EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

PENGARUH MEDIA INTERAKTIF *KAHOOT* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMK NEGERI 1 GUNUNGSITOLI UTARA

Kartini Zendrato[1], Asali Lase[2], Wahyutra Adilman Telaumbanua[3], Eka Septianti Laoli[4]
Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias[1,2,3,4]
e-mail: kartinizendrato@gmail.com , asalilase2016@gmail.com, wahyutelaumbanua@gmail.com , ekaseptiantilaoli@unias.ac.id

Diterima: *13/10/2026*; Direvisi: *20/10/2026*; Diterbitkan: *3/11/2026*

ABSTRAK

Proses pembelajaran di sekolah kejuruan kerap menghadapi kendala berupa kejenuhan dan rendahnya keaktifan siswa akibat minimnya variasi penggunaan media digital yang interaktif. Kondisi tersebut berdampak langsung terhadap melemahnya dorongan dan antusiasme belajar siswa dalam menguasai kompetensi kejuruan secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Utara serta mengukur besaran kontribusi yang diberikan media tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei terhadap 39 siswa kelas XI yang diambil secara menyeluruh melalui teknik *total sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner skala *Likert*, sedangkan pengujian hipotesis memanfaatkan korelasi *Pearson product moment*, analisis regresi linear sederhana, koefisien determinasi, dan uji *t*. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif yang tergolong kuat antara media interaktif *Kahoot* dan motivasi belajar siswa dengan koefisien korelasi sebesar 0,635. Persamaan regresi linear yang terbentuk adalah $Y = 18{,}182 + 0{,}798X$, disertai perolehan nilai t_{hitung} sebesar 4,999 dengan signifikansi $0{,}000 < 0{,}05$. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,403 mengindikasikan bahwa media interaktif *Kahoot* berkontribusi sebesar 40,3% terhadap variasi motivasi belajar siswa, sedangkan sisanya dipengaruhi faktor di luar model. Dengan demikian, penerapan media *Kahoot* terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Utara.

Kata Kunci: *media interaktif Kahoot, metode pembelajaran, motivasi belajar siswa, sekolah menengah kejuruan.*

ABSTRACT

The learning process in vocational schools frequently encounters obstacles in the form of student fatigue and low participation due to limited variation in interactive digital media. This condition directly affects the weakening of students' learning drive and enthusiasm in mastering vocational competencies optimally. This study aims to determine the effect of Kahoot interactive media on students' learning motivation at SMK Negeri 1 Gunungsitoli Utara and to measure the magnitude of the media's contribution. The study employed a quantitative survey approach involving 39 eleventh-grade students selected via a total sampling technique. Data were gathered using a Likert-scale questionnaire, while hypothesis testing utilized Pearson product-moment correlation, simple linear regression analysis, coefficient of determination, and t-test. The results revealed a strong positive relationship between Kahoot interactive media and students' learning motivation, indicated by a correlation coefficient of 0.635. The resulting linear regression equation was $Y = 18.182 + 0.798X$, accompanied by a $t_{\text{statistic}}$ value of 4.999 with a significance level of $0.000 < 0.05$. The coefficient of determination (R^2) value of 0.403

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16413

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

indicated that Kahoot contributed 40.3% to the variance in students' learning motivation, while the remainder was influenced by external variables. Consequently, the application of Kahoot interactive media is proven to exert a positive and significant effect on enhancing student learning motivation at SMK Negeri 1 Gunungsitoli Utara.
Keywords: *Kahoot interactive media, learning methods, student learning motivation, vocational high school.*

PENDAHULUAN

Pendidikan yang bermutu tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan sarana prasarana sekolah, melainkan juga sangat dipengaruhi oleh dinamika proses interaksi di dalam kelas. Pembelajaran yang dirancang secara efektif dan adaptif perlu menumbuhkan perhatian, keterlibatan aktif, serta motivasi belajar peserta didik secara berkesinambungan. Namun, mempertahankan fokus siswa dalam durasi pembelajaran yang panjang menjadi tantangan tersendiri ketika strategi pengajaran yang digunakan minim variasi inovatif. Monotonitas pengajaran berisiko memicu pasivitas, kejenuhan kognitif, dan menurunnya keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung (Godwin et al., 2025; Marpaung et al., 2023; Rosalia, 2024).

Kondisi tersebut teridentifikasi secara empiris melalui observasi awal pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Utara. Motivasi belajar siswa tergolong belum optimal, yang tampak dari keengganan berpartisipasi aktif, minimnya inisiatif bertanya, serta rendahnya responsivitas saat guru membuka ruang diskusi. Ketika menghadapi materi pelajaran kejuruan yang padat konsep, siswa cenderung pasif dan cepat kehilangan daya konsentrasi. Di sisi lain, integrasi media pembelajaran yang komunikatif dan tepat guna memiliki peran strategis dalam membangkitkan kembali minat serta daya tarik siswa terhadap pelajaran (Magdalena et al., 2021).

Pemanfaatan media digital interaktif berbasis gamifikasi menjadi alternatif pendekatan yang relevan untuk mengatasi kendala tersebut. *Kahoot* merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis permainan digital (*game-based learning*) yang memungkinkan guru mengemas evaluasi maupun kuis formatif ke dalam suasana kompetisi yang menyenangkan (Ramaila, 2024). Karakteristik media ini memadukan visualisasi audio-visual yang dinamis, batasan waktu pengerjaan yang menantang, sistem poin langsung, dan papan peringkat (*leaderboard*). Elemen-elemen permainan ini secara teoritis mampu menstimulasi motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa melalui umpan balik langsung (*immediate feedback*) yang membangun antusiasme belajar (Hermawati & Solihin, 2023).

Sejumlah kajian terdahulu mengonfirmasi adanya keterkaitan positif antara implementasi *Kahoot* dengan penguatan keterlibatan siswa di berbagai jenjang pendidikan. Integrasi kuis interaktif *Kahoot* terbukti efektif mengubah suasana kelas yang pasif menjadi lebih dinamis serta meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan (Hafana & Setyabudi, 2025; Mafatih et al., 2021). Karakteristik gamifikasi pada media ini juga dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang berkesan serta mendorong keaktifan siswa (Sholihah et al., 2023; Tatas et al., 2022). Selain itu, aktivitas evaluasi berbasis kuis digital terbukti memperkuat dorongan belajar siswa sekolah menengah kejuruan untuk mencapai hasil yang lebih memuaskan (Wardani et al., 2025).

Meskipun media *Kahoot* telah mulai diperkenalkan di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Utara, variasi respons dan motivasi belajar siswa masih menunjukkan tingkat ketimpangan yang cukup lebar antarkelas. Sebagian siswa memperlihatkan antusiasme yang tinggi saat bersaing di papan skor, namun sebagian lainnya masih pasif karena keterbatasan adaptasi gawai

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16413

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

dan kendala jaringan. Kesenjangan empiris ini menunjukkan perlunya pembuktian kuantitatif yang terukur mengenai efektivitas media tersebut di wilayah kepulauan. Penelitian ini hadir untuk menguji secara objektif hubungan fungsional antara intensitas pemanfaatan media *Kahoot* dengan tingkat motivasi belajar siswa pada ekosistem sekolah menengah kejuruan setempat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada dua pertanyaan utama, yaitu mengenai keberadaan pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa, serta besaran kontribusi determinatif yang dihasilkannya. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh signifikan penerapan media interaktif *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Utara. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur persentase kontribusi varians media tersebut dalam menjelaskan perubahan motivasi belajar siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada penyajian bukti empiris spesifik pada konteks siswa SMK di wilayah luar perkotaan Pulau Nias yang memiliki karakteristik tantangan fasilitas tersendiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei eksplanatif (*explanatory survey*). Pendekatan ini dipilih guna menjelaskan hubungan kausal dan menguji hipotesis asosiatif antara variabel perlakuan media dan variabel psikologis belajar siswa. Penelitian diselenggarakan di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Utara, Kota Gunungsitoli, Provinsi Sumatera Utara, pada bulan Maret 2026. Subjek kajian difokuskan pada siswa kelas XI rumpun keahlian bisnis dan teknologi informasi yang telah memanfaatkan media digital dalam pembelajarannya.

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas XI SMK Negeri 1 Gunungsitoli Utara yang terdistribusi ke dalam dua kompetensi keahlian, yakni kelas XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) sebanyak 20 siswa serta kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) sebanyak 19 siswa. Karena total populasi sasaran relatif terbatas dengan jumlah 39 siswa, teknik penarikan sampel yang diterapkan adalah sensus atau sampel jenuh (*total sampling*). Dengan demikian, seluruh anggota populasi yang berjumlah 39 peserta didik dijadikan sebagai responden aktif dalam penelitian ini.

Variabel bebas (X) adalah media interaktif *Kahoot* yang diukur melalui lima indikator operasional, yaitu interaktivitas antarmuka, ketepatan umpan balik langsung, daya tarik gamifikasi, kualitas tampilan multimedia, dan kemudahan pengoperasian sistem. Variabel terikat (Y) adalah motivasi belajar siswa yang diidentifikasi melalui indikator kesungguhan belajar, ketekunan menuntaskan tugas, keaktifan berpendapat, antusiasme perhatian kelas, serta kesiapan menyerap materi pelajaran. Kedua instrumen variabel dijabarkan ke dalam kuesioner tertutup berskala *Likert* lima poin, mulai dari kriteria sangat tidak setuju (skor 1) hingga sangat setuju (skor 5).

Data primer yang terkumpul diuji mutunya melalui pengujian validitas butir *Pearson product moment* dan uji reliabilitas konsistensi internal *Cronbach's alpha*. Sebelum pemodelan inferensial diterapkan, data terlebih dahulu diperiksa melalui uji asumsi prasyarat klasik yang meliputi uji normalitas residual *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas varians *Levene's test*. Pengujian hipotesis penelitian dikerjakan melalui teknik analisis korelasi *Pearson product moment*, analisis regresi linear sederhana, perhitungan koefisien determinasi (R^2), serta uji signifikansi parsial (uji t) berbantuan perangkat lunak SPSS versi 26.

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16413

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengumpulan data primer melibatkan 39 responden siswa kelas XI yang mengisi instrumen penelitian secara lengkap. Ditinjau dari karakteristik demografis, responden terdiri atas 23 siswa laki-laki (59,00%) dan 16 siswa perempuan (41,00%) dengan rentang usia mayoritas antara 17 hingga 18 tahun. Distribusi bidang keahlian terbagi secara berimbang antara program keahlian MPLB (51,28%) dan program keahlian TKJ (48,72%). Karakteristik umum sebaran skor empiris dari variabel media interaktif *Kahoot* (X) dan motivasi belajar siswa (Y) diringkas melalui parameter statistik deskriptif pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian (N = 39)

Variabel Penelitian	Mean	Median	Modus	Standar Deviasi	Varians	Skor Min.	Skor Maks.
Media Interaktif *Kahoot* (X)	36,79	37,00	34	5,10	26,01	27	48
Motivasi Belajar Siswa (Y)	54,33	54,00	54	6,86	47,07	40	69

Sumber: Data Primer Penelitian Terolah (2026)

Berdasarkan data pada Tabel 1, variabel media interaktif *Kahoot* memperoleh nilai rata-rata sebesar 36,79 dengan standar deviasi 5,10 serta nilai median 37,00. Pada variabel motivasi belajar siswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 54,33 dengan standar deviasi 6,86 serta nilai modus sebesar 54. Kedekatan nilai rata-rata (*mean*) dan nilai tengah (*median*) pada Tabel 1 mengindikasikan bahwa data kedua variabel menyebar secara simetris di sekitar titik pemusatan. Informasi deskriptif ini menjadi dasar yang baik untuk melanjutkan analisis ke tahap uji asumsi klasik.

Uji prasyarat parametrik membuktikan bahwa instrumen kuesioner memiliki keandalan yang tinggi dengan nilai *Cronbach's alpha* melebihi batas 0,70 pada kedua variabel. Pengujian normalitas *Kolmogorov-Smirnov* menghasilkan koefisien signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,200 ($p > 0{,}05$), yang bermakna bahwa data residual berdistribusi secara normal. Uji homogenitas *Levene's test* berdasarkan nilai rata-rata menghasilkan angka signifikansi sebesar 0,429 ($p > 0{,}05$), sehingga varians data dinyatakan seragam atau homogen. Setelah seluruh asumsi klasik terpenuhi, analisis dilanjutkan dengan pengujian statistik inferensial yang dirangkum pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Analisis Inferensial Hubungan dan Pengaruh Variabel

Jenis Analisis Statistik	Parameter / Persamaan	Nilai Koefisien	Signifikansi (p)	Interpretasi Hasil
Korelasi *Pearson*	Nilai korelasi (r)	0,635	0,000	Hubungan positif, kuat, dan signifikan
Regresi Linear Sederhana	$Y = a + bX$	$Y = 18{,}182 + 0{,}798X$	—	Arah pengaruh positif
Koefisien Determinasi	Nilai R^2 (*R Square*)	0,403	—	Kontribusi varians sebesar 40,3%
Uji Parsial (Uji *t*)	Nilai statistik t	4,999	0,000	Hipotesis alternatif (H_a) diterima

Sumber: Output Pengolahan Data SPSS (2026)

Mengacu pada rangkuman analisis inferensial pada Tabel 2, koefisien korelasi *Pearson* tercatat sebesar 0,635 dengan angka signifikansi 0,000 ($p < 0{,}05$). Nilai koefisien korelasi pada

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16413

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

Tabel 2 membuktikan adanya hubungan positif yang kuat dan signifikan antara persepsi media *Kahoot* dengan motivasi belajar siswa. Persamaan regresi linear yang dihasilkan memperlihatkan konstanta sebesar 18,182 dan koefisien arah regresi sebesar 0,798 bernilai positif. Makna dari persamaan tersebut mengindikasikan bahwa setiap kenaikan satu satuan skor pemanfaatan media *Kahoot* akan diiringi oleh peningkatan skor motivasi belajar sebesar 0,798 satuan.

Kekuatan kontribusi media terhadap motivasi belajar diperjelas oleh nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,403. Nilai ini mengindikasikan bahwa sebesar 40,3% variasi perubahan motivasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Gunungsitoli Utara dapat dijelaskan secara langsung oleh penerapan media interaktif *Kahoot*. Sementara itu, sisa varians sebesar 59,7% dipengaruhi oleh variabel lain di luar model pengujian, seperti gaya mengajar guru, kondisi lingkungan keluarga, dan fasilitas belajar siswa. Hasil uji hipotesis parsial memperkuat temuan ini dengan perolehan nilai t_{hitung} sebesar 4,999 yang melampaui nilai t_{tabel} (2,026) pada taraf signifikansi 5%. Fakta statistik ini secara meyakinkan menolak H_0 dan menerima H_a, yang menegaskan bahwa media interaktif *Kahoot* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Korelasi positif dan kuat ($r = 0{,}635$) antara media interaktif *Kahoot* dan motivasi belajar siswa mengonfirmasi bahwa integrasi teknologi permainan digital efektif mengubah iklim kelas kejuruan. Siswa SMK yang awalnya pasif menjadi lebih bersemangat saat materi dievaluasi melalui kuis yang interaktif. Temuan ini selaras dengan landasan pedagogis gamifikasi yang menempatkan unsur tantangan, skor waktu nyata, dan penghargaan visual sebagai pemicu motivasi berprestasi (Hermawati & Solihin, 2023). Akses kuis yang fleksibel melalui gawai memposisikan siswa sebagai partisipan aktif yang terlibat langsung dalam proses penguasaan kompetensi.

Secara teoritis, platform *Kahoot* memenuhi prinsip dasar *self-determination theory* yang menggarisbawahi pentingnya rasa kompetensi dan keterlibatan otonom dalam belajar. Tampilan kuis yang dilengkapi warna kontras, musik latar yang dinamis, serta hitung mundur waktu mereduksi rasa bosan yang kerap muncul pada evaluasi berbasis kertas. Mekanisme papan peringkat (*leaderboard*) memberikan umpan balik langsung (*immediate feedback*) yang memicu kompetisi sehat di antara siswa di ruang kelas. Hasil ini memperkuat temuan Mafatih et al. (2021) dan Sholihah et al. (2023) yang menegaskan bahwa *Kahoot* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus memacu konsentrasi siswa.

Pengaruh signifikan yang ditunjukkan oleh nilai uji t ($t = 4{,}999; p < 0{,}05$) membuktikan bahwa *Kahoot* memiliki daya dorong yang nyata terhadap ketekunan dan kesungguhan belajar siswa. Siswa kelas XI di sekolah kejuruan membutuhkan media perantara yang mampu mengabstraksikan instruksi teori ke dalam format yang komunikatif. Melalui format kuis daring berulang, siswa terdorong untuk meninjau kembali materi catatan demi meraih posisi tertinggi di papan skor kelas. Fenomena keterlibatan aktif ini sejalan dengan simpulan Tatas et al. (2022) dan Hafana dan Setyabudi (2025) yang mendapati bahwa media pembelajaran digital interaktif mampu mengikis sikap apatis siswa dalam pembelajaran. Namun demikian, efektivitas tersebut sangat bergantung pada konsistensi guru dalam memperbarui variasi format kuis digital agar motivasi belajar siswa dapat terjaga secara berkelanjutan (Duhe et al., 2026; Hamdan, 2026; Khairani et al., 2024; malmar et al., 2026; Ulfa et al., 2025).

Besaran nilai koefisien determinasi yang mencapai 40,3% menegaskan bahwa media interaktif *Kahoot* merupakan faktor determinan yang substantif bagi motivasi belajar siswa di

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16413

EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
Vol. 6, No. 4, September-November 2026
e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/edutech

SMK Negeri 1 Gunungsitoli Utara. Namun demikian, keberadaan varians sebesar 59,7% yang dijelaskan oleh faktor eksternal mengingatkan pendidik bahwa teknologi bukan merupakan instrumen tunggal keberhasilan kelas. Faktor kompetensi pedagogik guru, kejelasan modul ajar kejuruan, dan interaksi afektif tetap menjadi pilar utama yang menyempurnakan motivasi siswa (Wardani et al., 2025). Oleh sebab itu, pemanfaatan *Kahoot* paling ideal diposisikan sebagai media penguat (*reinforcement*) dalam kerangka pembelajaran yang terencana secara matang (Duhe et al., 2026; Rowiyah, 2024; Sinaga, 2025; Tamur & Pantaleon, 2023). Dengan demikian, integrasi Kahoot yang selaras dengan tujuan pembelajaran Ekonomi juga terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, bukan hanya motivasi semata

Temuan penelitian ini memberikan implikasi bahwa digitalisasi pembelajaran di wilayah kepulauan seperti Kota Gunungsitoli sangat mungkin diterapkan dengan hasil yang optimal. Keterbatasan sarana teknologi dapat dijembatani melalui pemanfaatan gawai cerdas siswa yang dikelola secara bijak untuk kepentingan edukatif. Guru dituntut kreatif menyusun butir soal kuis yang tidak sekadar menguji ingatan hafalan, tetapi melatih penalaran kritis yang relevan dengan tuntutan dunia kerja (Adnan et al., 2026; Ahmad, 2020; Khasanah et al., 2026; Putri et al., 2020; Zulaihah et al., 2026);Ramaila, 2024). Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada ukuran sampel yang terbatas pada satu sekolah serta penggunaan desain survei potong lintang (*cross-sectional*). Penelitian mendatang disarankan untuk menguji efektivitas media ini melalui eksperimen semu jangka panjang serta mengevaluasi variabel hasil belajar kognitif secara terpadu.

KESIMPULAN

Penerapan media interaktif *Kahoot* terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Utara, sebagaimana dibuktikan oleh perolehan nilai t_{hitung} sebesar 4,999 dengan taraf signifikansi $0{,}000 < 0{,}05$ serta koefisien korelasi sebesar 0,635 yang berada pada kategori kuat. Pemanfaatan media berbasis gamifikasi ini terbukti memberikan kontribusi sebesar 40,3% terhadap perubahan variasi motivasi belajar siswa, yang ditandai oleh meningkatnya antusiasme, ketekunan mengerjakan tugas, dan keaktifan interaksi di ruang kelas kejuruan.

Implikasi dari temuan ini menuntut para guru di sekolah menengah kejuruan untuk mengintegrasikan platform pembelajaran digital interaktif seperti *Kahoot* ke dalam variasi metode pengajaran guna mengikis kejenuhan belajar siswa. Manajemen sekolah disarankan untuk terus memfasilitasi pemerataan akses jaringan internet dan pelatihan integrasi media digital bagi para pendidik secara berkesinambungan. Untuk pengembangan riset di masa depan, peneliti selanjutnya disarankan memperluas cakupan sampel lintas sekolah di wilayah kepulauan serta menerapkan metode eksperimen semu guna menguji retensi motivasi dan pencapaian kompetensi keterampilan siswa secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Adnan, S., Bumulo, F., Maruwae, A., Hasiru, R., & Gani, I. P. (2026). Pengaruh penggunaan media gadget terhadap penguatan profil lulusan di kelas VIII SMP Negeri 1 Atinggola. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, *6*(4), 3795–3808. https://doi.org/10.51878/learning.v6i4.15316

Ahmad, I. F. (2020). Asesmen alternatif dalam pembelajaran jarak jauh pada masa darurat penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) di Indonesia. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, *7*(1), 195–222. https://doi.org/10.33650/pjp.v7i1.1136

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16413

Duhe, Y., Mahmud, M., Gani, I. P., Hafid, R., & Kasim, M. (2026). Pengaruh media pembelajaran interaktif Educaplay terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran PKK. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, *6*(3), 2496–2505. https://doi.org/10.51878/edutech.v6i3.14511

Godwin, K. E., Moreno, A., Leroux, A. J., & Kaur, F. (2025). Instructional strategies to maintain students' attention: A national teacher survey on classroom-based breaks. *Early Childhood Education Journal*, *53*(2), 415–427. https://doi.org/10.1007/s10643-025-01996-7

Hafana, N., & Setyabudi, M. A. (2025). Penerapan Kahoot! dalam pembelajaran Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 1 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya*, *5*(4), 3664–3676. https://doi.org/10.55606/jpsb.v5i4.4321

Hamdan, M. K., & Ali, M. S. (2026). Eksplorasi efektivitas flipbook digital interaktif terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa pada pembelajaran di era digital. *Al-Yasini: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum dan Pendidikan*, *11*(1), Article 7234. https://doi.org/10.55102/alyasini.v11i01.7234

Hermawati, M., & Solihin, A. K. (2023). Pemanfaatan media Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif siswa. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, *6*(2), 158–166. https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i2.10477

Khairani, G., Maulidiah, R. H., & Isnaini, I. (2024). Peningkatan minat belajar siswa melalui penggunaan media digital Quizalize berbasis game pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII-1 SMPN 3 Kisaran. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, *8*(2), 149–153. https://doi.org/10.30743/bahastra.v8i2.8954

Khasanah, H. N., Priyanto, W., & Agustini, F. (2026). Pengembangan media pembelajaran aplikasi keragaman budaya Pulau Jawa (KEBUJA) mapel Pendidikan Pancasila kelas V SD. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, *6*(2), 1231–1242. https://doi.org/10.51878/social.v6i2.11750

Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, *3*(2), 312–325. https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1384

Mafatih, I., Hanief, M., & Dewi, M. S. (2021). Penggunaan media interaktif Kahoot pada matapelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 6 Singosari. *Jurnal Pendidikan Islam*, *6*(1), 45–56. https://doi.org/10.37286/ojs.v6i1.92

Malmar, M., Jayadin, J., & Coa, S. A. R. (2026). Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Gimkit dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah Maumere. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, *6*(4), 3004–3011. https://doi.org/10.51878/science.v6i4.13742

Marpaung, F. N., Nadeak, B., & Naibaho, L. (2023). Teknik peningkatan mutu pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, *5*(1), 3762–3772. https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11623

Putri, I. I. M., Rmiyanti, R., & Ningsih, E. R. (2020). Realisasi gerakan literasi digital sebagai implementasi gerakan literasi nasional di Sekolah Muhammadiyah Pangkalan Bun. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, *2*(2), 87–99. https://doi.org/10.23917/blbs.v2i2.12836

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16413

Ramaila, S. (2024). Harnessing Kahoot! as an educational tool to foster meaningful teaching and learning: A systematic review. *African Journal of Teacher Education*, *13*(2), 1–12. https://doi.org/10.21083/ajote.v13i2.8017

Rosalia, H. (2024). Investigating English teachers' teaching style on students' engagement in EFL classrooms. *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, *4*(6), 657–662. https://doi.org/10.35877/soshum3276

Rowiyah, S. (2024). Kahoot! as a pedagogical tool in IELTS writing instruction: A qualitative analysis of gamified learning strategies. *Voices of English Language Education Society*, *8*(1), 262–270. https://doi.org/10.29408/veles.v8i1.24692

Sholihah, I. A., Krenata, N. A. C., & Nisa, N. K. (2023). Analisis keuntungan dan kerugian Kahoot sebagai platform media pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, *6*(2), 39–44. https://doi.org/10.21009/jpi.062.06

Sinaga, A. V. (2025). Optimalisasi pembelajaran berbantuan Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar. *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, *5*(1), Article 66866. https://doi.org/10.26858/edustudent.v5i1.66866

Tamur, M., & Pantaleon, K. V. (2023). Pengembangan e-modul matematika interaktif terintegrasi Kahoot! untuk mendukung literasi matematis siswa SMP. *Suska Journal of Mathematics Education*, *9*(2), Article 135. https://doi.org/10.24014/sjme.v9i2.24932

Tatas, H. L., Anggraheni, D., & Yogatama, A. (2022). Kahoot as an alternative interactive learning media in digital era. In *Proceedings of the 1st International Conference on Social Science, Humanities, Education and Society Development (ICONS)* (pp. 112–119). EAI. https://doi.org/10.4108/eai.14-8-2021.2317628

Ulfa, M., Fitriana, & Sulton, M. (2025). Game-based edutainment strategi guru MI untuk mengaktifkan siswa dalam belajar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *3*(1), Article 13. https://doi.org/10.47134/pgsd.v3i1.2238

Wardani, I. U., Mahmudah, R., Seran, Y. B., & Suardipa, I. P. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, *4*(2), 157–164. https://doi.org/10.55606/jpmi.v4i2.3412

Zulaihah, S. M., Rahmawati, S., Nugraha, Y. A., Rohim, D. C., & Abshor, D. A. (2026). Efektifitas penggunaan game edukatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPAS siswa kelas III sekolah dasar. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, *6*(1), 143–152. https://doi.org/10.51878/elementary.v6i1.8712

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi
https://doi.org/10.51878/edutech.v6i4.16413