

ANALISIS MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI APLIKASI KAHOOT! SEBAGAI DIGITAL GAME BASED LEARNING PADA IPAS DI SD

Hanun Nadzifah Ramadhani¹, Holy Ichda Wahyuni², Meirza Nanda Faradita³, ^{1,2,3}PGSD

FKIP Universitas Muhamadiyah Surabaya, ¹hanunnadz@gmail.com,

²holyichawahyuni@fkip.um-surabaya.ac.id, ³meirzananda@fkip.um-surabaya.ac.id

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi digital telah mendorong perlunya inovasi dalam media pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam menimbulkan keinginan belajar siswa yang sering kali menurun akibat metode konvensional yang kurang interaktif. Studi ini bermaksud guna mengkaji motivasi belajar peserta didik melalui imlementasi aplikasi Kahoot! sebagai Digital Game Based Learning pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SD Muhammadiyah 7 Jagir Sidomukti. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Dalam menganalisis data model Miles dan Huberman (1992) diterapkan melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Temuan sudi mengungkapkan jika Kahoot! secara signifikan mengaktifkan motivasi belajar peserta didik, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Siswa lebih aktif, antusias, percaya diri, dan aktif dalam belajar. Fitur interaktif dan umpan balik real-time dari Kahoot! bisa membangun atmosfer kelas yang memacu semangat sekaligus mengasyikkan, sehingga mendorong partisipasi dan pemahaman materi IPAS. Kendala teknis yang muncul dapat diatasi melalui kerjasama antara guru dan peserta didik. Kesimpulannya, integrasi aplikasi Kahoot! sebagai media pembelajaran digital efektif dalam mengaktifkan motivasi belajar dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis di era digital.

Kata kunci : Kahoot!, IPAS, Digital Game Based Learning, Motivasi Belajar

ABSTRACT

The rapid advancement of digital technology has created a strong need for innovation in learning media at elementary schools, particularly to enhance students' motivation to learn, which often declines due to conventional, less interactive teaching methods. This study aims to examine students' learning motivation through the implementation of the Kahoot! application as a form of Digital Game-Based Learning in Natural and Social Sciences (IPAS)

lessons for fourth-grade students at SD Muhammadiyah 7 Jagir Sidomukti. This research employs a descriptive qualitative method. Data were collected through observations, semi-structured interviews, and documentation. The data analysis followed the Miles and Huberman (1992) model, involving data reduction, data display, and drawing conclusions. The findings reveal that Kahoot! significantly boosts students' learning motivation, both intrinsically and extrinsically. Students become more active, enthusiastic, confident, and engaged in the learning process. The interactive features and real-time feedback provided by Kahoot! create a classroom atmosphere that is both stimulating and enjoyable, thereby encouraging participation and improving understanding of the IPAS material. Technical challenges that arise can be effectively managed through collaboration between teachers and students. In conclusion, integrating the Kahoot! application as a digital learning tool is effective in enhancing learning motivation and creating a more dynamic and engaging learning experience in the digital age.

Keywords: Kahoot!, Science Education, Digital Game-Based Learning, Learning Motivation

A. PENDAHULUAN

Teknologi digital berkembang pesat dengan mempengaruhi berbagai sisi kehidupan manusia saat ini. Teknologi bukan hanya alat, melainkan juga fasilitas yang krusial untuk memperlancar pembelajaran. Secara lebih spesifik, teknologi pembelajaran dapat diartikan sebagai penggunaan ilmu pengetahuan untuk mengatasi tantangan dalam pendidikan (Hartono, 2022)

Perkembangan pesat teknologi tentu saja berdampak besar dengan dunia serba digital. Kemajuan ilmu pada pendidikan dan teknologi, menunjukkan kemajuan pendidikan global yang signifikan, termasuk di Indonesia. Untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, dunia pendidikan jelas memerlukan transformasi dalam media pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi. Meskipun seharusnya pembelajaran di era digital secara ideal menggunakan media berbasis teknologi, kenyataannya terdapat kesenjangan antara kondisi ideal tersebut dan realitas yang ada di lapangan.

Pengamatan awal menunjukkan bahwa di lapangan, ditemukan adanya potensi yang belum termaksimalkan dalam pemanfaatan teknologi sebagai media

interaksi secara langsung dalam kegiatan belajar. Proses pembelajaran belum secara optimal mengintegrasikan teknologi untuk mempermudah komunikasi dua arah antara guru dan siswa, serta di antara sesama siswa. Padahal, potensi teknologi dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran sangat besar, terutama untuk mewujudkan pembelajaran yang memikat dan partisipatif. Dengan demikian, studi ini berfokus pada pemanfaatan Kahoot! sebagai solusi untuk mengatasi kekurangan tersebut.

Media digital merupakan salah satu cara mengajar yang menarik minat pelajar. Sementara itu, keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada pendekatan pengajaran yang digunakan (R. L. Putri et al., 2024). Salah satu persoalan dalam kegiatan belajar mengajar adalah suasana kebosanan yang dirasakan oleh peserta didik. Oleh karena itu inovasi dan pembaharuan kegiatan belajar dapat dilakukan dengan berbagai aplikasi teknologi (Wibowo et al., 2022). Metode pembelajaran yang menarik dapat di pilih guru Supaya siswa lebih mudah memahami materi serta meningkatkan kualitas perkembangan teknologi. Salah satu contohnya adalah *Digital Game Based Learning* (DGBL), yang mana model

pembelajaran ini menggabungkan antara permainan dengan teknologi.

Digital Game Based Learning (DGBL) adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan konten pendidikan atau prinsip-prinsip belajar ke dalam media permainan digital (R. L. Putri et al., 2024). Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, pemahaman, serta hasil belajar siswa melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan (Dina Hakiky, 2020).

Motivasi merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran (Sihombing, 2022). Adanya keinginan belajar menjadi salah satu faktor pendorong yang akan menghasilkan motivasi peserta didik. Motivasi adalah keinginan dalam diri seorang individu untuk melakukan sesuatu aktivitas (Irawan et al., 2023). Rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan kebosanan, menurunnya kinerja akademis, dan ketidakantusiasan peserta didik (Wahyuni & Budiman, 2024).

Seseorang memiliki motivasi intrinsik ketika dorongan belajarnya datang dari dalam dirinya sendiri. Faktor-faktor pendorongnya bisa meliputi keinginan untuk tahu lebih banyak, rasa ingin tahu yang kuat, kepuasan dari

pencapaian pribadi, atau keinginan untuk terus maju dan menjadi lebih baik (Suparman & Junaidin, 2023). Peserta didik dengan motivasi intrinsik belajar karena memang menikmati proses belajar dan merasa tertantang oleh materi yang dipelajari, tanpa perlu rangsangan dari luar (Elvira, Neni Z, 2022). Motivasi ekstrinsik bersumber dari luar diri seseorang, contohnya karena adanya hadiah, pujian, pengakuan, atau tekanan yang berasal dari lingkungan seperti orang tua dan guru (Hutagalung et al., 2025). Siswa dengan motivasi ekstrinsik belajar dalam memperoleh suatu di luar proses belajar itu sendiri, seperti nilai bagus atau hadiah tertentu (Suparman & Junaidin, 2023).

Menurut Uno (2011), dorongan belajar adalah kombinasi dari faktor internal dan eksternal yang memengaruhi siswa agar melakukan perubahan perilaku dalam proses belajarnya. Motivasi belajar dapat diukur dengan: (1) Keaktifan dan kemauan untuk belajar. (2) Antusiasme dan dorongan dalam belajar. (3) Adanya kegiatan belajar yang menarik. (4) Lingkungan belajar yang mendukung.

Kahoot! ialah salah satu media pengajaran yang berpotensi dalam mengaktifkan motivasi dan keinginan belajar peserta didik (Alfiani et al., 2021). Keunggulan yang dimiliki Kahoot, yaitu

format kuis interaktif dengan batasan waktu, dan umpan balik langsung untuk membantu mereka berfikir cepat dan kerjasama tim pada proses belajar. Dalam aplikasi ini, peserta didik bermain dalam satu ruang kelas menghadap layar yang disorot melalui proyektor atau monitor komputer. Hal itu akan mempengaruhi cara berfikir peserta didik dalam menyelesaikan soal yang diberikan secara cepat dan tepat. Karakteristik Kahoot! sangat sesuai dengan perkembangan karakteristik peserta didik, terutama dalam pendidikan modern yang menekankan interaktivitas dan partisipasi aktif (Prayoga, 2021).

Salah satu teori yang mendasari efektivitas pembelajaran berbasis game adalah konsep *flow* yang dikemukakan oleh Csikszentmihalyi (1990). Flow merupakan kondisi mental ketika seseorang sangat fokus, terlibat penuh, dan menikmati aktivitas yang dilakukan, sehingga lupa akan waktu dan lingkungan sekitar. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan aplikasi game seperti Kahoot! dapat menciptakan pengalaman flow melalui tantangan yang sesuai, tujuan yang jelas, serta umpan balik instan yang diberikan kepada peserta didik. Kondisi ini tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memperkuat proses kognitif, seperti

konsentrasi, pemahaman, dan retensi materi pembelajaran. Dengan demikian, integrasi game dalam pembelajaran dapat membantu siswa mencapai pengalaman belajar yang optimal dan bermakna (Csikszentmihalyi, 1990).

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar, materi gaya memiliki cakupan yang cukup luas. Berdasarkan kompetensi dasar mencakup tentang pengaruh gaya terhadap benda, magnet, benda elastis, dan gravitasi. Lingkup materi ini mengharuskan siswa untuk memahami secara mendalam konsep-konsep dasar gaya yang kita temui sehari-hari. Pemahaman konsep ini mencakup penguasaan materi secara teoritis (ilmiah) serta kemampuan menggunakannya dalam konteks kehidupan nyata (Kurniawan & Risnani, 2021). Memberi peserta didik pengetahuan langsung tentang pembelajaran IPAS dapat membantu mereka memperoleh kemampuan untuk mempelajari dan memahami lingkungan secara ilmiah (R. S. Y. Putri et al., 2024). Selain memberikan pengetahuan secara langsung guru dapat menggunakan media digital agar mencerminkan abad 21. Penggunaan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS memudahkan siswa dalam memahami

materi pelajaran dan meningkatkan motivasi serta konsentrasi siswa dalam pembelajaran (Khofifah et al., 2023). Penggunaan fasilitas sekolah yang memadai, seperti proyektor, computer, dan koneksi wifi, dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesenjangan antara potensi pemanfaatan media digital dan penerapannya yang berpengaruh pada aktivitas pembelajaran IPAS.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengungkapkan potensi pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran. Penelitian Samudra pada tahun 2020 (Samudera, 2020) peneliti menggunakan aplikasi Kahoot! untuk mengamati faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran. Dalam penelitian tersebut bisa dikatakan jika proses pengajaran berbasis digital (Digital Game Based Learning) ini cocok dipraktikkan di kelas dan bisa menjadi opsi untuk guru untuk variasi scenario pembelajaran. Pada penelitian Samaan pada tahun 2022 juga menunjukkan bahwa ketertarikan peserta didik terhadap pelaksanaan evaluasi berbasis teknologi lebih tinggi dibandingkan pelaksanaan evaluasi secara konvensional (Saaman, 2022)

Penelitian ini mengisi *research gap* dengan berfokus pada penggunaan aplikasi Kahoot! secara spesifik pada materi "Gaya

di Sekitar Kita" dalam mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Kebaruan studi ini adalah pemanfaatan fasilitas dan integrasi teknologi digital dalam pembelajaran IPAS di tingkat SD, dengan tujuan untuk mengaktifkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis motivasi belajar peserta didik melalui aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Fokus dari penerapan ini adalah pada materi "Gaya Disekitar Kita", yang termasuk bagian dari kurikulum merdeka IPAS.

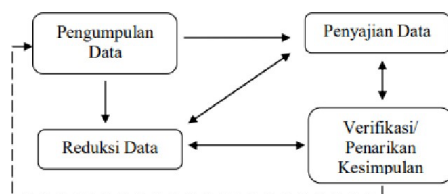
B. METODE

Penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif dalam mengkaji dorongan belajar peserta didik setelah menggunakan aplikasi Kahit! Sebagai *digital game based learning* pada mata pelajaran IPAS. Pendekatan deskriptif dipilih Studi ini berupaya menjelajahi pemanfaatan media interaktif dalam situasi yang khas dan kompleks. Fokusnya juga pada reaksi guru dan peserta didik terhadap integrasi teknologi dalam proses belajar.

Studi ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 7 Jagir Sidomukti, Wonokromo, Surabaya. Subjek penelitian

ini terdiri dari peserta didik kelas 4. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara semi-terstruktur, observasi, dan dokumentasi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif yang menekankan pada model interaktif dari Miles dan Huberman (1992). Analisis dimulai dari pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang terhimpun kemudian direduksi melalui proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, dan abstraksi. Data yang sudah direduksi selanjutnya ditampilkan dengan format narasi deskriptif dalam mempermudah penarikan kesimpulan.



Gambar 1 Bagan Metode Analisis Data

Sumber : (Miles & Huberman, 1992)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

HASIL

Data yang dikumpulkan dari wawancara, observasi, dan dokumentasi menjadi dasar penyajian hasil penelitian ini. Data tersebut secara khusus mengulas

motivasi belajar peserta didik yang menggunakan aplikasi Kahoot! dalam pelajaran IPAS di sekolah dasar. Temuan dari analisis data disajikan di bawah ini:

Kondisi kelas awal

Hasil pengamatan menggambarkan jika guru kelas IV di sekolah tersebut belum mengintegrasikan media interaktif ke dalam pengajaran IPAS. Metode pembelajaran didominasi menggunakan ceramah dan tanya jawab, sehingga keterlibatan peserta didik kurang optimal. Dengan metode pembelajaran tersebut membuat suasana kelas cenderung pasif dan kurangnya motivasi belajar peserta didik, sehingga peserta didik tampak kurang antusias dan mudah terdistraksi saat pembelajaran IPAS berlangsung secara konvensional.

Guru dalam wawancara menyatakan bahwa keterbatasan waktu dan sarana menjadi alasan tetap menggunakan metode ceramah meskipun guru ingin mencoba metode yang lebih interaktif. Ia berpendapat jika penggunaan media interaktif, seperti presentasi digital, video edukatif, atau aplikasi pembelajaran, membuat peserta didik lebih antusias dan aktif saat belajar. Selain itu, media interaktif ini tidak hanya menciptakan lingkungan kelas yang hidup dan menyenangkan, tetapi juga menyuguhkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Seperti yang diungkapkan oleh guru dalam wawancara, *“Sebernarnya, media interaktif seperti Kahoot membantu siswa lebih terlibat dalam pembelajaran, dan mereka menjadi lebih aktif serta*

antusias dalam pembelajaran. Namun kondisi sekolah yang tidak memadai untuk menerapkan media interaktif di karenakan fasilitas yang tidak merata pada setiap kelas” (Informan DIA)

Pelaksanaan pembelajaran dengan Kahoot!

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan Kahoot! mendorong terciptanya suasana kelas yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Peserta didik berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka selama proses pembelajaran. Peserta didik sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih percaya diri untuk berpartisipasi dan menjawab pertanyaan. Selain itu, fitur umpan balik langsung dari aplikasi Kahoot! memungkinkan peserta didik mengetahui hasil jawaban mereka secara *real-time*, sehingga mereka dapat segera memahami kekeliruan dan memperbaikinya pada soal berikutnya.

Pelaksanaan pembelajaran IPAS dengan menggunakan aplikasi Kahoot! berlangsung dengan suasana jauh lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Guru memulai kegiatan dengan memberikan penjelasan singkat mengenai cara menggunakan Kahoot! dan mengarahkan peserta didik untuk mengakses aplikasi melalui perangkat yang sudah disediakan berkelompok. Walaupun terkendala kurangnya fasilitas, tetap dapat di atasi dengan kegiatan berkelompok. Peserta didik tampak antusias dan cepat beradaptasi dengan metode baru ini. Saat kuis dimulai, hampir seluruh peserta didik terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan yang muncul

melalui proyektor. Guru juga memberikan bimbingan dan penjelasan tambahan jika ada peserta didik yang mengalami kesulitan, sehingga proses pembelajaran berjalan secara dua arah.

Hasil wawancara dengan guru dan peserta didik menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan Kahoot! memberikan pengalaman belajar yang menarik dan dapat mengaktifkan motivasi peserta didik. *“Kami seperti tidak sedang belajar!”* dan *“Kahoot membuat kami mengingat kembali materi yang telah di ajarkan!”* (Informan BAI). Guru merasa terbantu karena dapat memantau pemahaman peserta didik secara langsung melalui hasil kuis yang ditampilkan aplikasi. Peserta didik pun mengaku lebih mudah memahami materi ketika disajikan dalam bentuk permainan yang interaktif. Walaupun terdapat kendala teknis seperti jaringan atau perangkat yang digunakan, secara umum pelaksanaan pembelajaran dengan Kahoot! berjalan lancar dan memberikan dampak positif terhadap suasana dan motivasi belajar peserta didik.

Partisipasi dan Motivasi

Partisipasi peserta didik selama pembelajaran IPAS dengan menggunakan aplikasi Kahoot! menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Berdasarkan hasil observasi, hampir seluruh peserta didik terlibat aktif dalam mengikuti kuis yang disajikan melalui Kahoot!. peserta didik tampak antusias untuk menjawab setiap pertanyaan, bahkan peserta didik yang biasanya pasif pun mulai menunjukkan keberanian untuk berpartisipasi. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif, karena peserta didik tidak hanya berlomba-

lomba menjawab soal, tetapi juga saling memberikan dukungan dan semangat kepada teman-temannya.

Dari hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa penggunaan Kahoot! sangat membantu dalam mendorong partisipasi peserta didik. Guru menyampaikan bahwa peserta didik lebih responsif dan tidak ragu untuk mengajukan pertanyaan atau menanggapi materi yang sedang dibahas. Selain itu, guru melihat adanya interaksi positif antar peserta didik, seperti berdiskusi sebelum memilih jawaban dan saling memotivasi untuk memperoleh nilai terbaik. Guru juga menilai bahwa suasana kompetitif yang sehat melalui fitur peringkat di Kahoot! membuat peserta didik semakin aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar peserta didik juga mengalami perubahan seiring dengan penggunaan Kahoot! di kelas. Berdasarkan wawancara dengan peserta didik, mereka merasa lebih bersemangat mengikuti pelajaran karena format kuis yang interaktif dan menyenangkan. Peserta didik mengaku tidak mudah bosan dan justru merasa tertantang untuk mendapatkan skor tertinggi. Adanya umpan balik langsung dari aplikasi juga membuat peserta didik termotivasi untuk memperbaiki kesalahan dan belajar lebih giat. Dengan demikian, integrasi Kahoot! dalam pembelajaran IPAS tidak hanya meningkatkan partisipasi, tetapi juga memupuk motivasi belajar peserta didik secara menyeluruh sesuai dengan indikator motivasi yang dikembangkan oleh Uno.

PEMBAHASAN

Kondisi awal pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan tanya jawab menyebabkan suasana kelas yang cenderung pasif dan motivasi belajar yang rendah. Hal ini sesuai dengan temuan dari Negari (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan media interaktif cenderung membuat peserta didik kurang termotivasi dan kurang aktif dalam proses belajar. Keterbatasan sarana dan waktu memang menjadi kendala, namun hal ini dapat diatasi dengan pemanfaatan teknologi yang tepat guna seperti Kahoot! yang relatif mudah diakses dan digunakan (Sari & Nugroho, 2022). Kahoot! memberikan umpan balik langsung yang membantu peserta didik untuk segera mengenali dan memperbaiki kesalahan, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif (Prayoga, 2021).

Selanjutnya, penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif terbukti menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, kompetitif, dan menyenangkan. Peserta didik menjadi lebih antusias dan percaya diri dalam menjawab pertanyaan, serta menunjukkan peningkatan partisipasi aktif. Hal ini mendukung teori yang dikemukakan oleh Uno (2011) mengenai indikator motivasi belajar, yaitu : indikator pertama, adanya keaktifan dan keinginan belajar. Peserta didik berkontribusi aktif dalam proses pembelajaran, seperti bertanya, mendengarkan, memperhatikan, dan mengerjakan soal. Keterlibatan dalam diskusi kelompok menunjukkan keaktifan siswa dalam berbagi ide dan berkolaborasi dengan teman sekelas. Penjelasan tersebut didukung oleh Sri Indriyani Khotijah (2024) pada penelitiannya, keaktifan

belajar mencakup keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas seperti bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas. Hal ini penting karena keterlibatan aktif membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik dan meningkatkan keterampilan berfikir.

Indikator kedua, adanya dorongan dan antusias belajar. Adanya semangat tinggi peserta didik selama sesi pembelajaran yang terlihat dari antusiasisme mereka menjawab pertanyaan, dan dorongan dari antar peserta didik untuk berdiskusi dalam menjawab soal. Keantusiasan belajar dapat dipicu oleh dorongan internal, seperti rasa ingin tahu, serta dukungan eksternal dari lingkungan belajar. Peserta didik yang memiliki dorongan yang lebih kuat cenderung lebih aktif dalam proses pembelajaran membantu mereka lebih fokus dan ulet dalam menghadapi tantangan akademik (Julianti & Hatiarsih, 2020)

Indikator ketiga, adanya kegiatan menarik dalam belajar seperti format kuis interaktif dengan elemen permainan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Metode pengajaran guru juga akan mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari sikap peserta didik saat mengikuti kelas. John Dewey (1952) menekankan bahwa pendidikan harus relevan dengan pengalaman peserta didik dan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Indikator keempat, adanya lingkungan belajar yang kondusif. Integrasi teknologi seperti Kahoot! menciptakan suasana belajar yang lebih

dinamis dan interaktif, sehingga peserta didik merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian oleh (Menrisal, 2022) bahwa dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat, yang berdampak positif pada pemahaman materi.

Selain itu, interaksi sosial yang terjadi selama penggunaan Kahoot! juga memperkuat motivasi belajar. Peserta didik tidak hanya berlomba untuk memperoleh skor tertinggi, tetapi juga saling berdiskusi dan memotivasi teman-temannya. Hal ini sesuai dengan hasil studi oleh Purnomo (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game digital dapat meningkatkan kolaborasi dan komunikasi antar siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih suportif dan kondusif.

Meskipun terdapat kendala teknis seperti jaringan dan perangkat, secara umum pelaksanaan pembelajaran dengan Kahoot! berjalan lancar dan memberikan dampak positif. Hal ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran, meskipun tidak sempurna, tetap dapat memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa (Sadikin et al., 2023). Kendala tersebut sejalan dengan temuan penelitian Samudra yang menyatakan bahwa keterbatasan perangkat dan infrastruktur merupakan faktor penghambat utama dalam implementasi pembelajaran digital berbasis game di sekolah dasar. Namun demikian, hambatan teknis ini dapat diatasi melalui kerjasama antar guru dan peserta didik (Raehang & Karim, 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai media Digital Game Based Learning pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah 7 Jagir Sidomukti secara nyata mampu mengaktifkan motivasi belajar peserta didik. Integrasi Kahoot! tidak hanya menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan kompetitif, tetapi juga secara langsung mendorong keaktifan, antusiasisme, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih percaya diri untuk berpartisipasi, berani menjawab pertanyaan, dan terdorong untuk meraih skor terbaik.

Fitur umpan balik langsung dari Kahoot! memicu motivasi intrinsik siswa untuk memahami materi dan memperbaiki kesalahan, serta motivasi ekstrinsik melalui penghargaan berupa skor dan pengakuan dari teman sebaya. Dengan demikian, Kahoot! terbukti efektif dalam mengaktifkan indikator-indikator motivasi belajar, seperti keinginan belajar, dorongan untuk berprestasi, keterlibatan aktif, dan terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan. Kendala teknis yang muncul selama pelaksanaan dapat diatasi dengan kolaborasi dan adaptasi guru serta peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi Kahoot! sangat direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dan kualitas pembelajaran IPAS di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani, A., Widayanti, M., & ... (2021). Literature Review: Efektivitas Penggunaan Kahoot! Dalam Mendukung Pembelajaran di Sekolah Dasar. ... *Didaktis: Seminar Nasional* ..., 3, 89–90. <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/2213/2034>
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper Perennial.
- Dewey, J. (1952). *Democracy and Education: An Introduction to the Philosophy of Education*. Simon & Schuster. <https://books.google.co.id/books?id=OGIhNz4YJmkC&lpq=PP1&hl=id&pg=PR2#v=onepage&q&f=false>
- Dina Hakiky, L. B. (2020). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Gerak Dasar Shooting Bola Basket. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 72–82. <https://doi.org/10.17509/jpp.v20i1.24555>
- Elvira, Neni Z, D. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359. <https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Hartono, A. (2022). Kahoot Pada Materi Usaha Dan Pesawat Sederhana Dalam Kehidupan Sehari-Hari Desember 2022. *SKRIPSI Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*.
- Hutagalung, F., Br Pasaribu, S., Sarah

- Hutabarat, P., & Turnip, H. (2025). Konsep Dasar Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Agama Dan Teologi*, 42–53. [http://eprints.dinus.ac.id/14531/1/\[Materi\]_Desy_Herma_Fauza,_SE.,_MM_-_BAB_10._MOTIVASI.pdf](http://eprints.dinus.ac.id/14531/1/[Materi]_Desy_Herma_Fauza,_SE.,_MM_-_BAB_10._MOTIVASI.pdf)
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2023). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>
- Julianti, N., & Hatiarsih, R. (2020). Hubungan antara Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Barisan dan Deret. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 139–148.
- Khofifah, I., Nanda, M., & Setiawan, F. (2023). Development of interactive e-book for science learning in fifth grade elementary school students. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(Interactive E-book), 9.
- Kurniawan, M. R., & Risnani, L. Y. (2021). Pengembangan Game Edukasi Digital Dan Implementasi Pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa Sma Kelas X. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3759>
- Menrisal. (2022). Digital Learning Media: Review. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 1(4), 131–139. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v1i4.32>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru (Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook)*. The publisher is UI Press, Jakarta. <https://books.google.co.id/books?id=p0wXBAAQBAJ&lpq=PP1&pg=PA14#v=onepage&q&f=false>
- Negari, B. D. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Materi Sumber Energi Listrik Kelas V Di Min 2 Mojokerto. *Ayaa*, 15(1), 37–48.
- Prayoga, A. P. (2021). Amplifikasi Kahoot sebagai Kuis Tanya-Jawab Online Pilihan Pendidik dalam Model Pembelajaran Game-Based Learning. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 24(2), 109–122. <https://doi.org/10.24821/ars.v24i2.4599>
- Purnomo, N. H. (2024). Efektivitas Game Based Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Viii-D Smp Negeri 56 Surabaya. *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*, 09, 741–741. https://doi.org/10.1007/978-3-031-23161-2_300477
- Putri, R. L., Maria, A., & Setiawan, H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Digital Game Based Learning (DGBL) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 118–128. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v2i3.889>
- Putri, R. S. Y., MZ, A. . S. A., & Zativalen, O. (2024). Media Pop Up Book Digital sebagai Media Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 5640–5650. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5>

.7269

Pengajaran, 7(2), 5267–5273.

- Rachang, & Karim. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. 4, 174–182.
- Saaman, R. (2022). *Implementasi Aplikasi Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V SD N Larangan* 8. 47–49.
- Sadikin, I. S. ., Nurchaerani, M. ., & Lutfiyah, L. (2023). Pelatihan Integrasi Teknologi Bermakna Dalam proses Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Community Services and Social Work Bulletin*, 2(2), 76–81.
- Samudera, A. S. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot ! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta. *Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital.*, 55.
- Sari, & Nugroho. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 30–38.
- Sihombing, C. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02), 289–294.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1644>
- Sri, I. K., & Wantoro, J. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Kegiatan Pembelajaran Pada Siswa Kelas II. *Jurnal Review Pendidikan Dan*
- Suparman, S., & Junaidin, J. (2023). Upaya Sekolah dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3950–3958.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6469>
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Junwinanto (ed.)). PT Bumi Aksara.
- Wahyuni, H. I., & Budiman, A. (2024). *Pola Manejemen Kelas Guru Sekolah Dasar di Kota Surabaya Terhadap Persoalan Motivasi Belajar Classroom Management Patterns of Elementary School Teachers in Surabaya on the Problem of Learning Motivation*. 91–96.
- Wibowo, H. P., Nurliana, E., Aryanis, D. F., & Nugroho, O. F. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Inovasi. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 5(9), 302–307. <https://kahoot.com/>.