebagai standar dalam penelitian eksperimen pendidikan berdesain pre-experimental agar gambaran dampak suatu intervensi dapat dipahami secara lebih jujur dan komprehensif. Secara praktis, guru Pendidikan Pancasila disarankan untuk tidak menempatkan Kahoot sebagai solusi tunggal peningkatan motivasi belajar, melainkan mengintegrasikannya secara strategis dengan metode pembelajaran lain, memperpanjang durasi dan frekuensi penerapan hingga delapan sampai dua belas sesi, memvariasikan tingkat kesulitan soal secara progresif, serta memperhatikan keberagaman respons siswa terhadap tekanan kompetisi leaderboard. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan penggunaan desain quasi-experimental dengan kelompok kontrol, ukuran sampel yang lebih besar, durasi perlakuan yang lebih panjang, serta peningkatan reliabilitas instrumen guna menghasilkan simpulan kausal yang lebih kuat mengenai pengaruh Kahoot terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, A., Yunus, M. Y., & Agusniati, A. (2025). Pengaruh media interaktif Quizizz terhadap minat dan hasil belajar siswa UPT SPF Sekolah Dasar Inpres Tangkala I Kota Makassar. *Bosowa Journal of Education*, *6*(1), 7–15.

Al Husna, R. N., Saputro, C. T., Widodo, S. T., & Budiono, A. (2025). Analisis pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *11*(04), 397–404.

Alfansyur, A. (2019). Pemanfaatan media berbasis ICT "Kahoot" dalam pembelajaran PPKN untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Kajian Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*.

Anjani, A., & Islam, F. E. D. B. (t.t.). *Peran digitalisasi dan informasi terhadap kinerja perbankan syariah dalam perspektif Society 5.0 di Indonesia*.

Arsyad, M. (2024). Penerapan teknologi AR (Augmented Reality) dalam peningkatan kualitas pendidikan STEM. *Indonesian Research Journal on Education*.

Aulia, A. R., Komalasari, K., & Salira, A. B. (2022). Pengaruh platform Kahoot terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMPN 12 Bandung. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, *2*(1), 11.

Aziza, F. W., Prana, G. R., Fadhilah, H. N., Janah, I. N., Arakian, M. R. N., Desianti, N. G. N., Bachri, S., & Fahrudin, R. N. (2025). Penggunaan media pembelajaran Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di SMP. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, *3*(3), 720–727.

Azizah, F. A., Nawir, M., & Nasir, N. (2025). Pengaruh media Genially berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar kognitif siswa ilmu pengetahuan alam SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, *5*(2), 428–438.

Chandra, M. F., Irfandi, I., & Yuhelman, N. (2023). Literatur review: Pengembangan media Kahoot sebagai media pembelajaran siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, *4*(1), 42–46.

Diniati, B. N., & Tangge, L. (2025). Penerapan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) berbasis CRT (Culturally Responship Teaching) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMAN 6 Palu. *Jurnal Biogenerasi*, *10*(3), 2008–2016.

Fadilah, N. (2025). Pendidikan Pancasila di era Society 5.0: Pembelajaran, tantangan dan peluang. *Jurnal Jendela Pendidikan*, *5*(02), 204–211.

Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, *2*(3), 61–68.

Handoko, H., Rohman, F., Farha, S. A., Putri, H. S., & Sucitra, D. A. (2025). Optimalisasi kualitas butir soal melalui pelatihan penyusunan indikator dengan uji validitas dan reliabilitas. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, *4*(2), 296–305.