

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT TERHADAP MOTIVASI  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV  
SDN 32 CAKRANEGARA**

Yuyun Wahyu<sup>1</sup>, Suhadah<sup>2</sup>, Ulfaturrahmah<sup>3</sup>, Intan Dwi Hastuti<sup>4</sup>, Mulyaningsih<sup>5</sup>  
<sup>1234</sup>PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram  
<sup>5</sup>SDN 32 Cakranegara  
[yuyunw2702@gmail.com](mailto:yuyunw2702@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of kahoot learning media on the learning motivation of fourth grade students of SDN 32 Cakranegara 2024/2025. This research is included in quantitative research using experimental methods. The population and sample in this study totalled 46 students with a control class of 23 students and an experimental class of 23 students. From the results of the written tests that the researchers conducted, there were student scores in the experimental class with the highest pre-test score of 85 and the lowest score of 45 in the post-test with the highest score of 100 and the lowest score of 60, while in the control class the highest pre-test score was 80 and the lowest score was 45 in the post-test with the highest score of 80 and the lowest score of 50. Data collection techniques used critical thinking ability tests in the form of multiple choice and descriptions. The results showed that the results of the hypothesis test showed a significance value obtained of 0.000 which means that  $0.000 < 0.05$ , then rejected and accepted. So, it means that there is a difference in the average value of students taught by using kahoot learning media on student learning motivation.*

*Keywords: Learning Media, Kahoot, Learning Motivation*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar pelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 32 Cakranegara 2024/2025 . Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Populasi dan sample dalam penelitian ini berjumlah 46 siswa dengan jumlah kelas kontrol 23 siswa dan kelas eksperimen 23 siswa. Dari hasil tes tulis yg telas peneliti lakukan terdapat nilai peserta didik pada kelas eksperimen terdapat nilai *pre-test* tertinggi 85 dan terendah 45 di *post-test* terdapat nilai tertinggi 100 dan terendah 60, Sementara di kelas kontrol nilai *pre-test* tertinggi 80 dan terendah 45 di *post-test* mendapatkan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50. Teknik pengumpulan data menggunakan tes kemampuan berpikir kritis yang berbentuk pilihan ganda dan uraian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi diperoleh 0,000 yang berarti bahwa  $0,000 < 0,05$ , maka ditolak dan diterima. Jadi, artinya ada perbedaan nilai rata-rata siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Kahoot, Motivasi Belajar.

## **A. Pendahuluan**

Bagian terpenting suatu kegiatan belajar mengajar adalah peran seorang guru. Guru ialah komponen terpenting yang memastikan kesuksesan anak didik pada aktivitas belajar. Oleh karena itu, upaya efektif di zaman yang canggih seperti ini, sangatlah penting guru yang kreatif, produktif dan professional, yang mampu menguasai bahan ajar, mampu menggunakan metode, media dan sumber belajar, dan mampu mengelola kelas yang menyenangkan agar mampu mengubah suasana pembelajaran menjadi kondusif, menantang dan menyenangkan. Agar motivasi belajar anak meningkat, tak lain guru dituntut bisa membangun suatu kondisi aktivitas belajar di dalam kelas yang menggembirakan. Salah satu caranya dengan menerapkan suatu media pembelajaran yang edukatif, kreatif dan mampu menciptakan perasaan senang dan semangat siswa (Khuloqo, 2017).

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran sangatlah penting, karena media pembelajaran yang tepat dapat merangsang perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran. Seorang guru berperan penting dalam menentukan

pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik. (Lestari, F., & Masitah, W. 2022) Metode atau media pembelajaran terkini dengan memanfaatkan teknologi yang dapat menarik perhatian mereka sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan yang diinginkan, salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif berbasis permainan (game) adalah Aplikasi game edukasi Kahoot

Menurut Chotibuddin, M. (2021) menyatakan Kahoot merupakan salah satu dari berbagai aplikasi game edukasi online berbasis pembelajaran modern yang dapat membuat kesan pembelajaran menjadi lebih kompetitif namun santai dengan penyampaian materi yang menyenangkan dan mudah. Dalam aplikasinya, Kahoot menerapkan kuis dalam pembelajaran yang dikembangkan dan dimunculkan dalam sebuah permainan. Poin akan diberikan untuk setiap jawaban benar dan kuis ini didesain untuk peserta didik agar cepat dalam merespon dan ikut berpartisipasi aktif dalam pemilihan jawaban yang mereka tentukan.

Dalam pembelajaran IPAS di SD, diperlukan suatu media pembelajaran

yang konkret seperti menggunakan media pembelajaran *kahoot* untuk membantu pemahaman konsep dalam mengembangkan suatu materi yang diimplementasikan dalam bentuk kuis. Dalam pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya menggunakan otaknya untuk berpikir tetapi mata dan tangannya ikut aktif dalam pembelajaran sehingga siswa akan lebih mengingat materi yang dipelajari dan mampu meningkatkan motivasi sehingga materi yang diberikan dapat diingat dalam jangka waktu yang lama.

Untuk memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran, guru harus merancang suatu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa sehingga pemahaman dalam proses pembelajaran siswa akan meningkat.

Oleh sebab itu perlu adanya media pembelajaran yang mampu mengubah peserta didik lebih teliti dan melatih kecepatan berfikir, salah satunya adalah media pembelajaran *kahoot*.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode

eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian untuk mengetahui pengaruh antara variable bebas terhadap variabel terikat. Adapun objek penelitian dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan aplikasi *kahoot* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. Desain ini memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

sampel yang menjadi subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 21 Ampenan, dengan jumlah siswa 46 terdiri dari 23 siswa di kelas IVA dan 23 siswa di kelas IVB.

**Tabel 3.1 Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

NO	Kelas	Kelas V	
		Kontrol	Eksperimen
1	VA	23	
2	VB		23
Total		46	

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes tulis yang telah divalidasi oleh bapak Ahmad Fajri Rahman Putra, S. Pd digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan dalam tiap

siklus. Tes tulis yang diberikan kepada siswa berupa pretest dan posttest. Kelas eksperimen akan diberikan perlakuan yaitu menggunakan media pembelajaran kahoot sedangkan kelas kontrol belajar secara konvensional.

Analisis data adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Dalam teknik penganalisisan data peneliti menggunakan 2 tahap yaitu, analisis deskriptif dan analisis inferensial. Pada tahap analisis inferensial terbagi menjadi 2 tahap yaitu; uji prasyarat dan pengujian hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui distribusi penelitian tersebut normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan program SPSS 23 dengan rumus Shapiro-Wilk. Shapiro-Wilk digunakan karena sampel penelitian kurang dari 50 Hasil perhitungan dikonsultasikan pada tabel taraf kesalahan 5%. Apabila hasil perhitungan lebih besar dari taraf kesalahan 5% ( $p > 0,05$ ). Maka data tersebut berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varian populasi bersifat homogen atau tidak berdasarkan data skor pemahaman

materi yang diperoleh. Dalam penelitian ini untuk kelompok sampel termasuk dalam homogenitas atau tidak maka dilakukan uji homogenitas. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji independent sample t-test yang dihitung dengan bantuan program analisis statistik SPSS 23 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Ketentuan pengujian hipotesis ini ialah, jika nilai taraf signifikansi  $< 0,05$ , maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima sedangkan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, sebaliknya jika taraf signifikansi  $> 0,05$ , maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak sedangkan hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada penelitian ini yang menjadi observer adalah guru kelas IVB yaitu Ahmad Fajri Rahman Putra, S. Pd Adapun hasil observasi keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran kahoot.

Setelah dilakukan analisis pada hasil belajar, selanjutnya dilakukan analisis deskriptif statistik untuk mengetahui nilai minimum, maksimum, rata-rata, std deviasi dan jarak pada hasil pengujian pada siswa. Berikut analisis statistik deskriptif pada penelitian ini.

**Tabel 4.3 Rekapitulasi Pre-test Dan Post-test Hasil Belajar IPA**

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest Eksperimen	23	40	45	85	62.61	11.762	138.340
Posttest Eksperimen	23	40	60	100	81.96	11.652	135.771
Pretest Kontrol	23	40	40	80	59.35	10.798	116.601
Posttest Kontrol	23	35	50	85	69.78	9.709	94.269

Berdasarkan tabel 4.3, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada kelas kontrol (IVA) adalah 69,78 dengan nilai minimum sebesar 50 dan nilai maksimum 85. Untuk rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen (IVB) adalah 81,96 dengan nilai minimum 60 dan nilai maksimum 100. Sehingga disimpulkan bahwa terjadi peningkatan proses pembelajaran di kelas eksperimen (IVB) dibandingkan kelas kontrol (IVA).

### 1.Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 sedangkan dikatakan tidak berdistribusi normal jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan *SPSS. 23 for Windows*. Uji normalitas pada penelitian ini terdiri dari data pre-test

dan post-tes data hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang disajikan sebagai berikut.

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Eksperimen	.162	23	.118	.927	23	.094
Posttest Eksperimen	.160	23	.134	.940	23	.178
Pretest Kontrol	.154	23	.164	.962	23	.497
Posttest Kontrol	.161	23	.125	.942	23	.196

(sumber: hasil data yang diolah oleh SPSS)

Pada variabel hasil belajar di kelas kontrol memiliki nilai signifikan *pre-test: 0.164, post-test: 0,125* sedangkan pada kelas eksperimen diketahui nilai signifikan *pre-test: 0,118, post-test: 0,134*. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikan dari data tersebut lebih besar dari 0,05. Artinya, data *pre-test* dan *post-test* hasil belajar di kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

### 2.Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui data memiliki varian yang sama atau tidak. Data dikatakan homogen jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 sedangkan dikatakan tidak homogen jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji analisis varian (Uji-T) dengan bantuan *SPSS. 23 for windows*. Uji homogenitas pada penelitian ini terdiri

dari data *pre-test* dan *post-test* dari hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang disajikan sebagai berikut.

**Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas**

Test Of Homogeneity Of Variance

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.806	1	44	.186
.267	1	44	.608

(sumber: hasil data yang diolah oleh SPSS)

Tabel 4.5 di atas menunjukkan data pretest di kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar  $0,186 > 0,05$  dan data post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi  $0,608 > 0,05$ . Jadi, dapat disimpulkan bahwa data pre-test dan post-test pada kelas kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen.

### 3. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS kelas IV . Maka digunakan uji statistik parametrik yaitu uji-t sampai independen. Uji-t sampai independent digunakan untuk menguji perbedaan atau persamaan dua kondisi atau perlakuan dua kelompok yang berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada penelitian ini uji-t digunakan untuk menguji pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar siswa. Data yang diperoleh dari kelas kontrol dan

kelas eksperimen dianalisis dengan *Independent-Samples T test* pada program analisis statistik *SPSS. 23 for windows*.

Dasar pengambilan keputusan pada penelitian ini, yaitu jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau nilai signifikan  $< 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya ada perbedaan atau pengaruh yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sebaliknya, apabila ditolak dan diterima, artinya tidak ada perbedaan atau pengaruh yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 4.6 Hipotesis/ Uji t

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
ilncas med	1.806	.186	3.849	44	.000	12.174	3.163	5.800	18.548
ilncas not med			3.849	42.613	.000	12.174	3.163	5.794	18.553

(sumber: hasil data yang diolah oleh SPSS)

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, dapat diketahui bahwa hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi diperoleh  $0,000$  yang berarti bahwa  $0,000 < 0,05$ , maka ditolak dan diterima. Jadi, artinya ada perbedaan nilai rata-rata siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar siswa.

## **Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media kahoot terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 32 Cakranegara. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun variabel yang diukur yaitu motivasi belajar siswa.

Pada penelitian ini faktor yang mempengaruhi hasil penelitian yaitu variabel. Variabel penelitian terdiri dari variabel yang dipengaruhi dan variabel yang mempengaruhi. Variabel yang dipengaruhi yaitu motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, sedangkan yang mempengaruhi yaitu media pembelajaran kahoot. Dari penerapan media pembelajaran kahoot dapat merangsang dan menambah keaktifan dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran sehingga dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan analisis uji-t, menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dapat dilatih dengan menggunakan media pembelajaran kahoot pada saat proses pembelajaran berlangsung karena

terdapat keterkaitan antar variabel. Keterkaitan tersebut bisa dilihat dari beberapa tahap penerapan media pembelajaran yang telah dilaksanakan pada kelas eksperimen.

Dari tahapan-tahapan yang telah dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran kahoot yang menerapkan kuis dalam pembelajaran yang dikembangkan dan dimunculkan dalam sebuah permainan. Poin akan diberikan untuk setiap jawaban benar dan kuis ini didesain untuk peserta didik agar cepat dalam merespon dan ikut berpartisipasi aktif dalam pemilihan jawaban yang mereka tentukan. Hal ini sesuai dengan pendapat Chotibuddin, M. (2021: 121) bahwa Kahoot dapat memacu motivasi peserta didik dan mengasah pengetahuan serta daya kompetitif.

Dari hasil yang didapatkan selama proses penelitian ini membuktikan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dan memberikan dampak yang positif antara proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dapat dilihat dari semangat dan antusias siswa pada saat diberikan treatment/perlakuan menggunakan

media pembelajaran kahoot. Siswa lebih teliti dan percaya diri sebelum memilih jawaban dari soal yang ditampilkan dalam aplikasi kahoot. Hasil penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari, F., & Masitah, W. (2022:49) menunjukkan hasil penelitian ialah penggunaan kahoot pada materi ruang lingkup biologi berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar. Sedangkan pada penelitian Halimah, S. (2021:28) menunjukkan hasil yang positif bahwa penerapan media pembelajaran aplikasi kahoot lebih efektif dalam membangun motivasi belajar anak didik daripada pembelajaran secara konvensional.

Berdasarkan hasil pengolahan data secara statistik dengan menggunakan *uji-t*, didapatkan adanya perbedaan hasil belajar dari masing-masing kelas, yaitu diperoleh 0,000 yang berarti bahwa  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa ditolak dan diterima. Jadi, artinya ada perbedaan nilai rata-rata siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dengan media pembelajaran *kahoot*. Oleh karena itu media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada

mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 32 Cakranegara Tahun Ajaran 2024/2025.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada kelas kontrol (IVA) adalah 69,78 dengan nilai minimum sebesar 50 dan nilai maksimum 85. Untuk rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen (IVB) adalah 81,96 dengan nilai minimum 60 dan nilai maksimum 100. Sehingga disimpulkan bahwa terjadi peningkatan proses pembelajaran di kelas eksperimen (VB) dibandingkan kelas kontrol (VA). Pada penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan pada motivasi belajar siswa kelas IV pada BAB 7 (Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?) antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran kahoot dengan kelas kontrol yang

menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil pengolahan data secara statistik dengan menggunakan uji-t, didapatkan adanya perbedaan hasil belajar dari masing-masing kelas, yaitu diperoleh 0,000 yang berarti bahwa  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa ditolak dan diterima. Jadi, artinya ada perbedaan nilai rata-rata siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran menggunakan media *kahoot*. Oleh karena itu media pembelajaran *kahoot* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar yang menyebabkan model pembelajaran tersebut dapat mendorong siswa secara aktif sesuai dengan pengalaman yang pernah di alami.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Chotibuddin, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran

Berbasis Aplikasi (Kahoot) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 112-138.

Febriani, Erma. (2019). The Use of Kahoot as a Interactive Arabic Teaching Media, At-Tajdid : *Jurnal Ilmu Tarbiyah*, Vol. 8, No. 2, 387.

Halimah, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS Di Sma Negeri 3 Pasuruan. *Jurnal Al-Murabbi*, 7(1), 20-30.

Huda, Miftahul. 2013. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Khuluqo, Ihsana El. 2017. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Lestari, F., & Masitah, W. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12

Binjai. *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, 3(1), 39-52.

Supriyaddin, S., 2(2), 18-24.

Miftah, M. (2013) Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*. No. 2. Volume 1. 2013.

Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrunnisa, F. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8211-8220.

Rahmah, N., Hartono, H., & Nurlinda, N. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Biologi 1 SMA Negeri 5 Soppeng. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5 (3), 436-441.

Sugiyono. 2013 Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung

Sumarso, Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan Combro, (Sleman : Deepublish, 2019), hlm.9-10.