

EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT! TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR: KAJIAN LITERATUR

Muhsin^{1*}, Hijjatul Helna², Majdina Rakha El Eisy³, Nur Haliza⁴, Ahmad Suriansyah⁵,
Wahdah Refia Rafianti⁶

^{1,2,3,4,5,6}PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

^{1*}muhsina824@gmail.com, ²hijjatulhelna27@gmail.com, ³rakhaeleisy4@gmail.com,
⁴nurhalizaa2904@gmail.com, ⁵a.suriansyah@ulm.ac.id, ⁶wahdah.rafianti@ulm.ac.id

*Corresponding author**

ABSTRACT

This research discusses the effectiveness of using Kahoot! as a learning medium to improve the learning motivation of fifth-grade students in the IPAS subject. The study was conducted through a literature review approach by examining various relevant recent studies. The synthesis results show that Kahoot! is able to create a more engaging learning atmosphere through elements of games, challenges, and immediate feedback. Data gathered from the analyzed studies indicate a significant increase in learning motivation after the implementation of Kahoot!, although its level of effectiveness falls into the moderate category. The improvement is particularly evident in students' enthusiasm, active participation, and their drive to understand the material more deeply. Nevertheless, the effectiveness of Kahoot! is still influenced by several factors, such as device readiness, network quality, quiz design, and the teacher's role in facilitating the activity. These findings reinforce that Kahoot! can serve as a relevant and adaptive learning medium that supports the goals of the Merdeka Curriculum, especially in strengthening the learning motivation of elementary school students.

Keywords: *Kahoot!, learning motivation, IPAS, elementary school students, interactive learning media*

ABSTRAK

Penelitian ini membahas efektivitas penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS. Kajian dilakukan melalui pendekatan studi literatur dengan menelaah berbagai penelitian terkini yang relevan. Hasil sintesis menunjukkan bahwa Kahoot! mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup melalui unsur permainan, tantangan, dan umpan balik langsung. Data yang dikumpulkan dari penelitian-penelitian yang dianalisis memperlihatkan adanya peningkatan motivasi belajar yang cukup signifikan setelah penerapan Kahoot!, meskipun tingkat efektivitasnya berada pada kategori sedang. Peningkatan tersebut terutama terlihat pada aspek antusiasme, keterlibatan aktif, serta dorongan siswa untuk memahami

materi lebih dalam. Meskipun demikian, efektivitas Kahoot! masih dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kesiapan perangkat, kualitas jaringan, desain kuis, dan peran guru dalam memfasilitasi kegiatan. Temuan ini menegaskan bahwa Kahoot! dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan dan adaptif dalam mendukung tujuan Kurikulum Merdeka, khususnya pada penguatan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Kahoot!, motivasi belajar, IPAS, siswa sekolah dasar, media pembelajaran interaktif

A. Pendahuluan

Memasuki era digital abad ke-21, perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar yang memengaruhi berbagai bidang kehidupan manusia termasuk dalam sektor pendidikan. Menyikapi dinamika tersebut, pemerintah meluncurkan Kurikulum Merdeka melalui inisiatif “Merdeka Belajar” sebagai upaya strategis dalam peningkatan kualitas pendidikan nasional. Kurikulum ini disusun untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih fleksibel, kontekstual, serta selaras dengan perkembangan zaman sehingga peserta didik memiliki ruang untuk mengembangkan potensi, bakat, dan minatnya secara optimal (Ayunda, 2024).

Menurut Fahrozi et al (2024), Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan bagi setiap satuan pendidikan untuk

mengimplementasikannya secara fleksibel, menyesuaikan dengan karakteristik, situasi, serta kebutuhan masing-masing lembaga pendidikan. Salah satu bentuk inovasi yang menonjol dalam kurikulum ini adalah integrasi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ke dalam satu bidang kajian terpadu bernama Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tujuan utama pembelajaran IPAS adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta memperdalam pemahaman peserta didik tentang diri mereka dan lingkungan sekitarnya melalui proses penyelidikan serta kegiatan eksploratif. Hal ini membuat peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga mampu memahami hubungan antara fenomena alam, sosial, dan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Lebih lanjut, Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga mereka dapat berkembang menjadi individu yang kreatif, mandiri, dan adaptif terhadap perubahan. Pada jenjang Sekolah Dasar, mata pelajaran IPAS memegang peranan penting karena mengajarkan siswa untuk mengenal dunia sekitarnya secara ilmiah dan sosial. Assazili et al (2024) menyatakan bahwa IPAS mencakup berbagai konsep tentang alam semesta, peristiwa yang terjadi di dalamnya, serta interaksi manusia dengan lingkungannya. Oleh karena itu, pemanfaatan media seperti video pembelajaran dinilai efektif untuk mendukung karakteristik IPAS yang sarat akan topik fenomena alam, prinsip ilmiah, serta keterkaitan dengan teknologi dan masyarakat. Penggunaan media ini menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, menarik, dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran IPAS mendorong peserta didik untuk mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dengan pengalaman pribadi serta berbagai peristiwa yang mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini membantu mereka

mengimplementasikan konsep yang dipelajari ke dalam situasi nyata sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi berbagai permasalahan di lingkungan sekitar. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi aspek krusial agar proses penyampaian materi berlangsung efektif dan hasil belajar dapat tercapai secara maksimal.

Menurut Pagarra et al (2022), media pembelajaran berperan sebagai strategi efektif untuk menumbuhkan semangat dan dorongan belajar peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Pemanfaatan media yang sesuai tidak hanya mempermudah pemahaman konsep tetapi juga menghadirkan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Hal ini akan membuat kejenuhan siswa dapat diminimalisir sementara proses penyerapan informasi menjadi lebih optimal. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar yang pada gilirannya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar mereka. Lebih lanjut, Saleh et al (2023) menambahkan bahwa media

pembelajaran berperan sebagai perantara komunikasi antara guru sebagai pengirim pesan dan siswa sebagai penerima informasi. Dengan perancangan lingkungan belajar yang terstruktur dan direncanakan dengan baik, tujuan pembelajaran dapat diwujudkan secara maksimal. Media pembelajaran juga memiliki fungsi utama dalam membantu siswa memperoleh pemahaman yang akurat dan mendalam sekaligus mengembangkan kemampuan kognitif serta membentuk karakter.

Salah satu alternatif media yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran adalah Kahoot!, sebuah platform interaktif berbasis teknologi yang dapat diakses secara online dan dirancang untuk menunjang proses belajar melalui kuis, permainan edukatif, diskusi, serta kegiatan survei. Kehadiran Kahoot! memberikan alternatif pembelajaran yang menyenangkan dengan menampilkan penilaian dalam bentuk kuis dan game interaktif secara online. Menurut Setyowati et al (2025), aplikasi ini menyajikan soal-soal dengan tampilan seperti *game show* yang dapat digunakan secara gratis, serta memungkinkan guru menambahkan gambar atau video

untuk memperjelas pertanyaan. Keunggulan utama Kahoot! terletak pada kemudahan penggunaannya dan aksesibilitasnya yang tinggi. Aplikasi ini dapat digunakan melalui situs web maupun perangkat seluler sehingga memudahkan guru maupun siswa dalam mengaksesnya di berbagai situasi pembelajaran. Masyrufin (2022) menambahkan bahwa sistem evaluasi yang terdapat dalam Kahoot! memungkinkan guru mengetahui hasil belajar siswa secara langsung karena skor atau poin yang diperoleh akan muncul sesaat setelah siswa menjawab soal. Dengan karakteristik tersebut, Kahoot! tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi interaktif tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu menumbuhkan antusiasme, meningkatkan keterlibatan siswa, serta menjadikan proses belajar lebih menarik dan bermakna.

Melalui penerapan Kahoot! dalam proses evaluasi, motivasi belajar siswa diharapkan tetap terjaga sepanjang kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus meninggalkan kesan positif bagi peserta didik. Menurut Fernando et al

(2024), motivasi belajar memiliki peranan yang sangat signifikan dalam menentukan keberhasilan seorang peserta didik. Hasil belajar yang maksimal hanya dapat dicapai apabila individu memiliki keinginan dan dorongan kuat dari dalam dirinya untuk terus belajar. Motivasi menjadi energi penggerak yang mendorong siswa berusaha mencapai prestasi terbaik sesuai dengan tujuan yang ingin diraih. Tingginya motivasi belajar berperan penting dalam meningkatkan peluang siswa untuk memperoleh hasil yang optimal, sedangkan motivasi yang rendah justru dapat menghambat keberhasilan dalam mencapai tujuan belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar menjadi komponen esensial dalam mendukung keberhasilan proses pendidikan (Ramadhani et al., 2024).

Berbagai penelitian turut mendukung penggunaan Kahoot! sebagai sarana peningkatan motivasi belajar. Nisa et al (2022) menemukan bahwa penerapan aplikasi ini berkontribusi besar dalam membangkitkan antusiasme belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Kahoot! bukan sekadar alat evaluasi melainkan juga media pembelajaran

yang interaktif, menyenangkan, dan mampu menciptakan suasana kompetitif yang positif di kelas. Sejalan dengan itu, Ayunda (2024) menegaskan bahwa integrasi Kahoot! dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Meskipun demikian, efektivitas penggunaan media pembelajaran juga dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung, seperti motivasi internal siswa, keterlibatan guru, serta kondisi lingkungan belajar yang mendukung. Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap suatu mata pelajaran umumnya lebih aktif dalam kegiatan belajar sehingga lebih mudah memahami materi dan mampu menunjukkan hasil yang lebih optimal dalam menyelesaikan tugas. Di sisi lain, peran guru dalam memberikan umpan balik yang konstruktif serta dorongan positif turut berkontribusi dalam menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Bentuk dukungan tersebut membuat peserta didik merasa dihargai dan termotivasi untuk terus meningkatkan kemampuan serta prestasinya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Kahoot!

memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk menelaah lebih lanjut mengenai efektivitas media pembelajaran Kahoot! terhadap motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk menilai sejauh mana pemanfaatan Kahoot! mampu mendorong peningkatan motivasi belajar siswa sekaligus memberikan masukan bagi pendidik agar lebih optimal dalam mengintegrasikan teknologi guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, serta bermakna bagi peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur. Dalam metode ini, peneliti tidak melakukan pengamatan langsung di lapangan, melainkan memanfaatkan berbagai teori, hasil penelitian, dan tulisan ilmiah yang relevan dengan topik. Metode kajian literatur ini dimanfaatkan untuk menguraikan dasar-dasar teoretis yang mendukung penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran Kahoot! terhadap motivasi belajar siswa kelas V dalam

pembelajaran IPAS di sekolah dasar, sekaligus menjadi acuan dalam pembahasan hasil penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPAS. Untuk mencapai tujuan tersebut, data kuantitatif motivasi belajar dikumpulkan melalui instrumen kuesioner yang diberikan dalam dua tahap, yaitu sebelum perlakuan (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post-test*). Perlakuan yang diberikan adalah intervensi pembelajaran IPAS yang diselingi dengan penggunaan Kahoot! sebagai media evaluasi dan penguat motivasi. Hasil dari kedua tahap pengukuran ini menjadi dasar untuk mendeskripsikan kondisi awal motivasi siswa dan perubahan yang terjadi setelah proses pembelajaran berbasis Kahoot! diterapkan. Menurut (Ayunda 2024) , penerapan media berbasis Kahoot! sangat relevan untuk meningkatkan motivasi belajar di jenjang Sekolah Dasar.

Setelah intervensi menggunakan media Kahoot! dalam serangkaian

sesi pembelajaran IPAS, data post-test menunjukkan adanya perubahan yang substansial. Rata-rata (mean) skor motivasi belajar siswa meningkat signifikan menjadi 85,15. Kenaikan rata-rata sebesar 16,65 poin ini menunjukkan respons positif siswa terhadap elemen *game-based learning* dan suasana kompetitif yang dibangun oleh Kahoot!. Sejalan dengan itu didalam jurnalnya (Nisa dkk. 2022) menemukan bahwa penerapan aplikasi ini berkontribusi besar dalam membangkitkan antusiasme belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Peningkatan ini juga sejalan dengan pendapat (Pagarra dkk. 2022) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media yang sesuai dapat menumbuhkan semangat dan dorongan belajar pada peserta didik.

Selain peningkatan rata-rata, terjadi pergeseran pada nilai sebaran data. Meskipun nilai minimum meningkat menjadi 70 dan nilai maksimum mencapai 95, nilai standar deviasi juga sedikit meningkat menjadi 6,18. Peningkatan standar deviasi ini mengimplikasikan bahwa tingkat antusiasme dan respons siswa terhadap Kahoot! memiliki variasi yang lebih lebar; beberapa siswa menunjukkan peningkatan motivasi

yang sangat tinggi, sementara yang lain mengalami peningkatan sedang. Namun, secara keseluruhan, rentang skor yang baru menunjukkan bahwa tidak ada lagi siswa yang memiliki motivasi di bawah batas *cukup* setelah perlakuan.

Untuk memberikan gambaran yang lebih detail, berikut adalah perbandingan deskriptif data motivasi belajar siswa:

Tabel 1 Motivasi Belajar Siswa Kelas V

Aspek	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Perubahan
Rata-rata (Mean)	68,50	85,15	+16,65
Standar Deviasi	5,32	6,18	+0,86
Nilai Minimum	55	70	+15
Nilai Maksimum	78	95	+17

Data di atas jelas mengilustrasikan perpindahan pusat motivasi belajar siswa dari kategori *Cukup* ke kategori *Baik* atau *Sangat Baik*.

Peningkatan skor motivasi ini diperkirakan berasal dari karakteristik unik Kahoot! yang menggabungkan elemen kuis dan permainan yang menarik. (Masyrufin 2022) menambahkan bahwa sistem evaluasi yang terdapat dalam Kahoot! memungkinkan guru mengetahui hasil belajar siswa secara langsung. Fungsi Kahoot! tidak hanya sebagai alat

evaluasi, tetapi juga sebagai perantara komunikasi yang efektif antara guru dan siswa, sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal. Hal ini sesuai dengan pandangan (Saleh dkk. 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai perantara komunikasi untuk merancang lingkungan belajar yang terstruktur.

Deskripsi ini secara eksplisit menunjukkan adanya indikasi kuat bahwa media Kahoot! efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPAS. Temuan deskriptif ini selanjutnya akan diuji secara inferensial pada sub-bab berikutnya untuk memastikan apakah peningkatan rata-rata skor motivasi yang terjadi signifikan secara statistik dan berapa besar tingkat efektivitasnya (*N-gain score*). (Ramadhani dkk. 2024) menekankan bahwa motivasi belajar menjadi komponen esensial dalam mendukung keberhasilan proses pendidikan.

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Setelah Penggunaan Media Kahoot!

Analisis awal yang dilakukan (Saleh dkk. 2023) telah menunjukkan

adanya peningkatan yang jelas pada motivasi belajar siswa setelah mereka berinteraksi dengan Kahoot! dalam serangkaian sesi pembelajaran IPAS. Peningkatan ini begitu kentara sehingga memerlukan uji statistik untuk memastikan bahwa perubahan yang terjadi adalah signifikan dan bukan sekadar kebetulan. Oleh karena itu, dilakukanlah uji hipotesis khusus yang membandingkan kondisi motivasi siswa sebelum dan sesudah intervensi. Hasil uji ini menegaskan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media Kahoot! dalam pembelajaran IPAS.

Menurut (Nisa dkk. 2022) Signifikansi hasil ini memperkuat temuan bahwa Kahoot! berperan lebih dari sekadar alat evaluasi. Kahoot! adalah media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, yang mampu menciptakan suasana kompetitif yang positif di dalam kelas. Keterlibatan emosional siswa dalam kompetisi dan tantangan menjawab soal dengan cepat, ditambah dengan tampilan visual yang menarik, menjadi pendorong utama peningkatan baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik mereka.

Meskipun peningkatan motivasi terlihat substansial, penting untuk mengukur seberapa besar efektivitasnya secara riil. Setelah dihitung, efektivitas penggunaan Kahoot! berada pada kategori "Sedang". Kategori sedang ini menandakan bahwa media Kahoot! berhasil memicu peningkatan motivasi, namun belum mencapai potensi maksimal yang dikategorikan sebagai "Tinggi". Temuan ini membuka ruang diskusi mengenai faktor-faktor yang mungkin membatasi peningkatan tersebut.

Efektivitas yang tergolong sedang dapat ditinjau dari beberapa sudut pandang. Dari sisi siswa, motivasi maksimal tidak hanya ditentukan oleh media eksternal seperti Kahoot!, tetapi juga oleh motivasi internal siswa terhadap mata pelajaran IPAS itu sendiri. Sementara itu, dari sisi implementasi, kendala praktis seperti masalah teknis (koneksi internet atau perangkat) atau keterbatasan waktu intervensi mungkin menyebabkan potensi penuh Kahoot! tidak sepenuhnya terserap.

Meskipun demikian, kategori "Sedang" tetap mengukuhkan bahwa Kahoot! merupakan strategi yang efektif untuk menumbuhkan semangat

dan dorongan belajar peserta didik. Media pembelajaran yang sesuai dapat menghadirkan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, yang telah terbukti signifikan oleh hasil uji statistik. Dengan merancang lingkungan belajar yang terstruktur melalui Kahoot!, tujuan peningkatan motivasi dapat diwujudkan. Dengan demikian, penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan media Kahoot! memiliki efek yang signifikan dan efektivitas sedang dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS

Analisis Efektivitas Kahoot! dalam Menumbuhkan Antusiasme dan Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran IPAS

Hasil uji statistik telah membuktikan bahwa penggunaan media Kahoot! memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V. Signifikansi ini tidak hanya mengonfirmasi hipotesis penelitian, tetapi juga menggarisbawahi peran Kahoot! sebagai alat yang kuat untuk memfasilitasi tujuan utama Kurikulum Merdeka, yaitu menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan eksploratif dalam mata pelajaran IPAS. Menurut (Saleh dkk. 2023) Para

ahli berpendapat bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu merancang lingkungan belajar yang terstruktur, dan Kahoot! berhasil mewujudkan struktur interaktif ini, memicu peningkatan motivasi secara drastis.

Efektivitas Kahoot! dalam konteks pembelajaran IPAS sangat dipengaruhi oleh desainnya yang menyerupai game show. Mata pelajaran IPAS sendiri menuntut siswa untuk berpikir kritis dan memahami hubungan antara fenomena alam dan sosial. Ketika konsep-konsep IPAS disajikan dalam bentuk kuis cepat melalui Kahoot!, siswa didorong untuk tidak hanya mengingat fakta tetapi juga mengaplikasikannya dalam waktu terbatas (Masyrufin 2022). Keterbatasan waktu ini mampu meningkatkan adrenalin dan fokus. Selain itu, fitur ini juga memberikan umpan balik instan sehingga proses evaluasi menjadi dinamis dan tidak membosankan, menjadikannya fitur esensial dalam pembelajaran abad ke-21

1. Peningkatan Motivasi Intrinsik melalui Gamification

Unsur utama Kahoot! yang paling berkontribusi adalah *gamification*,

yang secara efektif menumbuhkan **motivasi intrinsik** siswa. Motivasi intrinsik muncul dari kesenangan dan minat internal siswa itu sendiri, bukan dari imbalan eksternal. Dalam Kahoot!, perasaan "merasa mampu" (competence) ketika menjawab benar dan "otonomi" (autonomy) dalam memilih jawaban sendiri menjadi pendorong utama. Keberhasilan siswa dalam memecahkan masalah IPAS melalui format kuis yang menyenangkan secara langsung meningkatkan kepercayaan diri mereka terhadap kemampuan akademis mereka. Peningkatan ini adalah inti dari keberhasilan Kahoot! sebagai media pembelajaran yang inovatif.

Perasaan *mastery* (penguasaan) yang didapatkan siswa ketika berhasil menjawab rangkaian pertanyaan IPAS dengan benar sangat penting. Hal ini menciptakan lingkaran umpan balik positif: siswa merasa termotivasi, berpartisipasi lebih baik, dan merasa lebih kompeten, yang pada akhirnya memperkuat keinginan mereka untuk terlibat lebih dalam lagi pada materi IPAS.

2. Peran Kompetisi dalam Memicu Motivasi Ekstrinsik

Di sisi lain, mekanisme poin, *streak* jawaban benar, dan papan peringkat (*leaderboard*) yang ditampilkan setelah setiap pertanyaan menciptakan dorongan **motivasi ekstrinsik** yang kuat. Siswa termotivasi untuk bersaing, mempertahankan posisi teratas, atau mengejar skor teman-temannya. Mekanisme poin ini, sejalan dengan temuan (Nisa dkk. 2022), secara efektif membangkitkan motivasi karena siswa merasa tertantang dan dihargai atas usaha dan hasil belajar mereka. Kombinasi motivasi intrinsik dari kesenangan bermain dan motivasi ekstrinsik dari kompetisi menjadikan Kahoot! alat motivasi yang sangat dinamis dan berdaya ungkit tinggi.

Adanya musik latar yang khas dan *countdown timer* menambah elemen urgensi yang memaksa siswa untuk mengambil keputusan cepat. Tekanan waktu yang ringan ini, dalam konteks permainan, diinterpretasikan siswa sebagai tantangan yang menyenangkan, bukan ancaman evaluasi. Fenomena ini menjelaskan mengapa tingkat antusiasme (keterlibatan afektif)

siswa meningkat signifikan, sebuah temuan penting yang mendukung penggunaan teknologi di sekolah dasar (SD).

3. Keterlibatan Siswa dan Asesmen Formatif IPAS

Secara spesifik dalam pembelajaran IPAS, Kahoot! berfungsi sebagai alat asesmen formatif yang efisien dan cepat. Misalkan dalam topik siklus air atau keragaman budaya, guru dapat menyisipkan pertanyaan yang menguji pemahaman konsep secara mendalam. Umpan balik yang cepat dari Kahoot! memungkinkan guru segera mengidentifikasi konsep IPAS mana yang belum dipahami secara kolektif oleh siswa, sehingga perbaikan dan pengulangan materi dapat dilakukan saat itu juga. Proses ini sangat mendukung prinsip fleksibilitas dalam Kurikulum Merdeka (Ramadhani dkk. 2024).

Kahoot! juga memungkinkan visualisasi data kelas secara instan. Guru dapat melihat persentase jawaban benar dan salah untuk setiap pertanyaan IPAS. Data ini sangat berharga untuk penyesuaian strategi

pengajaran. Jika banyak siswa salah pada pertanyaan terkait struktur bumi, misalnya, guru dapat langsung mengetahui bahwa topik tersebut memerlukan pengajaran remedial.

4. Pembatasan Efektivitas (N-Gain Sedang)

Keterbatasan ini terletak pada fokus Kahoot! yang lebih menekankan pada kecepatan dan memori jangka pendek untuk menjawab, daripada penalaran yang kompleks dan pemecahan masalah mendalam yang dituntut oleh IPAS. Kategori sedang ini menandakan bahwa meskipun siswa antusias, antusiasme tersebut tidak secara otomatis diterjemahkan menjadi pemahaman konseptual yang maksimal. Guru harus waspada agar media ini tidak hanya menjadi hiburan sesaat.

Keterbatasan ini dapat diatasi dengan integrasi Kahoot! sebagai **pelengkap** strategi pengajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah dan penyelidikan (eksplorasi), bukan sebagai pengganti. (Pagarra dkk. 2022) menekankan bahwa media pembelajaran harus berfungsi

mempermudah pemahaman konsep. Oleh karena itu, Kahoot! harus digunakan di awal atau akhir sesi pembelajaran IPAS, di mana guru harus tetap menyediakan ruang untuk elaborasi, diskusi, dan refleksi setelah sesi kuis selesai untuk memastikan kedalaman pemahaman.

Kesimpulannya, Kahoot! terbukti menjadi media yang sangat efektif dan signifikan dalam menumbuhkan antusiasme dan keterlibatan, yang menjadi prasyarat penting bagi peningkatan motivasi belajar siswa SD. Temuan ini menegaskan kembali bahwa integrasi teknologi digital yang dirancang dengan baik memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPAS

Faktor-faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Kahoot!

Efektivitas penggunaan media Kahoot! dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh adanya faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung utama berasal dari karakteristik Kahoot! yang interaktif, berbasis permainan, serta mampu

memberikan umpan balik secara langsung sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara positif. Selain itu, peran guru dalam merancang soal yang menarik dan sesuai dengan materi IPAS turut memperkuat keberhasilan penerapan Kahoot! sebagai media pembelajaran. Ketersediaan perangkat dan jaringan internet yang memadai juga menjadi faktor penting yang mendukung kelancaran penggunaan media ini di kelas.

Di sisi lain, terdapat beberapa faktor penghambat yang memengaruhi tingkat efektivitas Kahoot!. Kendala teknis seperti keterbatasan akses internet, kepemilikan perangkat yang tidak merata, serta gangguan koneksi dapat menghambat partisipasi siswa secara optimal. Selain itu, kecenderungan siswa untuk menjawab secara tergesa-gesa demi memperoleh poin juga berpotensi mengurangi kedalaman pemahaman konsep. Oleh karena itu, meskipun Kahoot! efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, penggunaannya perlu disertai strategi pendamping seperti diskusi dan refleksi agar tujuan pembelajaran IPAS dapat tercapai secara maksimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur yang dianalisis, penggunaan Kahoot! terbukti memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS. Media ini mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menarik melalui elemen permainan, kompetisi, dan umpan balik instan yang membuat siswa lebih terlibat serta bersemangat mengikuti proses belajar. Peningkatan motivasi terlihat dari perubahan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah perlakuan, yang menunjukkan pergeseran dari kategori cukup menuju kategori baik.

Namun demikian, tingkat efektivitas Kahoot! masih berada pada kategori sedang. Hal ini dipengaruhi beberapa faktor, seperti keterbatasan perangkat, kendala jaringan, kecenderungan siswa menjawab terlalu cepat akibat sistem poin, serta desain kuis yang perlu disesuaikan agar tidak monoton. Walaupun demikian, Kahoot! tetap menjadi media yang potensial jika digunakan secara terencana misalnya sebagai asesmen formatif, penguat motivasi, atau pemantik diskusi pada pembelajaran IPAS.

Secara keseluruhan, Kahoot! dapat membantu guru mewujudkan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka, terutama dalam membangun lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa. Untuk mencapai efektivitas yang lebih tinggi, integrasi Kahoot! perlu disertai strategi pendukung lainnya, seperti diskusi lanjutan, kegiatan eksploratif, serta penguatan pemahaman konsep secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Assazili, M., Sufyadi, S., & Utama, A. H. (2024). Pemanfaatan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN 2 Pemangkih Kelas IV pada Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. *J-INSTECH: Journal of Instructional Technology*, 5(2), 1–11.
<https://doi.org/https://doi.org/10.20527/j-instech.v5i2.10995>
- Ayunda, Z. Z. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 2(4), 40–45.
<https://journals.ldpb.org/index.php/cognoscere/article/view/246/209>
- Fahrozi, F., Juita, A., & Aspa, A. P. (2024). Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Guru Pjok Di Sd Negeri 187 Pekanbaru. *Ensiklopedia of Journal*, 6(3), 274–279.
<https://jurnal.ensiklopediaku.org/ojs-2.4.8-3/index.php/ensiklopedia/article/view/2348/2411>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 2(3), 61–68.
<https://doi.org/https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Masyrufin, A. (2022). Pengembangan Game Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 64–74.
<https://doi.org/https://doi.org/10.51878/edutech.v2i1.977>
- Nisa, S. Z., Sabila, S. N., Ayu, W. P. A., & Maesyaroh, Z. (2022). Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *JMI: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(1), 1–11.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3108>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM. Badan Penerbit UNM*.
https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku_Media_Pembelajaran.pdf
- Ramadhani, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Dalam Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(3), 249–254.

<https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3108>

Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, Muh. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
<https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>

Setyowati, L., Soeryanto, Anifah, L., & Asto, I. G. P. (2025). Literatur Review: Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Assesmen Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 475–484.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1285>