



EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>



Efektivitas Media *Kahoot!* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kesehatan dan Keselamatan Kerja Siswa Kelas X Busana

Tamara Noviandi Putri, Weni Nelmira, Siti Isma Sari Lubis, dan Yulia Aryati

Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

*Correspondence: E-mail: weninelmira@fpp.unp.ac.id

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<p>This study is motivated by the low motivation and learning outcomes observed among students in Occupational Health and Safety (K3) instruction. Although the learning process had incorporated PowerPoint presentations and video media, student engagement remained suboptimal and required further enhancement. This study aims to examine differences in learning motivation and academic achievement between students taught using Kahoot! and those in conventional classrooms among Grade X Fashion students at SMK N 3 Payakumbuh. This study employs a quantitative approach using a quasi-experimental design with a Pretest-Posttest Non-Equivalent Control Group framework. Samples were selected through cluster random sampling. Data were collected using a Likert scale questionnaire to measure motivation and written tests to assess learning outcomes. The findings reveal that the experimental group's learning motivation reached high and very high categories, whereas the control group attained only the high category. The experimental group's post-test mean score was 93.44 with a 100% mastery rate, significantly surpassing the control group's mean score of 81.67 with an 86.67% mastery rate. The independent samples t-test yielded a significance value of $0.000 < 0.05$. It is concluded that there are significant differences in both learning motivation and academic achievement between the experimental and control groups, indicating that the use of Kahoot! is more effective in enhancing student learning in Occupational Health and Safety instruction.</p>	<p>Article History: <i>Submitted/Received 25 April 2026</i> <i>First Revised 28 April 2026</i> <i>Accepted 2 May 2026</i> <i>First Available online 5 May 2026</i> <i>Publication Date 5 May 2026</i></p> <p>Keyword: <i>Media Pembelajaran, Kahoot!, Motivasi, Hasil Belajar, Kesehatan dan Keselamatan Kerja</i></p>

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3). Meskipun proses pembelajaran telah menggunakan media PPT dan video, keterlibatan siswa dalam pembelajaran perlu ditingkatkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi dan hasil belajar antara kelas yang menggunakan Kahoot! dan kelas konvensional pada siswa kelas X Busana SMK N 3 Payakumbuh. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen menggunakan desain *Pretest-Posttest Non Equivalent Control Group*. Sampel diambil dengan teknik *cluster random sampling*. Pengumpulan data menggunakan angket skala Likert untuk motivasi dan tes untuk hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan motivasi belajar kelas eksperimen mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi, sedangkan kontrol hanya tinggi. Rata-rata posttest eksperimen 93,44 dengan ketuntasan 100%, lebih tinggi dari kontrol 81,67 dan ketuntasan 86,67%. Uji-t menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Kesimpulan penelitian ini adalah terdapat perbedaan signifikan pada motivasi dan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol, sehingga penggunaan *Kahoot!* lebih efektif dalam meningkatkan pembelajaran K3.

© 2025 Teknologi Pendidikan UPI

1. PENDAHULUAN

Proses pendidikan sekarang telah bergeser sesuai dengan perkembangan zaman dan mengalami perubahan pesat dengan memanfaatkan teknologi digital, dimana teknologi di manfaatkan untuk kepentingan peningkatan layanan dan kualitas pendidikan. Di abad ke-21 ini, teknologi digital menjadi semakin penting. Menurut Yusmerita et al., (2023) “Era digitalisasi telah merubah berbagai aktifitas kehidupan, tidak terkecuali bidang pendidikan”. Keterampilan menggunakan teknologi digital membantu lebih cepat mendapatkan informasi serta meningkatkan *life skills* dan membuat pendidik dengan mudah mengembangkan bahan belajar (Suharni, 2021). *Kahoot!* berbasis teknologi digital mudah diakses melalui perangkat, sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa serta berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar (Utami et al., 2025).

Peran pendidik dalam dunia pendidikan sangat besar dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Bagi pendidik, penguasaan teknologi merupakan kompetensi yang harus dikuasai guna mendukung peningkatan proses pembelajaran inovasi baru (Nisa'atul Wahidah & M. Chotibuddin, 2023:114). Rakhman et al., (2024:620) menyatakan bahwa penggunaan media digital lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena memfasilitasi interaksi dinamis antara siswa dan materi. Dengan teknologi, siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Media pendidikan digital menarik perhatian siswa, menciptakan pengalaman kelas yang menarik, dan mencegah kebosanan. Fitur interaktif, visual, dan audio mereka, siswa lebih cenderung berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Menurut Hayatunnufus et al., (2025) Media yang melibatkan elemen audio dan visual membantu pembelajaran menjadi lebih efektif, sehingga merangsang indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di SMK N 3 Payakumbuh belum optimal. Pada pembelajaran tata busana, siswa dibekali dengan pembelajaran praktek dan pembelajaran teori. Salah satunya pembelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja.

Pada elemen proses bisnis berbagai industri di bidang busana ini memiliki beberapa tujuan pembelajaran yaitu, (1) siswa diharapkan memahami tentang K3 di bidang busana, (2) siswa dapat menjelaskan proses produksi di Industri busana. Pada pembelajaran K3 siswa diharapkan dapat memahami apa yang dimaksud dengan K3, simbol-simbol keselamatan kerja, jenis-jenis kecelakaan kerja, dan prosedur K3. Pada proses pembelajaran K3, sudah menggunakan media berbasis teknologi,

Dari hasil observasi dan wawancara pada 18 November 2025 dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja sudah menggunakan media teknologi, namun siswa kurang aktif dan kurang fokus dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa, sering ditemukannya nilai yang berada dibawah KKTP sehingga diperlukan remedial agar siswa mendapatkan nilai diatas KKTP. Dari 35 siswa di kelas tersebut, ada 22 siswa tidak mendapatkan nilai yang sesuai dengan pencapaian belajar yang diterapkan sekolah. Dari hasil presentase yang didapatkan 62,86 % siswa yang tidak lulus pada materi tersebut. penyebabnya adalah saat tes mereka tidak mampu menjawab, hal ini berkaitan dengan kurangnya pemahaman siswa terhadap K3. Untuk mengatasi permasalahan diatas penggunaan media *kahoot!* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran K3. Hal ini sejalan dengan pendapat Hukunala et al., (2025:233) menyatakan bahwa media *Kahoot!* dapat digunakan sebagai satu alternatif yang bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Keberhasilan suatu pembelajaran perlu dipertimbangkan kelebihan dan kekurangan media yang digunakan serta perlu adanya analisis terhadap faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi pembelajaran seperti sarana prasarana yang tersedia/lingkungan belajar, karakteristik audiens dan proses belajar mesti dipandang sebagai suatu proses kontinuitas yang utuh atau tidak terpisah-pisah (Nelmira, 2018).

Alisia et al., (2020) mengemukakan kelebihan dan kekurangan *Kahoot!* yaitu : *Kahoot!* menawarkan sejumlah kelebihan sebagai media pembelajaran interaktif, antara lain: (1) mampu meningkatkan motivasi peserta didik melalui pendekatan gamifikasi yang menyenangkan; (2) meminimalisir praktik mencontek karena format kuis yang bersifat real-time dan individual; serta (3) menyediakan rekapan hasil evaluasi secara otomatis, sehingga memudahkan guru dalam menganalisis, mengevaluasi, dan memberikan nilai. Namun, penggunaannya juga memiliki kekurangan, yakni: (1) proses evaluasi terganggu jika terjadi masalah koneksi internet; dan (2) berpotensi menimbulkan kekacauan kelas jika guru tidak memiliki strategi pengelolaan yang matang, karena antusiasme siswa sering kali memicu suasana riuh dengan sorak-sorai. Secara keseluruhan, *Kahoot!* merupakan alat bantu pembelajaran yang efektif dengan keseimbangan kelebihan dan kekurangan yang dapat diantisipasi melalui persiapan matang.

Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan media *Kahoot!* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas X Busana pada pembelajaran K3, sehingga memberikan kontribusi baru dalam penerapan pembelajaran digital pada pendidikan busana. Di era digital, kemajuan teknologi telah membawa perubahan besar dengan hadirnya media sosial sebagai platform edukasi (Mardhatillah et al., 2026). Selain itu celah penelitian ini terletak pada ketiadaan bukti empiris tentang pengaruh *Kahoot!* terhadap motivasi dan hasil belajar kesehatan dan keselamatan kerja spesifik konteks industri busana. Higinik et al., (2023) membuktikan adanya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media edukasi kahoot terhadap motivasi belajar simulasi dan komunikasi digital siswa. Dalam penelitian ini, aplikasi *Kahoot!* digunakan sebagai media pembelajaran pendukung yang dipadukan dengan metode pembelajaran konvensional. Proses pembelajaran diawali dengan penyampaian materi menggunakan media *PowerPoint* (PPT), media PPT tetap

digunakan karena telah lama digunakan dan terbukti membantu guru dalam menyampaikan materi secara terstruktur. Integrasi media *Kahoot!* pada penelitian sebelumnya cenderung teoritis dan monoton. Umumnya penggunaan *Kahoot!* sebagai alat evaluasi akhir, penelitian ini menggunakannya sebagai media interaktif dari tahap penyampaian materi dan kuis formatif. Integrasi ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan partisipatif, sehingga berdampak positif secara simultan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Skenario ini dirancang agar *Kahoot!* tidak menggantikan pembelajaran konvensional, melainkan melengkapinya, sehingga tercipta pembelajaran yang lebih variatif dan bermakna.

Menurut (Muzayanati et al., 2022) *Kahoot!* dipilih karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif, dan mendorong seluruh siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Melalui kuis dan diskusi berbasis *Kahoot!*, setiap siswa dituntut untuk berpikir, menjawab, dan merefleksikan materi yang telah dipelajari, sehingga diharapkan pemahaman siswa terhadap materi meningkat dan lebih melekat dalam ingatan. Berdasarkan penjabaran di atas tujuan penelitian ini adalah : 1) Untuk mendeskripsikan bagaimana motivasi belajar siswa kelas X busana SMK N 3 Payakumbuh pada pembelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja menggunakan media *Kahoot!*. 2) Untuk mendeskripsikan bagaimana hasil belajar siswa kelas X busana SMK N 3 Payakumbuh pada pembelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja menggunakan media *Kahoot!*. 3) Untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh penggunaan media *Kahoot!*.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan ialah menggunakan metode *Quasi Eksperimen* dengan desain *Pretest-Posttest Non Equivalent Control Group Design*. *Pretest* digunakan untuk mengetahui pengetahuan awal kedua kelompok sebelum diberikan perlakuan berupa media *Kahoot!*. *Posttest* dilakukan diakhir pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar kedua kelompok setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran. Hasil dari *pretest* dan *posttest* kemudian dibandingkan.

Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh siswa Kelas X Busana SMK N 3 Payakumbuh yang mempelajari kesehatan dan keselamatan kerja. Sampel diambil menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Teknik *Cluster Random Sampling* yaitu teknik yang dilakukan secara acak. Teknik ini dilakukan dengan cara randomisasi terhadap kelompok (Sugiyono, 2023:120). Untuk menentukan kelas yang akan dijadikan sampel dalam penelitian, peneliti melakukan pengundian dari seluruh populasi, kemudian pada undian pertama yang keluar akan dijadikan kelas eksperimen yaitu kelas X busana 1, dan undian kedua untuk kelas kontrol yaitu kelas X busana 3.

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 hari berturut-turut, yaitu pada tanggal 1-2 April 2026, dengan fokus pembelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja. Proses pengumpulan data dilakukan melalui 3 tahapan sistematis. Tahap pertama adalah pelaksanaan *pretest* untuk mengukur tingkat motivasi dan hasil belajar awal siswa sebelum mendapat perlakuan. Tahap kedua merupakan pemberian *treatment* berupa pembelajaran dengan media *kahoot!*. tahap ketiga adalah pelaksanaan *posttest* untuk mengukur motivasi dan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media *kahoot!*.

Penelitian ini menggunakan 2 instrumen yang telah melalui proses validasi dan uji reabilitas. Instrumen pertama adalah angket motivasi belajar yang terdiri dari 23 butir pertanyaan dengan menggunakan skala likert untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa. Angket ini disusun untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diuji cobakan *Kahoot!*. Adapun kisi-kisi angket motivasi belajar siswa sebagai berikut : (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan Belajar,

(3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar (5) adanya lingkungan belajar yang kondusif (Uno, H.B, 2023:7). Instrumen kedua adalah tes hasil belajar berupa 30 soal pilihan ganda untuk menilai pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap Pembelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja. Kedua instrumen telah divalidasi menggunakan software SPSS dan telah memenuhi standar validitas dan reliabilitas yang diperlukan.

Sebelum dianalisis data utama, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk test untuk memastikan data terdistribusi normal, kemudian juga dilakukan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu varians (keberagaman) data dari dua atau lebih kelompok bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama), hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2022) yang menyatakan bahwa “uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok sehingga hasil perbandingan dapat dilakukan secara objektif”. Selanjutnya analisis data menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest pada variabel motivasi dan hasil belajar siswa. Pengujian hipotesis menggunakan tingkat signifikansi 0,05 dimana hipotesis alternatif akan diterima apabila nilai signifikansi (p-value) kurang dari 0,05 yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *Kahoot!*. kemudian untuk menghitung seberapa efektif peningkatan motivasi dan hasil belajar yang terjadi setelah intervensi *Kahoot!* dilakukan uji *N-Gain Score*, analisis ini mengukur perbedaan skor *posttest* dan *pretest*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a) Hasil

1) Motivasi Belajar

(a) Uji Validitas

Sebelum penelitian ini dilakukan, terlebih dahulu peneliti melakukan pengujian kuesioner/angket berupa uji validitas dan reliabilitas. Jumlah item soal yang diuji sebanyak 30 butir soal. Dari hasil skor jawaban responden pada angket yang digunakan variabel Y^1 yakni motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran K3 dilakukan pengujian validitas pada tiap butir pernyataan yang digunakan. Berdasarkan perhitungan validitas angket diperoleh nilai $r_{Hitung} = 0,5058$, nilai r_{Tabel} untuk $N = 20$, $dk = 20 - 2 = 18$ pada $\alpha = 0,05$ adalah 0,4438. Dengan demikian diketahui bahwa $r_{Hitung} > r_{Tabel}$ yaitu $0,5058 > 0,4438$, maka soal nomor 1 dinyatakan valid. Hasil uji validitas untuk soal berikutnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

NO	r_{Hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,4778	0,4438	Valid
2	0,6371	0,4438	Valid
3	-0,192	0,4438	Tidak Valid
4	0,1941	0,4438	Tidak Valid
5	0,6388	0,4438	Valid
6	0,6388	0,4438	Valid
7	0,5053	0,4438	Valid
8	0,4480	0,4438	Valid
9	0,4579	0,4438	Valid
10	-0,0928	0,4438	Tidak Valid

11	0,4565	0,4438	Valid
12	0,7327	0,4438	Valid
13	0,6522	0,4438	Valid
14	0,4518	0,4438	Valid
15	-0,0198	0,4438	Tidak Valid
16	0,7297	0,4438	Valid
17	0,5165	0,4438	Valid
18	0,5665	0,4438	Valid
19	0,5761	0,4438	Valid
20	-0,2941	0,4438	Tidak Valid
21	-0,1263	0,4438	Tidak Valid
22	0,7327	0,4438	Valid
23	0,5741	0,4438	Valid
24	0,5218	0,4438	Valid
25	0,4816	0,4438	Valid
26	0,4550	0,4438	Valid
27	0,6718	0,4438	Valid
28	0,6549	0,4438	Valid
29	0,2372	0,4438	Tidak Valid
30	0,7327	0,4438	Valid

Dari Tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 30 butir soal yang disediakan hanya ada 23 butir soal yang valid dan 7 butir soal tidak valid. Sehingga soal yang digunakan dalam penelitian ini hanya 23 butir soal.

(b) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen pengukur atau tes dapat diandalkan atau konsisten dalam memberikan hasil yang sama pada setiap pengukuran yang dilakukan. Untuk menghitung reliabilitas peneliti menggunakan bantuan program SPSS 25.00 dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.882	23

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha, diperoleh nilai sebesar 0,882 pada 23 item pernyataan. sehingga dapat disimpulkan bahwa kuesioner yang digunakan telah konsisten dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Kuisisioner motivasi belajar siswa yang sudah peneliti sebar dengan total keseluruhan 31 orang siswa 16 orang (Kelas Eksperimen) 15 orang (Kelas kontrol). Adapun hasil angket motivasi belajar pretest dan posttest belajar siswa kelas X busana SMK N 3 Payakumbuh :

Tabel 3. Kategori motivasi belajar

Skor Motivasi	Kategori
97-115	Sangat Tinggi
79-96	Tinggi

61-78	Sedang
42-60	Rendah
23-41	Sangat Rendah

Tabel 4. Hasil rata-rata motivasi belajar Pretest

Kategori	Kelas Kontrol	%	Kelas Eksperimen	%
Rendah	8	53,33%	-	-
Sedang	7	46,74%	9	56,25%
Tinggi	-	-	7	53,33%
Total	15	100%	16	100%

Tabel 5. Hasil rata-rata motivasi belajar Posttest

Kategori	Kelas Kontrol	%	Kelas Eksperimen	%
Sedang	7	46,67%	-	-
Tinggi	8	53,33%	11	68,75%
Sangat Tinggi	8	-	5	31,25%
Total	15	100%	16	100%

Berdasarkan Tabel 5, pada kelas kontrol saat *pre-test* sebagian besar siswa berada pada kategori rendah (53,33%) dan sedang (46,67%). Setelah pembelajaran tanpa perlakuan, distribusi bergeser ke kategori sedang (46,7%) dan tinggi (53,3%). Sementara itu, pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Kahoot!*, saat *pre-test* siswa berada pada kategori sedang (56,25%) dan tinggi (43,75%). Setelah perlakuan, seluruh siswa meningkat ke kategori tinggi (68,75%) dan sangat tinggi (31,25%), tanpa ada yang berada di kategori sedang ke bawah.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Motivasi Belajar

KET	N	Sig Normalitas (Pre-test)	Sig Normalitas (Post-test)	Sig Homogenitas
KE	16	0,062	0,343	0,322
KK	15	0,342	0,413	-

Seluruh nilai signifikansi uji normalitas lebih besar dari 0,05, sehingga data berdistribusi normal. Uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi *based on mean* sebesar $0,322 > 0,05$, yang berarti varians kedua kelas homogen. Dengan terpenuhinya kedua asumsi tersebut, analisis dilanjutkan dengan uji parametrik.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Motivasi Belajar

Kelas	N	t	Sig
KE	16	-8,519	0,05
KK	15	-8,240	0,05

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai $0,000 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas *pre-test* eksperimen dan *pre-test* kontrol.

2) Hasil Belajar

Hasil belajar yang digunakan adalah hasil dari nilai *Pre-test* dan *Post-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen 88,42 dan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol 74,16. Dari hasil tersebut dapat diketahui hasil belajar kelas eksperimen jauh berada diatas KKTP yaitu 75.

Tabel 8. Hasil Belajar Siswa

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	16	64	92	77,50	7,174
Post-Test Eksperimen	16	80	100	93,44	6,261
Pre-Test Kontrol	15	60	82	68,40	7,356
Post-Test Kontrol	15	66	89	81,67	7,037
Valid N (listwise)	15				

Rata-rata kelas kontrol meningkat dari 68,40 (*pre-test*) menjadi 81,67 (*post-test*). Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan lebih besar, dari 77,50 menjadi 93,44.

Tabel 9. Hasil Belajar Siswa

Kelas	KKTP < 75	f	KKTP ≤ 75	f
Kelas Eksperimen (Pretest)	31,25%	5	68,75%	11
Kelas Eksperimen (Posttest)	-	-	100%	16
Kelas Kontrol (Pretest)	73,33%	11	26,67%	4
Kelas Kontrol (Posttest)	13,33%	2	86,67%	13

Pada Kelas kontrol, ketuntasan meningkat dari 26,67% menjadi 86,67%. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan lebih signifikan, dari 68,75% mencapai 100% ketuntasan setelah perlakuan menggunakan media Kahoot!.

Table 10. Hipotesis Hasil Belajar Uji-t

Kelas	N	t	Sig
KE	16	-8,519	0,05
KK	15	-8,240	0,05

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada uji normalitas semua hasil pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal, dimana semua hasil belajar siswa tersebut nilai sig lebih besar dari >0,05. Untuk uji homogenitas hasil belajar menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,966.

Uji *N gain Score* untuk mengukur seberapa efektif peningkatan hasil belajar yang terjadi setelah intervensi *Kahoot!*

Table 11. Uji N-Gain Score

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40 55	Kurang Efektif
56 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Tabel 12. Hasil N-gain Score

KET	N-Gain	Klasifikasi
KE	68%	Cukup Efektif
KK	44%	Kurang Efektif

Berdasarkan hasil uji N-Gain, kelompok eksperimen memperoleh nilai 68 % yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Sementara itu, kelompok kontrol memperoleh nilai 44% yang termasuk dalam kategori kurang efektif.

3) Motivasi dan Hasil Belajar

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan media *Kahoot!* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, digunakan uji statistik (MANOVA) untuk menghitung pengujian signifikansi perbedaan rata-rata secara bersamaan antara kelompok untuk dua atau lebih variabel terikat. teknik dalam analisis multivarian yaitu Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) atau Analisis Variansi Multivariat (Nurhati, 2021).

Tabel 13. Hasil Uji Manova

Efek	Metode	Value	Sig	KET
Kelas	Wilk's Lambda	0,383	0,000	Signifikan

Nilai Wilk's Lambda diperoleh signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot!* berpengaruh secara simultan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

b) Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Kahoot!* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Skor motivasi awal (kategori sedang) meningkat menjadi kategori tinggi pasca-intervensi, terutama pada indikator seperti keinginan berhasil, dorongan belajar, harapan masa depan, penghargaan, kegiatan menarik, dan lingkungan kondusif. Peningkatan lebih tinggi pada kelas eksperimen dibanding kelas kontrol, menandakan kontribusi *Kahoot!* yang lebih besar dalam menciptakan pembelajaran kompetitif dan interaktif.

Hal ini sejalan dengan pendapat Muzayanati et al., (2022) *Kahoot!* dipilih karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif, dan mendorong seluruh siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Melalui kuis dan diskusi berbasis *Kahoot!*, setiap siswa dituntut untuk berpikir, menjawab, dan merefleksikan materi yang telah dipelajari, sehingga diharapkan pemahaman siswa terhadap materi meningkat dan lebih melekat dalam ingatan.

Penggunaan *Kahoot!* memberikan dampak positif signifikan terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata nilai pretest (kategori rendah) melonjak menjadi tinggi pada posttest, dengan uji statistik (signifikansi $< 0,05$) membuktikan perbedaan nyata sebelum dan sesudah perlakuan. Media ini efektif meningkatkan pemahaman konsep Kesehatan dan Keselamatan Kerja menggunakan media *Kahoot!* yang menyenangkan. Menurut Santoso & Widiyanti, (2022) "aplikasi *Kahoot!* sebagai media pembelajaran lebih efektif dibanding cara konvensional. Keefektifan ini terlihat dari lebih tingginya hasil belajar siswa yang menggunakan aplikasi *Kahoot!*."

4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media kahoot! pada pembelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja terbukti memberikan dampak yang positif dan signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Kesehatan dan Keselamatan kerja kelas X busana SMK N 3 Payakumbuh. Media pembelajaran kahoot! mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dari kategori rendah

menjadi lebih meningkat, hal ini terlihat dari meningkatnya keaktifan, kemandirian, antusiasme mereka dalam proses pembelajaran.

Peningkatan yang signifikan juga terjadi pada hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata posttest yang lebih tinggi dibandingkan pretest. Hal ini menunjukkan bahwa media *kahoot!* efektif dalam memperdalam pemahaman konsep dan mengasah kemampuan pemecah masalah siswa.

Dengan menggunakan media pembelajaran *kahoot!* ini pembelajaran menjadi lebih bersemangat dan kolaboratif. Sekaligus memperkuat interaksi sosial dan partisipasi aktif yang menumbuhkan rasa percaya diri. Oleh karena ini, media *kahoot!* sangat direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang sangat inovatif dalam kegiatan pembelajaran Kesehatan dan keselamatan Kerja di sekolah SMK untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara menyeluruh dan berkelanjutan.

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Alisia, N., Karolina, A., Yunuarti, E., & Raihan, M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Penguasaan Unsur Bahasa Arab. 1, 1–17.
- Amri, F. Y. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola Dasar Sistem Dressmaking Pada Mata Pelajaran Dasa-Dasar Keahlian Busana Di Smkn 2 Mandau. *Edutech*, 24(1), 40–48. <https://doi.org/10.17509/e.v24i1.75771>
- Nisa'atul Wahidah, & M. Chotibuddin. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 3(1), 1–28. <https://doi.org/10.37286/jmp.v3i1.243>
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Cilampang melalui Media Pembelajaran Digital dan Konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(2), 615–622. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>
- Hayatunnufus, P., Nelmira, W., Novitra, S. Z., & Zamil, I. (2025). Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Sulaman Fantasi Pada Elemen Sulaman Siswa Tata Busana Kelas Xi Smk N 1 Lembah Gumanti. *edu research*, 6(2), 3065-3074.
- Higinik, S., Sumayku, J., & Liando, O. E. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Edukasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Simulasi Dan Komunikasi Digital Siswa Kelas X Bdp Smk Negeri 2 Tondano. 3, 576–588.
- Hayatunnufus, P., Nelmira, W., Nofitra, S. Z., & Zamil, I. (2025). Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Sulaman Fantasi Pada Elemen Sulaman Siswa Tata Busana Kelas Xi Smk N 1 Lembah Gumanti. *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6, 28–35.
- Higinik, S., Sumayku, J., & Liando, O. E. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Edukasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Simulasi Dan Komunikasi Digital Siswa Kelas X Bdp Smk Negeri 2 Tondano. 3, 576–588.
- Hukunala, D., Ritiauw, S. P., & Ritiauw, L. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sd Negeri 01 Fena Fafan. 10(September), 2477–2143.
- Mardhatillah, P., Isma, S., Lubis, S., Nelmira, W., & Mahniza, M. (2026). Pengaruh

- Penggunaan Instagram sebagai Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Gambar Anatomi Kelas X Tata Busana SMKN 3 Payakumbuh.* 9(April), 4545–4550.
- Muzayanati, A., Maemonah, & Puspitasari, P. (2022). *Efektivitas Aplikasi Game Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Matematika Di Sekolah Dasar.* 11(January), 161–173.
- Nelmira, W. (2018). *Pengembangan Media Cd Interaktif Berbasis Tutorial Mata Kuliah Sulaman Mahasiswa Ikk Fpp Unp Development Of Interactive Cd Media Based Tutorial Of.*
- Nisa'atul Wahidah, & M. Chotibuddin. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 3(1), 1–28. <https://doi.org/10.37286/jmp.v3i1.243>
- Nurhati, O. (2021). *Pengaruh Metode Pembelajaran Moral Reasoning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ppkn Kelas V Di Sdn 98 Bengkulu Selatan Skripsi.* 6.
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Cilampang melalui Media Pembelajaran Digital dan Konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(2), 615–622. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>
- Santoso, J. T. B., & Widiyanti, A. (2022). Kahoot! Sebagai inovasi evaluasi hasil belajar siswa yang efektif dan menyenangkan. *Volume 7*, 7(September), 1–114.
- Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>
- Utami, R. A., Ernawati, Nelmira, W., & Hafidza, H. (2025). Digital Learning Modules: Perspectives On Usability, Content Quality, And Effectiveness. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 10(4), 639–646. <https://doi.org/10.33394/jtp.v10i4.17561>
- Yusmerita, Y., Aryati, Y., & Suci, P. H. (2023). *Application of environment learning models to the results of motive design in decorative design courses.* 9(2), 999–1007.