

Ananda Amilus Sholikhah. 2025. *Pengaruh Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura.

Pembimbing: Luluk Mauli Diana, S.SI., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Web di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto. Menggunakan desain kuasi eksperimen *Non-Equivalent Control Group Design*, dua kelas XI RPL dijadikan sampel sebagai kelompok eksperimen dan kontrol. Instrumen penelitian meliputi angket motivasi belajar dan lembar observasi. Hasil *paired t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan *t*-hitung $5,123 > t$ -tabel $2,042$, menandakan perbedaan signifikan motivasi belajar setelah perlakuan. Peningkatan motivasi mencapai 68,75%. Dengan demikian, media *Kahoot* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar dan dapat menjadi strategi alternatif dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: *Kahoot*, Motivasi Belajar, Pemrograman Web

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Kahoot media on students' learning motivation in the Web Programming subject at SMK Negeri 2 Kota Mojokerto. Using a quasi-experimental design with a Non-Equivalent Control Group Design, two eleventh-grade Software Engineering classes were selected as the experimental and control groups. The research instruments included a learning motivation questionnaire and an observation sheet. The results of the paired t-test showed a significance value of $0.000 < 0.05$ and a t-value of $5.123 > t$ -table value of 2.042 , indicating a significant difference in learning motivation after the treatment. The increase in motivation reached 68.75%. Therefore, Kahoot media has an effect on learning motivation and can serve as an alternative strategy in the implementation of the Merdeka Curriculum.

Keyword: *Kahoot*, Learning Motivation, Web Programming