

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI STATISTIKA

SKRIPSI



**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan**

**Oleh:
RHEFINA CHAHYANI RHIZQI
21310022**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
IKIP PGRI BOJONEGORO
2025**

HALAMAN JUDUL

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT* DAN
MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR
SISWA PADA MATERI STATISTIKA**

SKRIPSI

Diajukan kepada
IKIP PGRI BOJONEGORO
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh:
RHEFINA CHAHYANI RHIZQI
21310022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
IKIP PGRI BOJONEGORO
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul pengaruh media *kahoot* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa pada materi statistika disusun oleh:

Nama : Rhefina Chahyani Rhizqi
NIM : 21310022
Program Studi : Pendidikan Matematika

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap Ujian Skripsi

Bojonegoro, 10 Juli 2025

Pembimbing I



Ari Indriani, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0706098702

Pembimbing II



Dr. Puput Suriyah, M.Pd.
NIDN. 0725079001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul pengaruh media pembelajaran *kahoot* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa pada materi statistika. Disusun oleh:

Nama : Rhefina Chahyani Rhizqi

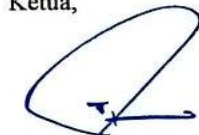
NIM : 21310022

Program Studi : Pendidikan Matematika

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Rabu, 23 Juli 2025

Bojonegoro, 23 Juli 2025

Ketua,



Dr. Puput Suriyah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0725079001

Sekretaris,



Novi Mayasari, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0708118601

Penguji I,



Dwi Erna Novianti, S.Si., M.Pd.
NIDN. 0716118301

Penguji II,



Anis Umi K., S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0715079001

Rektor,

Dr. Dra. Junarti, M.Pd.
NIDN. 0014016501

MOTTO

“Perjalanan hidup memang seperti gunung, ketika belum mencapai puncak kamu belum boleh turun.”

“Jatuh dan bangkit adalah bagian dari proses, seperti skripsi yang mengajarkan kita untuk tidak takut gagal dan terus bangkit dari kesalahan.”

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Yakinlah, Allah bersama orang yang sabar.”

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunianya, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua penulis, Cinta pertama dan panutanku ayahanda Edi Santoso dan juga pintu surgaku Ibunda Ranti. penulis ucapkan terima kasih atas segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan, selalu memberikan semangat, dan selalu memberikan dukungan baik do'a maupun materi hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi, ayahanda dan ibunda harus selalu ada disetiap perjalanan dan proses pencapaian penulis berikutnya. *I love you more.*
2. Adik penulis, Rhafa Wahyu Ramadhani terimakasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini, terimakasih atas semangat, do'a, dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis. Tumbuhlah menjadi versi yang paling hebat adikku.
3. Keluarga besar Alm. Mbah kasdan dan Alm. mbah ja'i terimakasih telah menemani dan menyemangati setiap hari agar segera menyelesaikan skripsi ini.
4. Sahabat-sahabatku Di rumah terimakasih atas setiap momen kebersamaan yang telah kita lalui. Canda tawa, bahkan saat-saat sulit, kalian selalu menjadi sumber kekuatan bagiku.
5. Sahabatku di kampus Da'imatun Nasichah, Sulis Wahyuni, dan Diva Alsyhusna terimakasih telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari perjalanan skripsi ini maupun perjalanan perkuliahan. Canda tawamu dan semangatmu telah memberikanku kekuatan untuk terus melangkah. Persembahan ini ku dedikasikan untuk kalian sebagai ungkapan rasa terimakasih atas segala kebaikanmu dan ketulusanmu atas persahabatan kita selama ini.
6. Sahabatku Jelita Tri Kusuma Wardani terimakasih atas segala canda tawa dan bahu untuk bersandar. Ilmu yang berbeda jurusan tidak pernah

menghalangi kita untuk saling mendukung. Semoga kita bisa meraih kesuksesan bersama.

7. Sahabatku Aninda Putri Ferdian Tari terimakasih telah mendengarkan keluh kesahku, tak pernah lelah untuk menyemangatiku, dan telah membantu ketika proses pencarian data penelitian sampai selesai penelitian.
8. Semua teman-teman Prodi Pendidikan Matematika angkatan 2021 yang telah berjuang bersama.
9. Semua dosen, terkhusus dosen pembimbing yang bersedia mengantarkanku untuk mengantungi gelar sarjana ini. Semoga kebahagiaanku juga merupakan kebahagiaanmu sebagai “Guruku” yang teramat baik hati.
10. Almamater kebanggaan IKIP PGRI Bojonegoro.
11. Teruntuk Rhefina Chahyani Rhizqi yaitu diriku sendiri, skripsi ini ku persembahkan sebagai wujud penghargaan atas perjalanan panjang yang penuh tantangan ini. Setiap tetes air mata, tetes keringat, dan waktu yang tercurah tak akan pernah sia-sia. Semoga ilmu yang didapatkan selama ini bisa menjadi bekal berharga di masa depan.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rhefina Chahyani Rhizqi

NIM : 21310022

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan lulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

Pengaruh media pembelajaran *kahoot* dan motivasi belajar

Terhadap prestasi belajar siswa pada materi statistika

merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 18 Juli 2025



Rhefina Chahyani Rhizqi

21310022

ABSTRAK

Rhizqi, Rhefina Chahyani. (2025) “Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Statistika”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam. IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing (I) Ari Indriani, S.Pd., M.Pd., Pembimbing (II) Dr. Puput Suriyah, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Kahoot*, Motivasi Belajar, Prestasi Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya prestasi belajar siswa yang disebabkan karena siswa pasif dan menunjukkan motivasi belajar yang rendah karena guru hanya menggunakan model konvensional. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan media pembelajaran *kahoot* dan motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan yaitu: 1. Untuk mengetahui signifikansi pengaruh media pembelajaran *kahoot* terhadap prestasi belajar siswa pada materi statistika. 2. Untuk mengetahui signifikansi pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa pada materi statistika. 3. Untuk mengetahui signifikansi interaksi antara media pembelajaran *kahoot* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa pada materi statistika. Penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian kuantitatif. Penelitian ini merupakan *quasi eksperimen*. Adapun populasinya yaitu seluruh kelas VIII MTsN 2 Bojonegoro. Teknik pengambilan sampel yaitu dengan *cluster random sampling*. Untuk kelas Eksperimen yaitu VIII-B dan kelas kontrol VIII-C. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner/angket, tes, dan observasi. Uji instrumen yang digunakan adalah uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Uji prasyarat UTS semester genap yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji keseimbangan. Adapun perhitungan uji hipotesis yaitu menggunakan ANOVA dua jalan dengan sel tak sama dan dilanjutkan dengan uji lanjut *scheffe*. Hasil perhitungan uji hipotesis (1) nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,014, yang berarti lebih kecil dari 0,05. (2) menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,03 yang artinya lebih kecil dari 0,05. (3) menunjukkan nilai signifikansi 0,021 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Selanjutnya uji lanjut *scheffe* (1) rata-rata marginal media *kahoot* 79,7 dan metode konvensional 75,3 (2) menunjukkan perbedaan yang signifikan, yaitu rerata motivasi tinggi 83, rerata motivasi sedang 77,5 dan rerata rendah 70,5. (3) kelompok dengan media *kahoot* dan motivasi tinggi lebih unggul secara signifikan yaitu dengan perolehan nilai 89 dibandingkan semua kombinasi lainnya. Kesimpulannya (1) Media pembelajaran *kahoot* berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa. (2) Motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar. (3) terdapat interaksi secara signifikan antara media pembelajaran *kahoot* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa.

ABSTRACT

Rhizqi, Rhefina Chahyani. (2025) “Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Statistika”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam. IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing (I) Ari Indriani, S.Pd., M.Pd., Pembimbing (II) Dr. Puput Suriyah, M.Pd.

Keyword: *Kahoot*-based learning media, Learning motivation, Academic achievement

This research was motivated by the low academic achievement of students, which was caused by their passive attitudes and a lack of motivation, due to teacher relied solely on a conventional teaching model. To address this problem, the researcher utilized *kahoot*-based learning media and considered students' learning motivation. This study aimed to: 1. Determine the significance of the effect of *kahoot*-based learning media on students' academic achievement in statistics. 2. Examine the significance of the effect of learning motivation on students' academic achievement in statistics. 3. Investigate the significance of the interaction between *kahoot*-based learning media and learning motivation on students' academic in statistics. This research applied a quantitative approach and was designed as a *quasi-experimental* study. The population consisted of all eighth-grade students of MTsN 2 Bojonegoro. And the sampling technique used was *probability sampling* through the *cluster random sampling method*. Class VIII-B was designated as the *experimental group*, while class VIII-C served as the *control group*. Data were collected through questionnaires, tests, and observations. The instrument tests included validity testing, reliability testing, item difficulty analysis, and discrimination index analysis. The prerequisite tests for the even-semester midterm assessment consisted of normality testing, homogeneity testing, and balance testing. Hypothesis testing was conducted using two-way ANOVA with unequal cells, followed by *scheffe's post hoc test*. The result of the first hypothesis test showed a significance value of 0.014, which was lower than 0,05, indicating a statistically significant effect of *kahoot*-based learning media on students' academic achievement. The second hypothesis test showed a significance value of 0,030, also smaller than 0,05, indicating a statistically significant effect of learning motivation on students' academic achievement. The third hypothesis test showed a significance value of 0.021, confirming a significant interaction effect between *kahoot*-based learning media and learning motivation on students' academic achievement. Further analysis using *scheffe's* test showed that the marginal mean score for students taught using *kahoot*-based media was 79,7, while those through conventional methods scored 75,3. Indicating a mean difference of 4.4 points in favor kahoot. Additionally, the motivational level comparison showed a significant difference, with mean scores of 83 for students with high motivation, 77.5 for those with moderate motivation, and 70.5 for those with low motivation. Theree groups who used kahoot as a learning media and demonstrated high motivation significantly outperformed all other combinations, achieving a score of 89.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat dan rahmatnya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh media pembelajaran *kahoot* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa pada materi statistika” Dengan baik.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi pendidikan matematika fakultas pendidikan matematika dan ilmu pengetahuan alam di IKIP PGRI Bojonegoro. Penulis menyadari dalam menyelesaikan skripsi ini pengerjaannya tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Dra. Junarti, M.Pd. selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro.
2. Dr. Puput Suriyah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam IKIP PGRI Bojonegoro sekaligus dosen pembimbing II atas arahan, masukan, bantuan, dan bimbingan dalam menyusun skripsi ini dari awal hingga akhir penulisan.
3. Novi Mayasari, M.Pd selaku Kepala Program Studi Pendidikan Matematika IKIP PGRI Bojonegoro.
4. Ari Indriani, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I atas arahan, masukan, bantuan, dan bimbingan dalam menyusun skripsi ini dari awal hingga akhir penulisan.
5. Drs. Sujiran, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan motivasi selama proses perkuliahan.

6. Drs. H. Bambang Wiyono, M.Pd. selaku Kepala Sekolah MTsN 2 Bojonegoro yang memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
7. Kurnia Khoirun Nisa', S.Si. selaku Guru mata pelajaran Matematika yang sudah membantu untuk melakukan penelitian, serta mengizinkan jam mengajar beliau untuk digunakan penelitian.
8. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Matematika IKIP PGRI Bojonegoro yang sudah memberikan banyak ilmu kepada penulis.
9. Siswa kelas VIII-B dan kelas VIII-C MTsN 2 Bojonegoro atas kerja sama yang diberikan penulis selama penelitian ini, serta kelas VIII-G sebagai kelas uji coba.
10. Semua pihak yang telah membantu atas terselesaikannya skripsi ini yang tidak mungkin bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, masukan dari berbagai pihak sangat diharapkan agar tercapai hasil yang maksimal. Penulis sangat berharap hasil penelitian ini bermanfaat untuk sekolah, guru, siswa, maupun penulis serta pihak yang berhubungan dengan penelitian ini.

Bojonegoro, 10 Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS	9
A. Kajian Pustaka	9
B. Kerangka Teoretis.....	13
C. Kerangka Berpikir	34
D. Hipotesis Penelitian	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Pendekatan Penelitian	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
C. Populasi, Sampel dan Sampling	38
D. Teknik Pengumpulan Data	40
E. Teknik Validasi Data	41
F. Teknik Analisis Data	50
BAB IV.....	56

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Penelitian	56
B. Pembahasan	68
BAB V	74
PENUTUP	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penjualan motor perusahaan Y tahun 2016-2020	29
Tabel 2. 2 Nilai ulangan harian siswa kelas 8B	29
Tabel 3. 1 Jumlah siswa kelas VIII MTsN 2 Bojonegoro	39
Tabel 3. 2 Interpretasi korelasi “r” product moment	43
Tabel 3. 3 Hasil analisis uji coba soal tes	43
Tabel 3. 4 Hasil analisis uji coba angket	45
Tabel 3. 5 Hasil analisis uji reliabilitas soal	46
Tabel 3. 6 Hasil analisis uji reliabilitas angket	47
Tabel 3. 7 Kriteria indeks kesukaran butir soal	48
Tabel 3. 8 Hasil analisis uji coba kesukaran butir soal	48
Tabel 3. 9 Kriteria uji beda pembeda butir soal	49
Tabel 3. 10 Hasil analisis uji coba daya beda soal	50
Tabel 4. 1 Data awal Nilai UTS Matematika semester genap	57
Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas data awal UTS Matematika	58
Tabel 4. 3 Hasil Uji Homogenitas data awal UTS	59
Tabel 4. 4 Hasil Uji Keseimbangan	60
Tabel 4. 5 Rangkuman Hasil Uji Normalitas Posttest	61
Tabel 4. 6 Rangkuman Hasil uji normalitas posttest angket	62
Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas posttest	63
Tabel 4. 8 Hasil uji homogenitas angket motivasi	63
Tabel 4. 9 Rangkuman hasil uji Anova dua jalur	64
Tabel 4. 10 Hasil rangkuman nilai rata-rata	66
Tabel 4. 11 Rangkuman uji lanjut	66
Tabel 4. 12 Rangkuman uji lanjut	67
Tabel 4. 13 Hasil rangkuman uji lanjut	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Data nilai ujian siswa	30
Gambar 2 2 Data penjualan baju perhari	31
Gambar 2 3 Data hasil pemilihan ketua.....	31
Gambar 2 4 Kerangka Berpikir.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Tes	81
Lampiran 2 Instrumen Soal Tes.....	83
Lampiran 3 Kunci Jawaban tes	86
Lampiran 4 Lembar Validasi Tes Validator I.....	89
Lampiran 5 Lembar Validasi Tes Validator II	90
Lampiran 6 Kisi Kisi Instrumen Angket	91
Lampiran 7 Instrumen Angket Motivasi Belajar	92
Lampiran 8 Lembar Validasi Angket Validator I.....	94
Lampiran 9 Lembar Validasi Angket Validator II	95
Lampiran 10 Modul Ajar Kelas Kontrol	96
Lampiran 11 Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	100
Lampiran 12 Lembar Observasi Awal.....	104
Lampiran 13 Absensi Siswa Kelas Uji Coba VIII-G.....	105
Lampiran 14 Data Nilai UTS VIII-B & VIII-C.....	106
Lampiran 15 Hasil uji Normalitas UTS semester Genap	107
Lampiran 16 Hasil Uji Homogenitas UTS Semester Genap	109
Lampiran 17 Hasil uji keseimbangan UTS semester genap	110
Lampiran 18 Nilai uji coba soal Posttest	111
Lampiran 19 Hasil uji coba uji validitas Soal Posttest	112
Lampiran 20 Hasil Uji Reliabilitas Soal Posttest	114
Lampiran 21 Hasil Tingkat Kesukaran Soal Posttest	115
Lampiran 22 Daya Pembeda Soal Posttest	117
Lampiran 23 Hasil uji coba uji validitas angket	119
Lampiran 24 Hasil uji coba Uji Reliabilitas Angket	120
Lampiran 25 Nilai Kategori Motivasi Belajar	121
Lampiran 26 Uji Normalitas Soal Posttest	122
Lampiran 27 Uji Normalitas Angket	124
Lampiran 28 Uji Homogenitas Soal Posttest.....	126
Lampiran 29 Uji Homogenitas Angket.....	127
Lampiran 30 Uji Hipotesis ANOVA dua jalan dengan sel tak sama	128
Lampiran 31 Uji Lanjut Scheffe	129
Lampiran 32 Nilai Uji coba Soal Posttest.....	130
Lampiran 33 Surat Keterangan Pencarian Data.....	131
Lampiran 34 Surat Keterangan Selesai Pencarian Data	132
Lampiran 35 Surat Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi	133
Lampiran 36 Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing I.....	134
Lampiran 37 Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing II	135
Lampiran 38 Hasil Soal Post Test Kelas Eksperimen	136
Lampiran 39 Hasil Soal Post Test Kelas Kontrol.....	137
Lampiran 40 Dokumentasi Penelitian	138

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah aspek fundamental dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing tinggi di era global. Di Indonesia, telah diterapkan berbagai kebijakan guna meningkatkan mutu pendidikan, termasuk pengembangan kurikulum dan integrasi teknologi dalam pembelajaran (Siregar et al., 2024). Namun, masih terdapat tantangan besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam hal efektivitas metode dan media yang digunakan dalam kelas (Hayati, 2024). Guru dituntut untuk lebih inovatif dalam memilih pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa masa kini.

Statistika merupakan cabang matematika terapan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data. Statistika tidak hanya dibutuhkan dalam akademik, tetapi juga penting dalam pengambilan keputusan data di berbagai kehidupan. Melalui pembelajaran statistika, siswa dilatih agar berfikir logis, kritis, dan mampu membaca serta menafsirkan informasi numerik secara tepat (Siregar et al., 2024). Oleh karena itu, penguasaan statistika menjadi indikator penting bagi literasi numerasi siswa abad ke-21.

Hasil survei dan penelitian terbaru, capaian pembelajaran matematika siswa di Indonesia masih tergolong rendah secara internasional. Hasil survei (PISA) 2022 menunjukkan bahwa skor rata-rata matematika siswa 366 poin, yang berada di peringkat 64 dari 81 negara, dan hanya 18% siswa yang mencapai

level kompetensi minimum (Siregar et al., 2024). Skor ini berada jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 500 (Hafizah et al., 2024). Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan numerasi siswa Indonesia secara umum masih membutuhkan perhatian khusus.

Berdasarkan Observasi yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 7 November 2024 di sekolah MTsN 2 Bojonegoro terdapat kendala yang terjadi pada saat proses pembelajaran matematika berlangsung. 15 siswa terlihat pasif, bosan dan terlihat kurang termotivasi belajar karena guru hanya menggunakan model konvensional. Hasil UTS siswa juga menunjukkan hanya 10 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. 20 Siswa mengatakan bahwa kurang memahami konsep karena minimnya variasi pembelajaran dan pendekatan yang mendekatkan materi ke dunia nyata.

Berdasarkan masalah dalam pembelajaran matematika tersebut, peneliti tergerak untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran. salah satu solusi yang ingin ditawarkan peneliti adalah menggunakan media pembelajaran interaktif *kahoot*. Media pembelajaran adalah salah satu cara guru untuk mempermudah pemahaman siswa dalam belajar sehingga siswa diharapkan dapat memahami makna belajar dan meraih prestasi belajar dari pembelajaran. Media ini membantu mengintegrasikan fakta dan ide sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan menjelaskan konsep-konsep matematika. dalam pembelajaran matematika, fungsi media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi proses pembelajaran (Suriyah et al., 2018). Kahoot memungkinkan guru memberikan kuis interaktif yang membuat proses belajar menyenangkan, kompetitif, dan partisipatif (Nasidah & Santiani, 2025).

Selain media pembelajaran, motivasi juga faktor penting yang mempengaruhi keterlibatan dan pencapaian akademik siswa. Motivasi merupakan salah satu faktor penting dalam proses belajar. Peranan motivasi ini adalah menumbuhkan semangat, dan merasa senang untuk belajar. Dengan adanya motivasi dalam diri siswa, maka prestasi belajar dapat tercapai dengan baik. Jika tidak ada motivasi dari diri siswa, maka selamanya siswa tidak akan tertarik dengan pelajaran matematika, belajar tidak akan bermakna dan prestasi belajar akan menurun (Ari Indriani, 2016).

Prestasi belajar matematika adalah hasil yang dicapai siswa selama proses pembelajaran matematika yang mengakibatkan perubahan dalam diri seorang siswa dapat berupa penguasaan yang bisa ditunjukkan dengan hasil berupa nilai (Indriani, 2016). Prestasi belajar matematika bisa terlihat sebagai suatu prestasi belajar yang didapatkan dengan aktivitas proses belajar mengajar yang memberikan dampak dengan adanya suatu perubahan terhadap pengetahuan, pemahaman, serta kemampuan. siswa yang mempunyai minat serta motivasi yang rendah dengan harapan bisa menyadari bahwa mereka masih bisa mengembangkan serta mengatasi masalah yang berkaitan dengan pengetahuan matematikanya dengan melaksanakan banyak upaya dalam meningkatkan lingkungan belajar yang kondusif. Minat serta dorongan untuk belajar memiliki peranan penting dalam kinerja akademik dalam mendapatkan hasil belajar yang lebih baik (Maulinda Dewi et al., 2021).

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *kahoot* berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. (Hayati, 2024) menyimpulkan media *kahoot* mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan

siswa dalam pembelajaran matematika. (Fatmawati et al., 2025) menyimpulkan media *kahoot* mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan. (Andaresta et al., 2024) menemukan 99,1% terhadap peningkatan prestasi belajar. (Nur Hafidhotul Ilmiyah & Meini Sondang Sumbawati., 2019) menyimpulkan terdapat pengaruh antara media *kahoot* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Namun, penelitian tersebut sebagian besar hanya meneliti satu variabel bebas secara terpisah dan belum mengkaji secara bersama pengaruh media *kahoot* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa, terutama di tingkat SMP/MTS dan di wilayah Kabupaten Bojonegoro.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti ingin mengkaji secara menyeluruh pengaruh media pembelajaran *kahoot* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa sebagai langkah awal perbaikan strategi pembelajaran yang efektif. Diharapkan media pembelajaran *kahoot* dapat berguna untuk meningkatkan motivasi belajar serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi statistika. Selain itu, motivasi belajar diharapkan dapat berguna untuk meningkatkan prestasi akademik siswa, melalui penelitian “Pengaruh media pembelajaran *kahoot* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa pada materi statistika”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka di dapat rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran *kahoot* berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa pada materi statistika?

2. Apakah motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa pada materi statistika?
3. Apakah terdapat interaksi yang signifikan antara media pembelajaran *kahoot* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa pada materi statistika?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan Penelitian berdasarkan pada rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui signifikansi pengaruh media pembelajaran *kahoot* terhadap prestasi belajar siswa pada materi statistika
2. Untuk mengetahui signifikansi pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa pada materi statistika
3. Untuk mengetahui signifikansi interaksi antara media pembelajaran *kahoot* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar pada materi statistika

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang terdapat didalam penelitian ini,ada dua yakni manfaat teoretis dan praktis, adapun manfaatnya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menguji teori tentang ada dan tidaknya pengaruh media pembelajaran *kahoot* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa pada materi statistika, dan diharapkan dapat memberikan sumbangan keilmuan dan wawasan mengenai media pembelajaran *kahoot* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa. serta mampu menambah pengetahuan mengenai peran motivasi dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi atau acuan untuk mengembangkan Penelitian lebih lanjut, khususnya dalam media pembelajaran *kahoot*, penelitian ini dapat membuka kesempatan kolaborasi penelitian, serta penelitian ini mampu menyumbangkan pengembangan metodologi penelitian dalam pendidikan.

b. Bagi Sekolah/Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan sekolah untuk memanfaatkan media pembelajaran *kahoot* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada para pendidik lainnya media pembelajaran yang mana lebih berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa siswa pada materi statistika. Penelitian ini juga Diharapkan Mampu meningkatkan kualitas pengajaran, diharapkan untuk bisa mengembangkan kurikulum pembelajaran statistika yang lebih efektif.

d. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar dengan media pembelajaran *kahoot*, mempersiapkan diri untuk karir yang membutuhkan kemampuan statistika, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar statistika.

e. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran akan pentingnya inovasi dalam pembelajaran, dan mampu membuka kesempatan publikasi dan presentasi internasional.

E. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, definisi operasional dimaksudkan untuk mencegah interpretasi yang berbeda dan untuk memastikan kesamaan pemahaman mengenai topik yang diajukan oleh penulis dalam judul skripsi.

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah Segala bentuk alat, metode atau sarana yang bisa digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan bertujuan agar mempermudah siswa untuk memahami materi dengan efektif dan efisien. Media Pembelajaran dapat berupa alat bantu visual, audio, berbasis digital atau bisa juga gabungan dari ketiganya.

2. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran terkenal dengan cara metode ceramah serta siswa menghafal dan mendengar materi yang disampaikan oleh guru.

3. Media Pembelajaran *Kahoot*

Media Pembelajaran *kahoot* adalah aplikasi online yang memungkinkan kuis dikembangkan serta disajikan dalam format permainan, sehingga bisa meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Sumarso, 2019).

4. Motivasi Belajar

Motivasi Belajar adalah suatu daya penggerak yang ada dalam diri individu siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang memberikan arah kegiatan pembelajaran sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai (Sardiman, 2018). Ada dua jenis Motivasi belajar yaitu Motivasi Intrinsik yang berasal dari dalam diri seseorang dan motivasi ekstrinsik yang berasal dari luar individu.

5. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran, yang diukur melalui evaluasi seperti tes atau tugas lainnya. Selain itu, juga dapat diartikan sebagai hasil pengukuran kemampuan siswa pada materi statistika baik dalam pemahaman konsep, penguasaan, dan penerapan pengetahuan serta keterampilan yang telah dicapai oleh siswa sebagai hasil yang telah dipelajari (Rahmayanti, 2016)

6. Materi Statistika

Statistika adalah ilmu yang berkaitan dengan pengumpulan data, analisis data, menyajikan data, dan menginterpretasikan data. Materi statistika biasa diajarkan pada tingkat SMP/MTS hingga perguruan tinggi. Statistika di tingkat SMP bertujuan membekali siswa dengan kemampuan dasar (Suherman, 2020).