

IMPLEMENTASI PEMANFAATAN KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN KEPULAUAN INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI TEKNOLOGI DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Rahma Ayu Fauziyah¹, Oman Hadiana², Tio Heriyana³, Nanan Abdul Manan⁴,
Azmi Darotul Mutmainnah⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Muhammadiyah Kuningan
rahmaayufzh@gmail.com

ABSTRACT

Education plays an important role in developing students' knowledge, skills, and learning motivation. However, conventional learning methods that rely heavily on lectures and textbooks often make students feel bored and less engaged in the learning process. Therefore, the integration of technology in learning is needed to create a more interactive and engaging learning environment. This study aims to examine the implementation of the Kahoot learning media in teaching the topic of Indonesian archipelago, as well as its effect on students' technological literacy and learning motivation. This research used a mixed methods approach with a sequential explanatory design, combining quantitative and qualitative methods. The research was conducted at Sanggar Bimbingan At-Tanzil Putra Kajang, Kuala Lumpur, Malaysia, involving nine third-grade students as research subjects selected through purposive sampling. Data were collected using pretest and posttest, questionnaires, and interviews with the class teacher. Quantitative data were analyzed using descriptive statistics and paired sample t-test with the help of SPSS, while qualitative data were analyzed using the Miles and Huberman model through data reduction, data display, and conclusion drawing. The results of the study show that the implementation of Kahoot in learning can create a more interactive and enjoyable learning atmosphere, making students more active and enthusiastic in participating in the lesson. The findings also indicate an increase in students' learning outcomes, with the average score rising from 4.11 in the pretest to 8.89 in the posttest. The paired sample t-test result shows a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant effect of Kahoot on students' learning outcomes. In addition, the use of Kahoot contributes to improving students' learning motivation and technological literacy. Therefore, Kahoot can be considered an effective digital learning medium to support interactive and technology-based learning.

Keywords: Kahoot, Learning Motivation, Technological Literacy

ABSTRAK

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta motivasi belajar siswa. Namun, metode pembelajaran konvensional yang masih didominasi oleh ceramah dan penggunaan buku teks seringkali membuat siswa merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi penggunaan media pembelajaran Kahoot pada materi Kepulauan Indonesia serta pengaruhnya

terhadap literasi teknologi dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode campuran (mixed methods) dengan desain sequential explanatory yang menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Penelitian dilaksanakan di Sanggar Bimbingan At-Tanzil Putra Kajang, Kuala Lumpur, Malaysia dengan subjek penelitian sebanyak 9 siswa kelas III yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest, angket, serta wawancara dengan guru kelas. Analisis data kuantitatif dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan uji paired sample t-test dengan bantuan SPSS, sedangkan analisis data kualitatif menggunakan model Miles dan Huberman melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata pretest sebesar 4,11 dan posttest sebesar 8,89 serta hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang menandakan adanya pengaruh yang signifikan. Penggunaan Kahoot juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan literasi teknologi siswa sehingga media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran berbasis teknologi yang efektif.

Kata Kunci: Kahoot, Motivasi Belajar, Literasi Teknologi.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membangun sebuah bangsa. Melalui pendidikan, manusia tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga pengalaman yang bermanfaat dalam membentuk pola pikir, sikap, dan keterampilan dalam kehidupan. Pendidikan berperan penting dalam mempersiapkan generasi muda agar mampu menghadapi perkembangan zaman yang semakin dinamis. Menurut Hutami (2025), pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global.

Oleh karena itu, proses pendidikan harus dilaksanakan secara optimal agar mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas serta memiliki daya saing yang tinggi.

Seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi memberikan pengaruh yang cukup besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan terhadap cara manusia memperoleh informasi, berkomunikasi, serta proses pembelajaran di sekolah. Menurut Kurniati et al. (2026) perkembangan teknologi menjadi perhatian global

karena memberikan manfaat yang sangat besar serta membawa dampak signifikan dalam menyelesaikan berbagai permasalahan kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan, teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan tidak membosankan bagi peserta didik.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut setiap individu untuk mampu beradaptasi dan mempelajari berbagai hal baru yang berkaitan dengan teknologi. Teknologi saat ini tidak lagi terbatas pada kalangan tertentu, melainkan telah digunakan oleh berbagai kelompok usia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Menurut Afriyani & Firdaus (2025), teknologi telah menjadi bagian dari kehidupan manusia tanpa memandang batasan usia karena mampu membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti gaya hidup, cara belajar, cara berkomunikasi, dan cara bekerja. Oleh karena itu, dalam menghadapi perkembangan teknologi tersebut diperlukan kemampuan literasi digital agar teknologi dapat dimanfaatkan secara bijak dan produktif.

Dalam dunia pendidikan, literasi digital dapat diterapkan melalui

pemanfaatan berbagai media berbasis teknologi yang mendukung proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai perangkat digital seperti laptop, komputer, maupun telepon pintar sebagai media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan inovatif. Menurut Rumtutuly et al. (2026) literasi digital dalam pendidikan dapat diterapkan melalui pemanfaatan media berbasis digital yang berada di sekitar lingkungan belajar untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi dan literasi digital, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif serta mampu meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar.

Salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang dapat mempengaruhi semangat dan keinginan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih aktif, antusias, serta mampu mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Namun dalam praktiknya, proses pembelajaran di

kelas masih sering didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan bahan ajar berupa teks saja. Kondisi tersebut dapat menyebabkan siswa merasa bosan, kurang tertarik mengikuti pembelajaran, bahkan kurang aktif dalam kegiatan belajar.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi yang dekat dengan kehidupan mereka. Menurut Husen (2025), penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan siswa, terutama dengan meningkatnya penggunaan gadget seperti telepon pintar dan tablet. Teknologi tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran adalah aplikasi Kahoot. Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif sehingga proses

pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Dalam pelaksanaannya, siswa diminta untuk maju secara bergantian untuk mengerjakan kuis menggunakan aplikasi Kahoot. Sebelum menjawab pertanyaan, siswa terlebih dahulu memainkan permainan yang tersedia dalam aplikasi tersebut. Setelah menyelesaikan permainan, siswa dapat menjawab kuis yang telah disediakan. Kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan berpikir kritis siswa, tetapi juga melatih siswa dalam memecahkan masalah serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan literasi teknologi siswa, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Menurut Qonita (2025), motivasi merupakan dorongan yang menggerakkan individu untuk melakukan suatu aktivitas, termasuk dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu menciptakan inovasi dalam proses pembelajaran agar dapat menarik minat siswa serta menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar serta literasi teknologi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Kahoot pada materi kepulauan Indonesia serta untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar dan literasi teknologi siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode campuran (*mixed methods*), yaitu menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap permasalahan yang diteliti (Prayanti et al., 2023). Jenis penelitian ini termasuk penelitian *explanatory*, yang bertujuan untuk menjelaskan hubungan sebab akibat antar variabel penelitian. Desain penelitian yang digunakan adalah *sequential explanatory design*, yaitu penelitian yang dilakukan secara berurutan dengan tahap pertama pengumpulan

data kuantitatif, kemudian dilanjutkan dengan data kualitatif untuk memperkuat hasil penelitian kuantitatif.

Penelitian ini dilaksanakan di Sanggar Bimbingan At-Tanzil Putra Kajang, Kuala Lumpur, Malaysia, dengan subjek penelitian siswa kelas III yang berjumlah 9 orang, terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, yaitu siswa yang terlibat langsung dalam pembelajaran menggunakan media Kahoot.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes, angket, dan wawancara. Tes dilakukan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi Kepulauan Indonesia sebelum dan sesudah penggunaan media Kahoot. Angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar dan literasi teknologi siswa, sedangkan wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran serta respons siswa terhadap penggunaan media Kahoot.

Teknik analisis data dilakukan melalui dua tahap, yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji hipotesis *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS. Sementara itu, data kualitatif dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar dan literasi teknologi siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

HASIL

Analisis data tes awal (pretest)

Pengumpulan data awal dilakukan dengan melaksanakan pretest. Tes Awal (pretest) kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 2

Tabel Hasil Nilai Latihan Awal Kelas
Eksperimen

No	Deskripsi	Eksperimen
1	Ukuran sampel	9
2	Rata-rata	4,11
3	Standar deviasi	0,61
4	Varians	0,78
5	Nilai terendah	3
6	Nilai tertinggi	5

Berdasarkan tabel perhitungan di atas dapat diketahui bahwa hasil tes latihan awal pada kelas eksperimen dari jumlah sampel sebanyak 9 orang siswa diperoleh data sebagai berikut: mean (rata-rata) sebesar 4,11, maximum (nilai maksimal) sebesar 5, minimum (nilai minimal) sebesar 3, variance (varians) sebesar 0,61, dan std. deviation (simpangan baku) sebesar 0,78.

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa masih tergolong rendah. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 5, sedangkan nilai terendah adalah 3. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki pemahaman yang terbatas terhadap materi yang dipelajari pada tahap awal pembelajaran.

Nilai varians sebesar 0,61 dan simpangan baku sebesar 0,78 menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa tidak terlalu jauh dari nilai rata-rata. Dengan kata lain, kemampuan awal siswa relatif berada pada tingkat yang hampir sama meskipun terdapat sedikit perbedaan nilai di antara siswa.

Hasil dari analisis tes awal (pretest) pada kelas eksperimen tersebut digunakan untuk mengetahui

kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media Kahoot. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah sehingga diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Uji Normalitas tes awal (pretest)

Data Pretest kedua kelas tersebut kemudian diuji untuk mengetahui sebaran data tersebut menggunakan uji normalitas. Adapun hasil uji normalitas data pretest dapat dilihat pada tabel 3

Tabel 3. Uji Normalitas Tes Awal (Pretest)

No	Class	N	K-Sz	t	Note
1	Eksperimen	9	0,211	0,05	Normal

Berdasarkan tabel uji normalitas tes awal (pretest) di atas dapat diketahui bahwa jumlah sampel pada kelas eksperimen adalah 9 siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai Kolmogorov-Smirnov (K-Sz) sebesar 0,211 dengan taraf signifikansi 0,05.

Berdasarkan kriteria pengujian normalitas, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil pengujian menunjukkan bahwa data hasil tes awal (pretest) pada kelas eksperimen memiliki nilai yang memenuhi kriteria tersebut sehingga data dapat dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data hasil tes awal pada kelas eksperimen telah memenuhi asumsi normalitas sehingga analisis data selanjutnya dapat dilakukan dengan menggunakan uji statistik yang sesuai.

Analisis data hasil tes akhir (posttest)

Pengumpulan data akhir dilakukan dengan melaksanakan posttest. Tes akhir (*posttest*) kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel Hasil Nilai Latihan Akhir kelas Eksperimen

No	Deskripsi	Eksperimen
1	Ukuran sampel	9
2	Rata-rata	8,89
3	Standar deviasi	1,27
4	Varians	1,61
5	Nilai terendah	7
6	Nilai tertinggi	10

Berdasarkan tabel hasil nilai latihan akhir kelas eksperimen di atas dapat diketahui bahwa jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 9 orang siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) yang diperoleh siswa adalah sebesar 8,89. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa secara umum hasil belajar siswa pada latihan akhir mengalami peningkatan yang cukup baik setelah diberikan pembelajaran menggunakan media Kahoot. Nilai tertinggi (maksimum) yang diperoleh siswa adalah 10, sedangkan nilai terendah (minimum) adalah 7. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu mencapai hasil belajar yang cukup baik pada latihan akhir. Selain itu, rentang nilai yang diperoleh siswa tidak terlalu jauh sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan siswa relatif merata. Selanjutnya, nilai varians yang diperoleh adalah sebesar 1,61, sedangkan standar deviasi (simpangan baku) sebesar 1,27. Nilai standar deviasi tersebut menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa terhadap nilai rata-rata tidak terlalu besar, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa berada pada tingkat yang relatif stabil. Berdasarkan

hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil nilai latihan akhir pada kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari serta mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Uji Normalitas Tes Akhir (Posttest)

Data Pretest kedua kelas tersebut kemudian diuji untuk mengetahui sebaran data tersebut menggunakan uji normalitas. Adapun hasil uji normalitas data pretest dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Uji Normalitas Tes Awal (Pretest)

no	Class	n	K-Sz	t	Note
----	-------	---	------	---	------

1	Eksperimen	9	0,198	0,05	Normal
---	------------	---	-------	------	--------

Berdasarkan tabel uji normalitas tes akhir (posttest) kelas eksperimen di atas dapat diketahui bahwa jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 9 siswa.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil tes akhir yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Hasil pengujian menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa nilai K-Sz sebesar 0,198 dengan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian normalitas, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data hasil tes akhir (posttest) pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Oleh karena itu, data tersebut telah memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik selanjutnya dalam penelitian.

Uji Paired Simple t-test

Pair	Mean Difference	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest – Posttest	-4,78	1,20	0,40	-11,95	8	0,000

Berdasarkan tabel *Paired Samples Test* di atas diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan

media pembelajaran Kahoot memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berikut merupakan hasil dari perhitungan skor kuesioner motivasi belajar siswa dalam bentuk tabel 6.

Tabel 6. Hasil Kuisisioner Motivasi Belajar

No	Deskripsi	Eksperimen
1	Ukuran sampel	9
2	Jumlah Skor	340
3	Rata rata	37,78
4	Skor tertinggi	39
5	Skor terendah	35
6	Kategori Motivasi	Tinggi

Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil kuesioner motivasi belajar di atas dapat diketahui bahwa jumlah responden yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 9 siswa. Hasil pengisian kuesioner motivasi belajar yang menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 4 menunjukkan bahwa jumlah keseluruhan skor yang diperoleh adalah 340. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 37,78. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh masing-

masing siswa yang berada pada rentang nilai 35 hingga 39. Selain itu, skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 39, sedangkan skor terendah adalah 35. Hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa memiliki tingkat motivasi belajar yang baik dan relatif merata. Dengan kata lain, tidak terdapat perbedaan yang terlalu jauh antara skor motivasi belajar antar siswa. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Kahoot berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Hasil Kualitatif

Hasil penelitian kualitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui kegiatan wawancara yang dilakukan kepada dua narasumber, yaitu Bapak Misdin Arifin, M.Pd.I selaku pengelola sekaligus guru kelas III dan Ibu Inayatur Romaniyatu M., S.Ag selaku guru yang turut mengamati proses pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai

literasi teknologi, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, serta tanggapan guru terhadap penggunaan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Misdin Arifin, M.Pd.I, literasi teknologi dipahami sebagai kemampuan seseorang dalam memanfaatkan perangkat teknologi untuk mencari, mengolah, dan menyampaikan informasi. Dalam proses pembelajaran, literasi teknologi dapat diterapkan melalui penggunaan perangkat digital seperti internet, media presentasi, maupun aplikasi pembelajaran interaktif. Beliau menyampaikan bahwa penggunaan teknologi sangat membantu proses belajar mengajar di kelas. Sebagaimana yang beliau ungkapkan, *"Literasi teknologi itu penting bagi siswa, karena sekarang hampir semua informasi bisa diakses melalui teknologi. Guru juga harus bisa memanfaatkan teknologi agar pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami siswa."*

Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, metode yang sering digunakan oleh guru adalah metode ceramah yang dipadukan dengan diskusi kelompok. Metode

tersebut digunakan untuk menyampaikan materi sekaligus melibatkan siswa dalam kegiatan belajar. Namun demikian, guru juga menyampaikan bahwa dalam beberapa kondisi siswa terlihat kurang fokus apabila pembelajaran berlangsung terlalu lama dengan metode ceramah. Menurut beliau, *“Kalau hanya ceramah saja biasanya siswa cepat bosan, jadi perlu ada variasi metode atau media agar mereka tetap semangat belajar.”*

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar. Guru menyampaikan bahwa siswa saat ini sudah cukup familiar dengan penggunaan teknologi sehingga mereka cenderung lebih tertarik ketika pembelajaran melibatkan media digital atau aplikasi interaktif. Hal ini juga disampaikan oleh beliau bahwa *“anak-anak sekarang lebih tertarik kalau pembelajaran menggunakan media yang berbasis teknologi atau permainan edukatif.”*

Terkait dengan penggunaan aplikasi Kahoot, guru menyampaikan bahwa aplikasi tersebut dapat membantu menciptakan suasana

pembelajaran yang lebih menyenangkan. Siswa terlihat lebih antusias ketika mengerjakan soal melalui Kahoot karena adanya unsur permainan dan kompetisi dalam aplikasi tersebut. Beliau menyatakan bahwa *“ketika menggunakan Kahoot, siswa terlihat lebih semangat karena mereka merasa seperti sedang bermain sambil belajar.”* Selain itu, Kahoot juga memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran karena hasil jawaban siswa dapat langsung terlihat secara cepat.

Meskipun demikian, guru juga menyampaikan bahwa penggunaan Kahoot memiliki beberapa kendala, seperti ketergantungan pada jaringan internet serta kemungkinan siswa lebih fokus pada permainan dibandingkan dengan memahami isi soal. Namun secara umum, guru menilai bahwa Kahoot merupakan media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan sebagai alternatif dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

Sementara itu, berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Inayatur Romaniyatu M., S.Ag, literasi teknologi dalam pendidikan dipahami sebagai kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi secara bijak dan efektif untuk mendukung kegiatan

belajar. Menurut beliau, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan motivasi belajar mereka. Beliau juga menyampaikan bahwa *“media pembelajaran yang interaktif seperti Kahoot dapat membuat siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.”*

PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini dilakukan dengan mengkaji hasil penelitian yang telah diperoleh pada bagian sebelumnya serta mengaitkannya dengan teori dan penelitian terdahulu yang relevan. Pembahasan ini difokuskan pada pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar, motivasi belajar, serta literasi teknologi siswa dalam pembelajaran materi kepulauan Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian kuantitatif yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media Kahoot. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 4,11 yang kemudian meningkat pada nilai rata-rata posttest

sebesar 8,89. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Hasil uji paired sample t-test juga menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, penggunaan Kahoot terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Suraya & Helsa, (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu memperjelas penyampaian materi, meningkatkan perhatian siswa, serta mempermudah proses pemahaman konsep dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan Kahoot juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil

analisis kuesioner motivasi belajar diperoleh nilai rata-rata sebesar 37,78 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat motivasi belajar yang baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Kahoot. Motivasi belajar yang tinggi dapat terlihat dari antusiasme siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran, keaktifan dalam menjawab pertanyaan, serta semangat dalam menyelesaikan soal yang diberikan melalui aplikasi Kahoot.

Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Ibrahim et al. (2025) yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa sehingga mereka terdorong untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat menjadi salah satu faktor yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa merasa tertantang untuk berpartisipasi secara aktif.

Selain itu, hasil penelitian kualitatif yang diperoleh melalui

wawancara juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat membantu meningkatkan literasi teknologi siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Misdin Arifin, M.Pd.I, literasi teknologi dipahami sebagai kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk memperoleh dan mengolah informasi dalam kegiatan pembelajaran. Beliau menyampaikan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat penting karena perkembangan teknologi saat ini menuntut siswa untuk memiliki kemampuan literasi digital yang baik.

Hal tersebut juga diperkuat oleh pendapat Damariswara et al. (2024) yang menyatakan bahwa literasi teknologi atau literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam memahami dan menggunakan informasi yang diperoleh melalui perangkat digital secara efektif. Dalam konteks pendidikan, literasi teknologi sangat penting untuk membantu siswa beradaptasi dengan perkembangan teknologi serta memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Djafar (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan

Kahoot dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta partisipasi siswa dalam kegiatan kelas. Kahoot memberikan pengalaman belajar yang bersifat interaktif karena siswa dapat langsung berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan dan melihat hasilnya secara langsung.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Lahanika et al. (2026) juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kompetitif secara positif. Siswa merasa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena adanya unsur permainan, skor, dan peringkat yang ditampilkan dalam aplikasi tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian kuantitatif dan kualitatif yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot tidak hanya memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar serta literasi teknologi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Kahoot dapat menjadi salah

satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, khususnya pada materi kepulauan Indonesia

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang implementasi pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Kepulauan Indonesia, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar, literasi teknologi, dan hasil belajar siswa. Pembelajaran menggunakan Kahoot membuat suasana belajar menjadi lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest sebesar 4,11 menjadi 8,89 pada posttest, serta hasil uji *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran Kahoot dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk

meningkatkan motivasi belajar dan literasi teknologi siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyani, q., & firdaus, r. (2025). Pengembangan game kahoot! Berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas iv sekolah dasar. *Pendas: jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 10(02), 183–251.
- Damariswara, r., laila, a., & srimujiwati, e. (2024). *Inovasi media pembelajaran digital: aplikasi kapal pinisi*. Thalibul ilmi publishing & education.
- Djafar, r. (2023). Pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar bahasa inggris di mtsn 2 tidore. *Juanga: jurnal agama dan ilmu pengetahuan*, 59–74.
- Husen, n. (2025). Peningkatan literasi digital di kalangan siswa sekolah menengah pertama melalui pendekatan gamifikasi. *Barakti: journal of community service*, 3(2), 58–65.
- Hutami, d. R. (2025). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif grup investigation menggunakan media kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis pada materi keragaman budaya indonesia kelas v sdn gebang sari 2*. Universitas islam sultan agung semarang.
- Ibrahim, i., nadjamuddin, i., & hasdin, h. (2025). Efektivitas quizalize game sebagai media edukasi lingkungan pada siswa sekolah dasar. *Pedagogik journal of islamic elementary school*, 8(2), 467–481.
- Kurniati, r., lekitoo, j. N., dahoklory, a. S. K., taihuttu, s. M., udighair, f., sawo, n., & dahlan, h. (2026). Pelatihan inovasi pembelajaran matematika berbasis gamifikasi dan etnomatematika untuk guru smk di pulau moa. *Jurnal masyarakat madani indonesia*, 5(1), 785–795.
- Lahanika, w., lejang, n. C. I., laher, n. K., tenis, a. S., & purnomo, e. (2026). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar negeri 42 kota ternate. *Armada: jurnal penelitian multidisiplin*, 4(1), 23–31.
- Prayanti, b. D. A., hartati, l., tou, n., & endraswari, p. M. (2023). Peningkatan profesionalisme guru dalam menggunakan teknologi pada penyusunan bank soal berbasis literasi dan numerasi di ypn belinyu. *Jurnal abdi insani*, 10(3), 1271–1282.
- Qonita, a. (2025). *Pengembangan game kahoot! Berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas iv sekolah dasar*. Universitas lampung.
- Rumtutuly, f., sugiarto, s., johansz, d., wakole, t., mose, w. Y., mapusa, l., rumlawang, p. A., & suherman, d. R. (2026). Pelatihan penyusunan perangkat pembelajaran berbasis etnopedagogi dan deep learning berbantuan teknologi bagi guru pulau-pulau kecil perbatasan. *Jurnal masyarakat madani indonesia*, 5(1), 17–26.
- Suraya, n., & helsa, y. (2025). Pemanfaatan platfrom digital dalam e-asesment untuk meningkatkan kualitas penilaian pendidikan. *Sindoro: cendikia pendidikan*, 14(12), 81–90.