

Penerapan *Problem Based Learning* berbantuan Kahoot! dalam meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

Deskoni¹⁾ Yuliana FH²⁾ Edwin Nurdiansyah³⁾

Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya
deskoni1974@gmail.com¹⁾ yulianafh@fkip.unsri.ac.id²⁾ edwin@unsri.ac.id³⁾

Abstract

This study aims to determine the effect of the application of problem-based learning assisted by a kahoot interactive quiz in increasing the motivation to learn economics students of FKIP Sriwijaya University. This type of research is a quasi experimental (quasi experimental design) with one group pretest-posttest research design. The sample of this study was the 3rd semester students of the Economics Education Study Program FKIP Sriwijaya University in 2019 on macroeconomics courses totaling 56 students. The results of this study indicate that there is an increase in the average student motivation of 12.97. N-gain value of 57.98 indicates that the increase in motivation that occurred included in the moderate category. Furthermore, based on the results of inferential statistical analysis with paired sample t test obtained significance value of $0,000 > 0,05$ and tcount value of $8,596 >$ from table of 2.021 so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus it can be concluded that there are significant differences between students' learning motivation before and after applying problem-based learning assisted by a kahoot interactive quiz.

Keywords: Problem Based Learning, Interactive Quiz, Learning Motivation

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *problem based learning* berbantuan kuis interaktif kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pendidikan ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya. Jenis penelitian ini merupakan eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa semester 3 Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya tahun 2019 pada mata kuliah ekonomi makro yang berjumlah 56 mahasiswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata motivasi belajar mahasiswa sebesar 12,97. Nilai *N-gain* sebesar 57,98 menunjukkan bahwa peningkatan motivasi yang terjadi termasuk dalam kategori sedang. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan *paired sample t test* diperoleh nilai signifikansi $0,000 > 0,05$ dan nilai t_{hitung} sebesar $8,596 >$ dari t_{tabel} sebesar 2,021 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar mahasiswa sebelum dan setelah menerapkan *problem based learning* berbantuan kuis interaktif kahoot.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, Kuis Interaktif, Motivasi belajar

Article Info

Received date: Juli 2019

Revised date: September 2019

Accepted date: October 2019

Pendahuluan

Proses pembelajaran yang baik merupakan kunci keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu upaya untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap mahasiswa sehingga mereka dapat mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan proses kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dosen sebagai perancang pembelajaran perlu menciptakan proses dan lingkungan pembelajaran yang dapat mendukung mahasiswa untuk dapat mengembangkan berbagai kompetensi dan meningkatkan daya pikir mahasiswa, sebagaimana tuntutan keterampilan abad 21 bahwa setiap individu yang akan bersaing secara global perlu memiliki 4 keterampilan, meliputi keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaborasi dan komunikatif.

Keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*) merupakan kemampuan untuk merespon, menganalisis, memecahkan permasalahan dan mencari solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.

Kreatif (*creativity*) merupakan suatu kemampuan untuk menemukan atau menciptakan berbagai ide-ide dan pemikiran baru. Kolaborasi (*collaboration*), merupakan kemampuan bekerjasama dengan orang lain untuk menghadapi suatu persoalan atau untuk memaksimalkan hasil yang hendak dicapai.

Selanjutnya, komunikasi (*communication*) merupakan suatu kemampuan untuk berkomunikasi, sehingga ia dapat hidup di tengah2 masyarakat.

Tuntutan keterampilan pembelajaran abad 21 inilah yang mendorong setiap pendidik, terutama dosen untuk menciptakan kondisi dan proses perkuliahan yang lebih menitikberatkan pada aktivitas mahasiswa secara aktif.

Keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses perkuliahan dapat dilakukan dengan penerapan strategi dan model pembelajaran yang tepat. [1] dalam bukunya menjelaskan bahwa "*Great learning often begins with preoccupation with a problem, followed by taking ownership of the problem and harnessing multiple dimensions of thinking*". Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran yang baik dimulai dengan menggunakan suatu permasalahan sehingga membawa seseorang untuk memanfaatkan seluruh dimensi pemikirannya.

Ia menambahkan bahwa berbagai bentuk masalah yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yakni dapat berupa suatu situasi yang membutuhkan perhatian atau perbaikan dengan cepat, menemukan cara-cara baru untuk mengatasi suatu fenomena tertentu, memunculkan kesenjangan antara informasi dan pengetahuan yang dimiliki sehingga mampu menentukan keputusan yang tepat.

Hal senada juga diungkapkan oleh Howard Gardner (1983) dalam [2] bahwa upaya untuk meningkatkan kecerdasan/intelegensi seseorang adalah menciptakan pembelajaran yang diarahkan untuk menyelesaikan berbagai

permasalahan. Pemecahan masalah dengan konteks dunia nyata melibatkan berbagai cara untuk mengetahui berbagai fenomena dan terjadinya proses belajar.

Mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi sudah sepatutnya dilakukan di jenjang perguruan tinggi, untuk itu dalam proses pembelajaran dapat digunakan suatu model pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan tersebut, yakni *problem based learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang menyajikan permasalahan nyata yang sedang terjadi sebagai bahan bagi peserta didik untuk melakukan investigasi mendalam, mencurahkan pemikirannya dalam upaya pemecahan masalah dan mengkomunikasikannya.

Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan peneliti diketahui bahwa dalam proses perkuliahan di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya, metode pembelajaran yang paling sering digunakan adalah presentasi sebesar 47%, diskusi dan tanya jawab 43%, dan metode lainnya 10%.

Proses pembelajaran dengan metode presentasi dan diskusi dinilai dapat mengembangkan daya kreatifitas dan kemampuan berpikir kritis pada mahasiswa, sebagaimana yang diungkapkan oleh [3] dalam hasil penelitiannya yang mengungkapkan bahwa penggunaan model *problem based learning* dengan metode diskusi berpengaruh pada peningkatan sikap ilmiah peserta didik, meliputi sikap rasa ingin tahu, berpikir kritis, kolaboratif, dan tanggung jawab.

Penerapan model pembelajaran *problem based learning* memungkinkan tiap mahasiswa untuk terlibat aktif dalam mencurahkan ide-ide dan

pemikirannya, namun pada pelaksanaannya tidak semua mahasiswa ikut terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran ini. Masih banyak ditemui mahasiswa yang pasif dan cenderung kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran terjadi jika ia memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Motivasi dapat dikatakan sebagai dorongan psikologis yang merupakan perubahan energi dalam diri seseorang untuk tetap bersemangat dan bertahan melakukan sesuatu yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapainya secara sadar maupun tidak sadar [4] Motivasi belajar dapat dikembangkan dengan berbagai cara, salah satunya adalah menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik melalui penggunaan media dalam proses pembelajaran. Kemp dan Dayton [5] mengungkapkan bahwa media memiliki kontribusi positif terhadap pembelajaran, diantaranya mempermudah penyampaian pesan, pembelajaran lebih menarik dan interaktif, serta dapat mengembangkan sikap positif siswa terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Penerapan model *problem based learning* berbantuan media kuis interaktif *Kahoot!* diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh [6] yakni dengan adanya kuis membuat siswa mampu mengetahui tingkat pemahamannya sendiri, selain itu, interaktivitas dari kuis yang disajikan menjadikan siswa lebih fokus dan suasana kelas menjadi kondusif sehingga waktu pembelajaran lebih efisien.

Dengan kata lain penggunaan kuis interaktif ini dapat dijadikan sebagai alat evaluasi untuk mengukur seberapa jauh pemahaman mahasiswa mengenai materi yang telah dipelajarinya. Keterbatasan waktu yang tersedia dalam pembelajaran terkadang menjadi kendala untuk melaksanakan proses penilaian di setiap akhir perkuliahan, namun dengan pemanfaatan kuis interaktif kahoot ini akan mempermudah seorang guru/dosen dalam melakukan penilaian dengan hanya memanfaatkan laptop/handphone pada peserta didik.

Kahoot! merupakan salah satu aplikasi edukasi digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini menawarkan beberapa fitur pembelajaran diantaranya kuis interaktif, diskusi dan survei. Konten yang disediakan dapat diakses secara gratis, sehingga akan mempermudah pendidik dalam memanfaatkan aplikasi ini.

Penelitian mengenai penggunaan kuis interaktif *Kahoot!* telah dilakukan oleh Ningrum di tahun 2018 dengan hasil penelitiannya bahwa penerapan media kuis interaktif berbasis *game* edukasi *Kahoot!* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Melihat kondisi yang terjadi pada proses perkuliahan yang telah dilaksanakan dan pentingnya peranan motivasi belajar dalam mencapai keberhasilan pembelajaran maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Kuis Interaktif *Kahoot* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu dengan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Sampel

penelitian ini adalah mahasiswa semester 3 program studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya tahun 2019 pada mata kuliah ekonomi makro berjumlah 56 mahasiswa. Dalam 4 kali pertemuan perkuliahan diterapkan model *problem based learning*, dimana mahasiswa akan diberikan berbagai isu atau permasalahan ekonomi yang sedang terjadi di Indonesia dan di dunia untuk mengembangkan pemikiran mahasiswa, dan di setiap akhir perkuliahan diberikan kuis interaktif kahoot untuk mengukur pemahaman dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan, yakni observasi dan angket untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *probelem based learning* berbantuan kuis interaktif kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Selain itu wawancara terhadap beberapa mahasiswa juga peneliti lakukan untuk memperoleh informasi mengenai respon mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran *problem based learning* berbantuan kuis interaktif.

Adapun angket yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar mahasiswa mengacu pada *Keller's ARCS* (1987) yang dikutip oleh [7] sebagai berikut:

Tabel 1
Angket Motivasi

Indikator motivasi	Sub indikator
<i>Attention/</i> Perhatian	1. <i>Curiosity</i> /rasa ingin tahu mahasiswa 2. Minat dalam mengikuti pembelajaran 3. Keterlibatan aktif dalam pembelajaran

	4. Kemampuan bertanya, menanggapi, presentasi, menjawab permasalahan yang dihadapi. 5. Kemampuan bekerjasama
<i>Relevance/ Relevansi</i>	1. Kesesuaian antara kegiatan pembelajaran dengan tujuan 2. Kesesuaian penggunaan metode pembelajaran dengan tujuan. 3. Kesesuaian kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan manfaat dan kebutuhan mahasiswa
<i>Confidence / Percaya diri</i>	1. Kemauan dalam penyelesaian tugas yang diberikan. 2. Berusaha mengikuti proses pembelajaran dengan baik 3. Percaya diri dalam mengerjakan kuis yang diberikan
<i>Satisfaction/ Kepuasan</i>	1. Pemahaman materi 2. Hasil belajar

Besarnya peningkatan motivasi belajar mahasiswa dianalisis dengan mengukur *N-Gain* yang ternormalisasi dengan rumus berikut:

$$N - Gain = \frac{skorposttest - skorpretest}{skormaks - skorpretest} \times 100$$

Kriteria Gain ternormalisasi sebagai berikut:

Tabel 2.
Tabel Gain

Persentase	Klasifikasi
N-Gain > 70	Tinggi
30 ≤ N-Gain ≤ 70	Sedang

N-Gain < 30	Rendah
-------------	--------

(Sumber: Archambault, 2008).

Untuk mengetahui efektifitas penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan kuis interaktif Kahoot terhadap motivasi belajar mahasiswa dilakukan analisis statistik inferensial dengan *paired sample t-test* yang didahului dengan uji prasyarat, yakni uji normalitas data menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas menggunakan uji *Levene's*.

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *paired sample t-test* dengan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_0 : tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar mahasiswa sebelum dan setelah menerapkan *problem based learning* berbantuan kuis interaktif Kahoot.

H_a : terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar mahasiswa sebelum dan setelah menerapkan *problem based learning* berbantuan kuis interaktif Kahoot.

Pembahasan

Motivasi merupakan salah satu unsur penting dalam keberhasilan pembelajaran. Penciptaan lingkungan belajar yang mendukung daya kritis dan kreativitas mahasiswa amat diperlukan mengingat tantangan saat ini yang kian kompleks. Melalui proses pembelajaran dengan model *problem based learning* dimana mahasiswa dituntut untuk mampu menganalisis, mengkonstruksi, dan menemukan solusi terkait permasalahan/isu-isu yang sedang terjadi di masyarakat. Dengan demikian, kemampuan analisis yang mereka miliki diharapkan dapat dimanfaatkan dalam kehidupan untuk turut serta mengatasi permasalahan sosial yang sedang terjadi.

[8] mengungkapkan bahwa

motivasi memiliki pengaruh besar dalam pembelajaran, oleh karena itu guru tidak hanya dituntut untuk dapat memilih cara mengajar yang tepat, struktur pembelajaran, jenis penilaian, dan membentuk interaksi, tetapi juga menggunakan berbagai teknik dan metode yang memiliki pengaruh besar dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal senada juga diungkapkan oleh [9] dalam hasil penelitiannya bahwa motivasi belajar merupakan faktor paling berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran jika dibandingkan dengan kualitas pengajaran.

Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif karena merangsang komponen visual dan verbal. Kahoot merupakan sebuah *platform* yang menyediakan beberapa bentuk kuis bersifat interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Adapun langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi “kahoot!” adalah sebagai berikut:

- 1) Mengakses laman *kahoot.com*, untuk pendidik yang akan membuat dan mengembangkan konten pembelajaran dapat mengakses *create.kahoot* dan *kahoot.it* digunakan peserta didik untuk mengikuti kuis interaktif yang digunakan. Berikut adalah tampilan utama platform “kahoot!”
- 2) *Sign up* pada kahoot untuk mendaftar dan membuat akun, setelah terdaftar maka kita dapat memanfaatkan konten di dalamnya untuk membuat *quiz*, *jumble*, maupun *survey*.
- 3) Kuis interaktif yang digunakan berbentuk pilihan ganda, dan kita dapat mengatur waktu yang

diperlukan untuk menjawab pertanyaan.

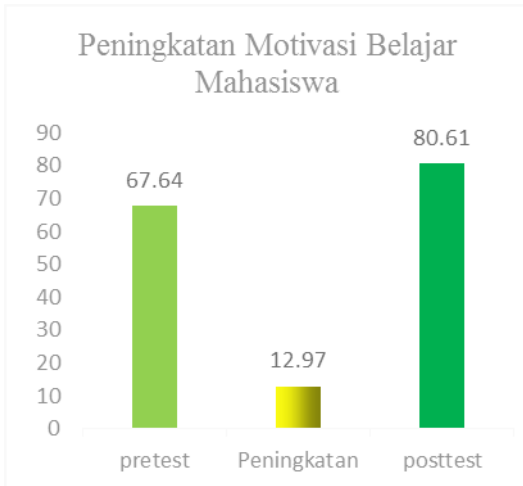
- 4) Kuis yang telah disusun dapat dimainkan secara individu maupun kelompok sesuai dengan kondisi dan ketersediaan sarana pendukung.
- 5) Kuis ini dapat dimainkan menggunakan *laptop* atau *smartphone* yang telah terkoneksi dengan jaringan internet. Peserta didik yang hendak mengikuti kuis dapat mengakses www.kahoot.it kemudian menginput *game pin* yang ditampilkan guru.
- 6) Peserta didik yang telah bergabung dalam permainan dapat menjawab pertanyaan yang disajikan. Jawaban yang tepat dan cepat akan mempengaruhi skor dan peringkat tiap peserta didik.
- 7) Di akhir permainan secara otomatis akan ditampilkan pemenang, yakni peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan dengan tepat dan dalam waktu yang cepat. Selain itu, guru dapat mengunduh hasil tes yang telah diberikan secara keseluruhan.

Penerapan *problem based learning* berbantuan kuis interaktif kahoot yang telah dilaksanakan dalam proses pembelajaran di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar mahasiswa sebelum dan setelah menerapkan model PBL berbantuan kuis interaktif kahoot, hal ini dapat dilihat pada grafik berikut:

Tests of Normality

	kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
motivasi	pretest	.109	56	.093	.978	56	.408
	posttest	.109	56	.096	.946	56	.015

Tabel 3. Tes Normalitas



Sumber: Data diolah tahun 2019

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa motivasi belajar rata-rata mahasiswa sebelum menerapkan model PBL berbantuan kuis interaktif kahoot sebesar 67,64, sedangkan motivasi belajar rata-rata setelah perlakuan sebesar 80,61. Hal ini menunjukkan bahwa secara deskriptif terdapat peningkatan motivasi belajar rata-rata sebesar 12,97. Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, sebagian besar mahasiswa mengungkapkan bahwa penerapan *problem based learning* berbantuan kuis interaktif kahoot ini membuat proses perkuliahan menjadi lebih menarik karena menyajikan isu-isu hangat yang sedang terjadi, menjadikan mahasiswa lebih aktif dalam berpikir dan bertindak serta berani mengungkapkan pendapatnya. Selain itu, dapat melatih

kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan memberikan tingkat kedewasaan dalam mengambil sikap. Manfaat lainnya, yakni mahasiswa dapat mengetahui bagaimana

kondisi saat ini, masalah terbesar yang sedang dialami saat ini, dan dari sana bisa membuat tingkat kepekaan mahasiswa terhadap lingkungannya bertambah. Pemberian kuis interaktif di setiap akhir pembelajaran memberikan tantangan tersendiri bagi mahasiswa untuk memperoleh skor tertinggi, sehingga ia harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran agar dapat menyelesaikan kuis tersebut.

Selanjutnya, peningkatan motivasi belajar mahasiswa dapat dianalisis menggunakan N-Gain yang ternormalisasi dengan hasil sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{4514 - 3788}{5040 - 3788} \times 100 = 57,98$$

Nilai N-gain sebesar 57,98 menunjukkan bahwa peningkatan motivasi yang terjadi termasuk dalam kategori sedang. Selanjutnya untuk mengetahui efektifitas penerapan *problem based learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa dilakukan pengujian statistik inferensial, melalui uji prasyarat dan uji hipotesis dengan hasil berikut:

Uji Normalitas Data

Berdasarkan hasil pengujian statistik dengan menggunakan analisis *Kolmogorov-Smirnov* diketahui bahwa nilai signifikansi untuk motivasi belajar sebelum perlakuan (*pretest*) sebesar 0,093 > 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal. Hal yang sama juga ditunjukkan pada data motivasi belajar setelah perlakuan (*posttest*) dengan nilai signifikansi sebesar 0,096 > 0,05, sehingga dapat

dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

interaktif Kahoot dilakukan pengujian *paired sample t-test* (*independent sample t-test*) dan diperoleh hasil yang disajikan pada tabel berikut:

Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variances

Motivasi

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.382	1	110	.126

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai signifikansi *Levene's Test* adalah $0,126 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar mahasiswa memiliki variansi yang homogen.

Uji Hipotesis

Tabel 4. Nilai Korelasi

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	56	.728	.000

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka terdapat hubungan motivasi belajar antara sebelum dan setelah menerapkan model PBL berbantuan kuis interaktif Kahoot. Selanjutnya, jika nilai korelasi (r) dikuadratkan menunjukkan sumbangan model PBL berbantuan kuis interaktif Kahoot terhadap peningkatan motivasi belajar. Nilai korelasi $0,728^2 = 0,52$ menunjukkan bahwa sumbangan model PBL berbantuan kuis interaktif Kahoot terhadap peningkatan motivasi belajar sebesar 52%. Untuk membuktikan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar mahasiswa sebelum dan setelah menerapkan model PBL berbantuan kuis

Tabel 5. Paired Sample Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-12.964	11.286	1.508	-15.987	-9.942	-8.596	55	.000

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa nilai signifikansi uji-t (*paired sample test*) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Sedangkan pada nilai t_{hitung} diperoleh angka sebesar 8,596 > dari t_{tabel} , yakni sebesar 2,021 sehingga H_0 ditolak dan

H_1 diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar mahasiswa sebelum dan setelah menerapkan model *problem based learning* berbantuan kuis interaktif kahoot. Hal yang sama diungkapkan

oleh [10] bahwa proses pembelajaran PBL akan lebih meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi dan juga meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut karena peserta didik didorong untuk lebih aktif dalam diskusi kelompok, sehingga proses pembelajaran lebih menarik, menantang dan menyenangkan.

Simpulan dan Saran

Penerapan *problem based learning* berbantuan kuis interaktif kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar rata-rata mahasiswa sebesar 12.56. Nilai *N-gain* sebesar 57,98 menunjukkan bahwa

peningkatan motivasi yang terjadi termasuk dalam kategori sedang. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan *paired sample t test* diperoleh nilai signifikansi 0,000 > 0,05 dan nilai t_{hitung} sebesar 8,596 > dari t_{tabel} sebesar 2,021 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar mahasiswa sebelum dan setelah menerapkan *problem based learning* berbantuan kuis interaktif kahoot.

Melihat dampak positif terhadap penggunaan *problem based learning* berbantuan kuis interaktif kahoot terhadap motivasi belajar mahasiswa, diharapkan agar dapat terus diterapkan dalam proses pembelajaran selanjutnya, serta dikemas dengan lebih menarik dan tidak monoton, mengingat peranan motivasi belajar sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran.

Daftar Pustaka

- [1] Tan, Oon-Seng, *Problems Based Learning and Creativity*. Cengage Learning, 2009.
- [2] Tan, Oon-Seng *Problem-Based Learning Innovation: Using Problems to Power Learning in The 21st Century*. Cengage Learning, 2003.
- [3] Azmi, M. K., Rahayu, S., & Hikmawati, H. "Pengaruh Model Problem Based Learning dengan

- Metode Eksperimen dan Diskusi Terhadap Hasil Belajar Fisika Ditinjau dari Sikap Ilmiah Siswa Kelas X MIPA SMA N 1 Mataram". *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 2(2), 86-94. 2017.
- [4] Badaruddin, *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*. CV Abe Kreatifindo., 2015.
- [5] Sanjaya, *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group, 2008.
- [6] Subiyantoro, S. dan Sri Mulyani, "Kegunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris". *Jurnal Edudikara*. Vol 2 No 2 (2017)
- [7] Cahyono, K. "Penggunaan Media Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar (Studi Kasus di Universitas Abdurrab Pekanbaru Riau)." *Jurnal Bina Praja*, Vol 5 No 4 2013.
- [8] Amirkhanova, K. M., Ageeva, A. M. and R. M. Fakhretdinov., "Enhancing Students' Learning Motivation through Reflective Journal Writing." *The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences*. 2nd International Forum on Teacher Education. 2016. <http://dx.doi.org/10.15405/epsbs.2016.07.3>
- [9] Lee, I.C. "The Effect of Learning Motivation, Total Quality Teaching and Peer-Assisted Learning on Study Achievement: Empirical Analysis From Vocational Universities or Colleges' Students in Taiwan". *The Journal of Human Resource and Adult Learning Vol. 6, Num. 2*, December 2010.
- [10] Syaifulloh, A., "Pengaruh Strategi Problem Based Learning (PBL) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih di MA. Khozinatul 'Ulum Blora Jawa Tengah". *Wahana Akademika Jurnal Studi Islam dan Sosial Vol 3, No 2*. 2016.