

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT TERHADAP MOTIVASI DAN  
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SD NEGERI  
01 FENA FAFAN**

Desy Hukunala<sup>1</sup>, Samuel P. Ritiauw<sup>2</sup>, Leonid Ritiauw

<sup>1, 2, 3</sup> PGSD FKIP Universitas Pattimura

Alamat e-mail :<sup>1</sup> [desyhukunala61@gmail.com](mailto:desyhukunala61@gmail.com) , <sup>2</sup>[pritiauw@gmail.com](mailto:pritiauw@gmail.com),  
<sup>3</sup>[leoritiauw93@gmail.com](mailto:leoritiauw93@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the difference between learning outcomes before and after using the Kahoot application in social studies lessons in Grade V elementary school. The research used a quantitative research design with a quasi-experimental approach and a non-equivalent control group design. The results showed that there was a significant increase in learning outcomes and motivation after using Kahoot media in Grade V students at Negeri 01 Fena Fafan Elementary School.*

*Keywords: Learning Media, Kahoot, Motivation, Learning Outcomes, Social Studies Subject*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan aplikasi kahoot pada materi pelajaran IPS di kelas V SD. Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen dengan desain non-equivalent control group design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar dan motivasi setelah menggunakan media kahoot pada siswa kelas V SD Negeri 01 Fena Fafan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kahoot, Motivasi, Hasil Belajar, Mata Pelajaran IPS

**A. Pendahuluan**

Kemajuan zaman di era 5.0 mengkehendaki akan keterbukaan informasi, dimana segala akses dapat dengan mudah di dapatkan melalui digitalisasi, komputerisasi dan komputasi, inilah yang disebut dengan

era transformasi digital atau era dimana muncul mesin-mesin robotic yang memudahkan perkerjaan manusia. Menurut Danuri, (2019), bahwa perkembangan teknologi dalam kehidupan dimulai dari proses sederhana dalam kehidupan sehari-

hari sampai pada tingkat pemenuhan kepuasan sebagai individu dan makhluk sosial, sehingga dari masa ke masa kemajuan teknologi terus berkembang, mulai dari era teknologi pertanian, era teknologi industry, era teknologi informasi, dan era teknologi komunikasi dan informasi. Dengan perkembangan yang sangat masif, telah membawa berbagai dampak dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, selain itu juga setiap individu dapat memanfaatkannya di setiap perkembangan. Sementara itu Hadiono & Noor Santi, (2020), mengatakan bahwa transformasi digital merupakan sebuah evolusi yang terjadi dengan melibatkan sumber daya yang dimiliki termasuk memanfaatkan teknologi digital yang ada.

Pendidikan pada hakikatnya melibatkan proses belajar mengajar (interaksi) antara guru dengan siswa, dalam proses tersebut teknik penyampaian pesan merupakan bagian penting dari subkomponen pembelajaran (Tanjung et al., 2024) Transformasi Digital turut mempengaruhi dunia pendidikan salah satu penerapan media pembelajaran berbasis IT. Menurut Benufinit et al.,

(2025), bahwa teknologi pendidikan menjadi pusat perhatian dan harapan, sehingga dalam konteks Indonesia, teknologi pendidikan tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga telah menjadi katalisator transformasi pembelajaran. Hasil penelitian Andita & Rafaela, (2023), menjelaskan bahwa akselerasi transformasi digital dapat meningkatkan aksesibilitas, efisiensi, dan efektivitas pendidikan, membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan mendukung pengembangan kompetensi siswa.

Kemajuan teknologi yang dalam bidang pendidikan menuntut guru untuk beradaptasi, menguasai dan memiliki kompetensi dalam menggunakan teknologi dan informasi untuk mendukung proses pembelajaran dikelas. Menurut Sitompul, (2022), bahwa guru di era digital di hadapkan pada perubahan yang cepat, digitalisasi, menyiapkan lulusan terbaik yang mempunyai berbagai skill dan kompetensi yang banyak dibutuhkan di era digital sekarang dan kedepan baik di mulai dari karakter, literasi membaca, menulis sampai dengan literasi digital yang tentunya generasi sekarang adalah generasi Z yang berbeda dengan sekolah sebelum era digital. Tantangan dunia pendidikan di

era digital bagi guru adalah mampu membuat inovasi yang positif untuk kemajuan sekolah dan pendidikan, namun inovasi ini tidak hanya berorientasi pada saran-prasarana, bidang kurikulum, tetapi inovasi menyeluruh dengan menggunakan teknologi di dalam proses kegiatan belajar-mengajar (Budiana, 2021).

Guru berkualitas di era digital adalah guru yang memiliki karakter baik, dapat menjadi teladan bagi siswa, selain itu guru juga harus memiliki kemampuan dalam menyajikan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif guna meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, yang berdampak pada hasil belajar siswa itu sendiri (Bahri, 2021). Merujuk pada hasil penelitian Zaskia et al., (2025) menunjukkan bahwa guru harus mampu beradaptasi dengan teknologi, bertindak sebagai fasilitator pembelajaran, dan menanamkan nilai-nilai etik dalam pemanfaatan teknologi. Selain itu guru juga harus memiliki kompetensi pedagogic digital agar guru tersebut dapat meningkatkan kompetensinya sesuai dengan pembelajaran abad 21 (Rahayuningsih & Muhtar, 2022).

Dengan kemajuan-kemajuan serta kemudahan yang di rasakan

pada era digital ini, diharapkan guru memiliki kreativitas dalam melaksanakan proses pembelajaran. Namun penting juga untuk disadari bahwa guru juga memiliki kendala dalam proses pembelajaran antara lain keterbatasan guru dalam menguasai perangkat atau aplikasi pendukung kegiatan pembelajaran, peserta didik yang tidak aktif dalam proses pembelajaran, dan timbulnya rasa bosan dalam kegiatan pembelajaran. Teknik pengajaran konvensional cenderung membuat pelajaran membosankan karena suasana proses pembelajaran tidak menarik dan cenderung peserta didik sulit untuk fokus pada proses pembelajaran. Hal ini tentunya dapat menurunkan motivasi siswa dalam belajar, serta juga berdampak pada hasil belajar itu sendiri.

Guru perlu meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menggunakan metode pembelajaran bervariasi, serta menggunakan media pembelajaran yang konkrit serta mengikuti trend perkembangan zaman (Hidayati et al., 2022). Jika guru tidak menerapkan konsep pembelajaran yang berorientasi pada inovasi dan

kreativitas, maka siswa akan mengalami kesulitan belajar, seperti acuh saat pelajaran berlangsung, mudah putus asa, perhatian yang tidak tertuju pada pembelajaran, hal ini adalah salah satu dampak menurunnya motivasi belajar siswa (Rahman, 2021).

Pembelajaran yang monoton serta tidak berubah-ubah, serta miskin variasi, bersifat repetitif dan tidak melibatkan interaksi yang menarik menyebabkan siswa menjadi bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas (Susanti et al., 2024). Hasil penelitian Muspiroh et al., (2023) menunjukkan bahwa motivasi berperan sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Mengetahui berhasil atau tidaknya pembelajaran dapat melakukan evaluasi terhadap output yang dihasilkan. artinya bahwa dalam bidang pendidikan evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan wajib yang dilakukan oleh para pendidik untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan menjadi acuan untuk mengetahui sejauh mana proses pembelajaran peserta didik. Observasi awal dilakukan pada tanggal 3 Februari 2025 di kelas V SD Negeri 01

Fena Fafan. Tujuan observasi ini adalah untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi pembelajaran IPS dan tingkat partisipasi aktif mereka selama pembelajaran konvensional. Metode yang digunakan adalah observasi partisipan dengan menggunakan checklist terstruktur yang memuat indikator-indikator berikut: Keaktifan Siswa dalam Menjawab Pertanyaan: Diukur berdasarkan frekuensi siswa menjawab pertanyaan guru dan inisiatif siswa dalam mengajukan pertanyaan. Kemampuan Siswa dalam Menjelaskan Materi: Diukur berdasarkan kemampuan siswa dalam menjelaskan konsep-konsep IPS secara lisan maupun tertulis. Pemahaman Siswa terhadap Materi IPS: Diukur berdasarkan jawaban siswa terhadap pertanyaan lisan dan tugas tertulis yang diberikan selama pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik Masih belum optimal. Hal ini disebabkan oleh Rendahnya Fokus dan Partisipasi Aktif : Sebanyak 60% siswa terlihat tidak fokus selama pembelajaran, sering mengalihkan perhatian, dan menunjukkan tanda-tanda kebosanan. Dari 38 siswa, hanya 20% yang aktif bertanya atau

memberikan respons terhadap pertanyaan guru.

**Rendahnya Pemahaman Konsep:** Skor rata-rata ujian tertulis hanya mencapai 55, jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70.

**Rendahnya Partisipasi Aktif:** Sebagian besar siswa pasif dan hanya menunggu instruksi dari guru tanpa inisiatif untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi atau kegiatan kelompok. dalam proses pembelajaran, untuk itu peneliti memilih aplikasi Kahoot yang didalamnya menggunakan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi.

Kahoot merupakan salah satu perwujudan dari perkembangan teknologi, aplikasi yang dapat digunakan dalam menunjang proses pelaksanaan pembelajaran dalam dunia pendidikan. Menurut Muhajir et al., (2024), bahwa penerapan aplikasi kahoot dapat dijadikan sebagai alat bantu aktivitas dalam rangka mengukur hasil belajar siswa dengan suasana lingkungan belajar yang menyenangkan, menarik, kondusif serta tidak membosankan. Kahoot merupakan platform game-based learning yang digunakan dalam memfasilitasi pengajaran untuk menciptakan evaluasi yang menarik

dan memotivasi siswa (Saputra & Prasetyo, 2025).

Permainan interaktif online yang dikembangkan untuk menjawab segala tantangan dalam proses pembelajaran yang menyajikan pengetahuan berupa permainan kuis, dalam kahoot siswa dapat menjawab pertanyaan quiz secara langsung (real time). Kahoot bertujuan untuk memancing minat belajar siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan sambil bermain, sehingga muncul perasaan senang, gembira dan tidak membosankan. Siswa akan termotivasi dan dengan mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik dan merasa perlu untuk melakukan penelitian di sekolah tentang "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 01 Fena Fafan".

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif untuk mengukur pengaruh aplikasi kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 01 Fena Fafan. Desain penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain non-

equivalent control group design. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas V SD Negeri 01 Fena Fafan yang berjumlah 34 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, angket motivasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis statistia dan uji persyaratan analisis yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

**C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil**

**1. Hasil Analisis Data Motivasi Belajar**

**a. Analisis Data Motivasi Belajar Pree Test dan Post Test Kelas Kontrol**

Berdasarkan angket pree-test dan posttest yang dilakukan di kelas kontrol yakni di kelas VB maka dapat terlihat perubahan nilai angket antara pree-test dan posttest. Perubahan angket motivasi belajar ini terjadi setelah dilakukannya proses pembelajaran. Berikut data angket motivasi belajar kelas kontrol (VB) terlihat sebagaimana tabel berikut ini

Tabel 1. Data Analisis Motivasi Belajar Kelas Kontrol

KELAS KONTROL			
No	Nama Siswa	Nilai Pree-test	Nilai Posttest
1.	IM	98	106
2.	SL	88	107

3.	JM	109	123
4.	SS	110	123
5.	AM	96	112
6.	DT	114	122
7.	IS	109	121
8.	MS	119	128
9.	MIS	109	132
10.	YM	97	109
11.	QS	104	113
12.	TAB	100	113
13.	IS	109	120
14.	RY	107	116
15.	GS	91	114
16.	TH	100	115
17.	IL	91	117

Dari data diatas dapat dilihat bahwa pada kelas kontrol ketika diberikan angket pree-test beberapa siswa nilainya tergolong rendah dan ketika pada saat proses pembelajaran diberikan perlakuan menggunakan media Quiziz dan diuji angket posttest motivasi belajar siswa maka adanya peningkatan dari nilai awal siswa.

**b. Data Analisis Motivasi Belajar Pree-test-Posttes Kelas Experiment**

Angket pada kelas eksperimen diberikan pada saat pree-test dan posttest setelah proses pembelajaran dilakukan di kelas (VA) dengan menggunakan media pembelajaran kahoot maka akan terlihat perbedaan motivasi belajar siswa. Adapun perbedaan antara hasil pree-test dan posttest kelas eksperimen dapat kita lihat sebagaimana tabel hasil belajar dibawah ini:

Tabel 2. Data Analisis Motivasi Belajar Kelas Experiment

KELAS EKSPERIMEN			
No	Nama Siswa	Nilai Preetest	Nilai Posttest
1.	YR	127	138
2.	MS	124	131
3.	FS	128	129
4.	KH	114	122
5.	FS	123	138
6.	AT	124	140
7.	IAH	131	139
8.	LS	125	134
9.	GES	121	135
10.	FAS	133	136
11.	LH	125	145
12.	SN	113	136
13.	KAH	127	135
14.	AB	123	134
15.	LJA	122	138
16.	FSS	109	131
17.	NS	120	143

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa hasil *pretest* angket sebelum menggunakan media kahoot terdapat beberapa peserta didik yang nilainya tergolong rendah. Kemudian, setelah diberikan perlakuan menggunakan media kahoot dalam pembelajaran dan peserta didik diberikan angket *posttest* dari data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari nilai awal peserta didik. Sehingga dari pemberlakuan media kahoot ini dapat mendorong keterlibatan dan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran

### c. Uji Analisis Deskriptif Data Motivasi Belajar

Analisis data ini bertujuan untuk mencari perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* baik dikelas eksperimen maupun kelas kontrol. Data yang

digunakan untuk mengukur motivasi awal adalah hasil *pretest* peserta didik sebelum diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil deskripsi data angket motivasi belajar peserta didik untuk perhitungan rata-rata, minimum, mximum, standar deviasi dan varians dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Uji Deskriptif Motivasi Belajar

Descriptive Statistics						
	N	Mini mu m	Maxi mum	Mea n	Std. Devia tion	Vari anc e
PREEEKSP ERIMEN	17	109	133	122.88	6.234	38.860
POSTEKSP ERIMEN	17	122	145	135.53	5.410	29.265
PREEKONT ROL	17	88	119	103.00	8.761	76.750
POSTKONT ROL	17	106	132	117.12	7.175	51.485
Valid (listwise)	N 17					

### d. Uji Normalisasi Data Motivasi Belajar

Uji normalitas ini bertujuan untuk melihat apakah data dari kedua kelas berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai Shapiro-Wilk diperoleh nilai signifikansi > 0,05, dan jika nilai signifikansi < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4. Uji Normalisasi Motivasi Belajar

Tests of Normality	
KELAS	Shapiro-Wilk

		Statistic	ddf	Sig.
ANGKET MOTIVASI	PREETEST EKSPERIMEN (KAHOOT)	.941	17	.330
	POSTTEST EKSPERIMEN (KAHOOT)	.959	17	.615
	PREETEST KONTROL (QUIZIZ)	.958	17	.586
	POSTTEST KONTROL (QUIZIZ)	.972	17	.856

Pada tabel hasil uji normalitas diatas diperoleh bahwa, preetest kelas eksperimen nilai Sig.  $0.330 > 0.05$ , posttest kelas eksperimen Sig.  $0.615 > 0.05$ , preetest kelas kontrol Sig.  $0.586 > 0.05$ , dan posttest kelas kontrol Sig.  $0.856 > 0.05$ . maka dapat disimpulkan bahwa data uji normalitas angket motivasi belajar berdistribusi normal.

**e. Uji Homogenitas Motivasi Belajar**

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data memiliki varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas pada *pretest dan posttest* kelas eksperimen, kontrol dengan taraf asumsi homogen jika nilai Sig. Based on Mean  $> 0,05$ , maka data homogen, jika nilai Sig. Based on Mean  $< 0,05$  maka data tidak homogeny

Tabel 5. Homogenitas Motivasi Belajar

Motivasi Belajar	Leneve Statistic	df1	df2	Sig.
Based On Mean	2.066	1	32	.160

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas diatas diperoleh nilai Sig. Based On Mean  $0,160 > 0,05$ , maka dapat dikatakan bahwa data *pretest*

dan *posttest* kelas eksperimen, kelas kontrol berdistribusi homogen.

**f. Uji Paried Sampel Test**

Uji paired sample test dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian. Uji paired sample test pada *pretest dan posttest* kelas eksperimen, kontrol dengan taraf pengambilan keputusan jika nilai Sig.(2-tailed)  $< 0.05$  Maka Ho di tolak dan Ha diterima. Sebaliknya jika nilai Sig.(2-tailed)  $> 0.05$  Maka Ho di terima dan Ha ditolak.

Tabel 6. Uji Paired Sampel Test Motivasi Belajar

		Paired Samples Test						t	df	Sig.(2tailed)
		Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Paired 1	PREEE KSPERIMEN	-12.647	6.754	1.638	-16.120	-9.174	-7.721	16	.000	
	POSTE KSPERIMEN									
Paired 2	PREEE KONTROL	-14.118	5.600	1.358	-16.997	-11.238	-10.394	16	.000	
	POSTK KONTROL									

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa nilai Sig.  $0.000 < 0.05$  maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Yang artinya bahwa adanya pengaruh dari penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar siswa.

**2. Data Hasil Belajar Pretest-Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen**

**a. Hasil Belajar Pretest-Posttest Kelas Kontrol**

Berdasarkan hasil dari pretest dan posttest yang dilakukan di kelas kontrol yakni di kelas VA maka dapat terlihat perubahan nilai antara pretest dan posttest. Perubahan hasil belajar ini terjadi setelah dilakukannya proses pembelajaran. Berikut hasil belajar kelas kontrol (VA) terlihat sebagaimana tabel berikut ini.

Tabel 7. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

No	Kelas Kontrol				
	Nama Siswa	Nilai Preetest	Ket.	Nilai Posttest	Ket.
1.	IM	55	TT	70	TT
2.	SL	50	TT	65	TT
3.	JM	55	TT	75	T
4.	SS	65	TT	75	T
5.	AM	80	T	90	T
6.	DT	75	T	75	T
7.	IS	45	TT	75	T
8.	MS	45	TT	55	TT
9.	MIS	50	TT	70	TT
10.	YM	55	TT	65	TT
11.	QS	60	TT	65	TT
12.	TAB	45	TT	65	TT
13.	IS	50	TT	75	T
14.	RY	40	TT	60	TT
15.	GS	40	TT	75	T
16.	TH	70	TT	75	T
17.	IL	50	TT	75	T

Capaian hasil belajar pretest pada kelas kontrol di atas dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa memiliki nilai di bawah KKM yakni (75) dan pada nilai pretest hanya terdapat 2 siswa yang mampu mencapai KKM. Sehingga jika dilihat bahwa terdapat

15 siswa yang tidak tuntas pada saat pretest. Kemudian pada saat proses pemberlakuan di kelas kontrol dengan menggunakan media quiziz dan diberi uji soal posttest terdapat 9 orang siswa yang mampu mencapai nilai KKM.

**b. Hasil Belajar Pretest-Posttest Kelas Eksperimen**

Setelah sebelumnya dilakukan pre-test dan kemudian dilakukan post-test setelah proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan medi pembelajaran Kahoot maka akan terlihat perbedaan hasil belajar siswa. Adapun perbedaan antara hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen dapat kita lihat sebagaimana tabel hasil belajar dibawah ini

Tabel 8. Data Hasil Belajar Kelas Ekperiment

No	Kelas Eksperimen				
	Nama Siswa	Nilai Preetest	Ket.	Nilai Posttest	Ket.
1.	YR	80	T	95	T
2.	MS	85	T	100	T
3.	FS	50	TT	80	T
4.	KH	65	TT	70	TT
5.	FS	60	TT	80	T
6.	AT	70	TT	90	T
7.	IAH	60	TT	80	T
8.	LS	60	TT	90	T
9.	GES	70	TT	80	T
10.	FAS	80	T	85	T
11.	LH	60	TT	75	T
12.	SN	80	T	90	T
13.	KAH	45	TT	75	T
14.	AB	55	TT	80	T
15.	LJA	65	TT	70	TT
16.	FSS	70	T	90	T
17.	NS	90	T	100	T

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai pretest kelas kontrol terdapat 6 siswa yang memiliki

nilai mencapai KKM (75). Dan ketika diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran menggunakan media Kahoot setelah itu siswa diuji soal posttest. Dan nilai dari soal posttest tersebut terdapat 15 siswa yang nilainya mencapai KKM.

**c. Uji Analisis Deskriptif Hasil Belajar**

Analisis data ini bertujuan untuk mencari perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* baik dikelas eksperimen maupun kelas kontrol. Data yang digunakan untuk mengukur hasil belajar awal adalah hasil *pretest* peserta didik sebelum diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil deskripsi data hasil belajar peserta didik untuk perhitungan rata-rata, minimum, mximum, standar deviasi dan varians dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Uji Deskriptif Hasil Belajar

Descriptive Statistics						
	N	Mini mu m	Max imu m	Mea n	Std. Dev iatio n	Varia nce
Preeeksperi men	17	45	90	67.3 5	12.5 15	156.6 18
Posteksperi men	17	70	100	84.1 2	9.39 3	88.23 5
Preekontrol	17	40	80	54.7 1	11.7 89	138.9 71
Postkontrol	17	55	90	70.5 9	7.88 2	62.13 2
Valid (listwise)	N 17					

**d. Uji Normalitas Hasil Belajar**

Uji normalitas ini bertujuan untuk melihat apakah data dari kedua kelas

berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai Shapiro-Wilk diperoleh nilai signifikansi  $> 0,05$ , dan jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka data tidak berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 10. Uji Normalitas Hasil Belajar

Tests of Normality				
	KELAS	Shapiro-Wilk		
		Statisti c	df	Sig.
HASIL BELAJA R IPS	PREETEST EKSPERIMEN ( Media Kahoot)	.966	17	.744
	POSTTEST EKSPERIMEN ( Media Kahoot)	.935	17	.260
	PREETEST KONTROL ( Media Quiziz)	.912	17	.108
	POSTTEST KONTROL ( Media Quiziz)	.905	17	.084

Pada tabel hasil uji normalitas diatas diperoleh bahsa, preetest kelas eksperimen nilai Sig.  $0.744 > 0.05$ , posttest kelas eksperimen Sig.  $0.260 > 0.05$ , preetest kelas kontrol Sig.  $0.108 > 0.05$ , dan posttest kelas kontrol Sig.  $0.084 > 0.05$ . maka dapat disimpulkan bahwa data uji normalitas hasil belajar berdistribusi normal.

**e. Uji Homogenitas Hasil Belajar**

Tabel 11. Uji Homogentas Hasil Belajar

Hasil Belajar IPS		Leneve Statistic	df1	df2	Sig.
	Based On Mean	1.406	1	32	.244

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas diatas diperoleh nilai Sig.

Based On Mean  $0,244 > 0,05$ , maka dapat dikatakan bahwa data hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, kelas kontrol berdistribusi homogen

**f. Uji Paired Sampel Test Hasil Belajar**

Uji paired sample test dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian. Uji paired sample test pada *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, kontrol dengan taraf pengambilan keputusan jika nilai Sig.(2-tailed)  $< 0.05$  Maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima. Sebaliknya jika nilai Sig.(2-tailed)  $> 0.05$  Maka  $H_0$  di terima dan  $H_a$  ditolak.

Tabel 12. Uji Paried Sampel Test Hasil Belajar

Paired Samples Test									
		Paired Differences				T	Df	Sig. (2-Tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval Of The Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Preeksperimen - Posteksperimen	-16.765	8.650	2.098	-21.212	-12.317	-7.991	16	.000
Pair 2	Preekontrol - Postkontrol	-15.882	9.226	2.238	-20.626	-11.139	-7.098	16	.000

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa nilai Sig.  $0.000 < 0.05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$

ditolak dan  $H_a$  diterima. Yang artinya bahwa adanya pengaruh dari penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar siswa.

**Pembahasan**

Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 1 Fena Fafan. Dengan 5 kali pertemuan dengan 5 kali pertemuan ( 1 kali pertemuan untuk tes validasi soal, 1 kali pertemuan untuk *pretest* tes butir soal dan angket , 1 kali untuk *posttest* tes butir soal dan angket, 1 kali untuk memberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kahoot pada kelas eksperimen, dan 1 kali pertemuan untuk memberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Quiziz pada kelas kontrol). Penelitian dilakukan dengan sampel penelitian yang berjumlah 34 yang masing-masing kelas A dan B terdiri dari 17 siswa. Pada kelas eksperimen VA yang terdiri dari 17 siswa diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran menggunakan media kahoot. Sedangkan pada kelas kontrol VB

diberikan perlakuan dengan menggunakan media Quiziz dalam pembelajaran. Pembelajaran yang diberikan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran kahoot, yang dimana diberikan angket motivasi belajar dan soal tes peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Begitu juga dengan kelas kontrol, diberikan angket motivasi belajar dan soal testsebelum dan sesudah pembelajaran. Dengan materi yang digunakan yaitu "Keberagaman Rumah Adat di Indonesia". Yang membedakan kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu penggunaan media pembelajaran, kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran Kahoot, sedangkan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran Quiziz. Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pembelajaran dilakukan sebanyak satu kali pertemuan.

Motivasi belajar adalah salah satu kecenderungan individu dalam mencapai suatu tujuan melalui semangat serta kegigihan dalam melaksanakan proses belajarnya. Untuk mengukur motivasi belajar siswa dalam pembelajaran digunakan indikator sebagai tolok ukur. Indikator motivasi belajar meliputi: 1). Hasrat dan keinginan berhasil, 2). Dorongan

dan kebutuhan belajar, 3). Harapan dan cita-cita masa depan, 4). Harapan dalam belajar, 5). Lingkunga belajar yang kondusif, 6) adanya Keinginan yang menarik dalam belajar. Kenam indikator ini yang dipakai untuk mengukur pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan materi keberagaman rumah adat di Indonesia. Data uji angket motivasi belajar pada kelas kontrol dan eksperimen diberikan kepara siswa kemudian di uji normalitasdapat dilihat bahwa data angket tersebut dengan nilai Sig.0.615 > 0.05 yang dimana data tersebut berdistribusi normal.kemudian dilakukan uji homogenitas dan data dinyatakan homogen karena nilai Si. Based on Mean 0.160 > 0,05. Dan pada uji data angket paired sample test dapat dilihat bahwa nilai Sig. 0.000 < 0.05, yang artinya Ho ditolak dan Ha diterima sehinggalan bisa ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh dari penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dalam diri siswa , yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, tingkah laku,

sikap dan keterampilan. Mengukur ketercapaian peserta didik pada aspek kognitif dapat dilakukan dengan berbagai cara baik tes tertulis maupun tes lisan. Dalam proses pembelajaran diperlukan berbagai faktor yang dapat mendukung hasil belajar yang diharapkan, salah satu faktor yang mempengaruhi adalah penggunaan media dalam pembelajaran. Salah satunya media kahoot untuk mempengaruhi hasil belajar siswa, dimana hasil belajar akan meningkat.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media kahoot dalam pembelajaran IPS pada materi keberagaman rumah adat di Indonesia pada kelas eksperimen VA. Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis (paired sample test) bahwa nilai Sig. 0.00 < 0.05 yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar siswa.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

#### **1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

Terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Kahoot di kelas eksperimen. Hal ini dibuktikan melalui uji Paired Sample t-Test dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan nyata antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, penggunaan Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 01 Fena Fafan.

#### **2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa**

Terdapat peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa setelah menggunakan media Kahoot. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji Paired Sample t-Test pada kelas eksperimen yang juga menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ). Artinya, media Kahoot memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andita, V., & Rafaela, D. (2023). Kajian Yuridis Tindak Pidana Pemalsuan Identitas Data Diri Dalam Situs Bantuan Kartu Prakerja. *JISMA: Journal of Information System and Management*, 5(2), 1. <https://doi.org/10.46930/jurnalrectum.v5i2.3023>

- Bahri, S. (2021). Peningkatan Kapasitas Guru Di Era Digital Melalui Model Pembelajaran Inovatif Variatif. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 2(4), 93–102.  
<https://doi.org/10.56806/jh.v2i4.58>
- Benufinit, Y. A., Fallo, D. Y., Enstein, J., Neno, K. J. T., & Manu, G. A. (2025). Transformasi Pendidikan di Daerah 3T: Kajian Filsafat Ilmu Terhadap Implementasi Teknologi Pendidikan. *Hinef: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 4(2), 61–72.
- Budiana, I. (2021). Menjadi Guru Profesional Diera Digital. *JIEBAR: Journal of Islamic Education: Basic and Applied Research*, 02(02).  
<https://doi.org/10.33853/jiebar.v2i2>
- Danuri, M. (2019). Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2), 116–123.  
<https://doi.org/10.53845/infokam.v15i2.178>
- Hadiono, K., & Noor Santi, R. C. (2020). Menyongsong Transformasi Digital. *Proceeding Sendu, July*, 978–979.  
[https://www.researchgate.net/publication/343135526\\_MENYONGSONG\\_TRANSFORMASI\\_DIGITAL](https://www.researchgate.net/publication/343135526_MENYONGSONG_TRANSFORMASI_DIGITAL)
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio*, 8(3), 1153–1160.  
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223>
- Muhajir, Rusdi, Annisa Rahmadani, Hasmalia, & Indrawati. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Disekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1–23.
- Muspiroh, Cipta, N. H., & Rokmanah, S. (2023). Peran Motivasi Dalam Meningkatkan Keberhasilan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 1236–1245.  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2051>
- Rahayuningsih, Y. S., & Muhtar, T. (2022). Pedagogik Digital Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(4).  
<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” 2021*, 2(3), 61–68.  
<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Saputra, D., & Prasetyo, K. B. (2025). STRATEGI GURU DALAM MENGEVALUASI PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI KAHOOT DI UPT SD NEGERI SINAR MULYO. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 341–351.
- Sitompul, B. (2022). Guru dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 32–44.  
<https://doi.org/10.62589/jurnalpe mikranislam.v3i01.252>
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa.

- PEDAGOGIK Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.  
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/10044/pdf>
- Tanjung, R. R., Ritonga, A. A., Abdullah, B. M., Siregar, N. A., & Armilah. (2024). Transformasi Digital dalam Pendidikan Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Teknologi. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2).
- Zaskia, A., Rahmawati, T. D., Aljanah, O. H., & Abdurrahmansyah, A. (2025). Era Digital: Mampukah Guru Membentuk Generasi Masa Depan? *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 460–471.  
<https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4657>