

## ABSTRAK

Wadeltrudis Wohen, 220161. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Vii C Pada Pelajaran Agama Katolik Di Smp Negeri Alok” Skripsi. Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik, Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Agama Katolik yang ditandai dengan kurangnya keaktifan, perhatian, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum mampu mendorong siswa untuk belajar secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa melalui penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII dengan jumlah 31 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuesioner, dan wawancara. Data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada siklus I, rata-rata motivasi belajar siswa berada pada kategori cukup dengan persentase sebesar 68,81%. Pada tahap ini, siswa masih menunjukkan keterlibatan yang belum maksimal serta tingkat kepercayaan diri yang masih rendah. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, di mana rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 91,92% dengan kategori sangat baik. Peningkatan tersebut terlihat pada seluruh indikator motivasi belajar, yaitu kepuasan, motivasi, keterlibatan, perhatian, keterkaitan, dan kepercayaan diri. Selain itu, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta lebih percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Agama Katolik. Media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menarik, sehingga mendorong siswa untuk terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci: motivasi belajar, Kahoot, pembelajaran interaktif, penelitian tindakan kelas.**

## ABSTRACT

Wadeltrudis Wohen, 2201161. **The Effectiveness of Using the Kahoot Application to Enhance Students' Learning Motivation in Grade VII C Catholic Religious Education at SMP Negeri Alok.** Thesis, Catholic Religious Education Study Program, Ledalero Institute of Philosophy and Creative Technology.

This study was motivated by the low level of students' learning motivation in Catholic Religious Education, which was indicated by the lack of student participation, attention, and engagement during the learning process. This condition shows that the learning process has not been able to optimally encourage students to be actively involved. Therefore, an innovative learning approach is needed to improve students' motivation, one of which is through the use of technology-based learning media. This study aims to determine the improvement of students' learning motivation through the use of the Kahoot! application as an interactive learning media. The method used in this research is Classroom Action Research (CAR), which was conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 31 seventh-grade students. Data were collected through observation, questionnaires, and interviews. Quantitative data were analyzed using percentage techniques, while qualitative data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. The results of the study indicate that the use of Kahoot can improve students' learning motivation. In the first cycle, the average level of students' learning motivation was categorized as moderate, with a percentage of 68.81%. At this stage, students' participation and self-confidence were still relatively low. After improvements were made in the second cycle, there was a significant increase, with the average motivation reaching 91.92%, categorized as very good. The improvement was observed in all motivation indicators, including satisfaction, motivation, engagement, attention, relevance, and confidence. In addition, the results of observations and interviews showed that students became more active, enthusiastic, and confident during the learning process. Based on these findings, it can be concluded that the use of Kahoot as an interactive learning media is effective in improving students' learning motivation in Catholic Religious Education. Interactive and engaging learning media can create a more active and enjoyable learning environment, which encourages students to participate more actively in the learning process.

**Keywords: learning motivation, Kahoot, interactive learning, classroom action research**