

## **PERAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V DI SDIT ATIKAH MUSADDAD**

Rivani Anjayani<sup>1</sup>, Ejen Jenal Mutaqin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Institut Pendidikan Indonesia Garut

<sup>1</sup>[rivanianjayani@gmail.com](mailto:rivanianjayani@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This study aims to examine the role of Kahoot! as a learning media in improving students' learning motivation at SDIT Atikah Musaddad, as well as to analyze its advantages and disadvantages in the learning process. This research employed a qualitative method with a literature review approach. Data were collected from various relevant sources, including books, scientific journals, and research articles related to learning media, learning motivation, and the use of technology in education. The data collection technique used documentation study, while the data analysis applied content analysis. The findings indicate that Kahoot plays a significant role in enhancing students' learning motivation by increasing active participation, creating an enjoyable learning atmosphere, providing immediate feedback, and improving students' focus and concentration. Furthermore, Kahoot supports the implementation of student-centered learning, which aligns with constructivist theory and the Merdeka Curriculum. However, the use of Kahoot also has several limitations, such as dependence on internet connectivity, limited access to digital devices, and the potential distraction caused by excessive focus on game elements. In conclusion, Kahoot is an effective learning media for improving students' motivation when implemented appropriately and supported by adequate facilities and instructional strategies.*

*Keywords: Kahoot, learning motivation, learning media, student-centered learning, elementary school*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran media pembelajaran Kahoot! dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SDIT Atikah Musaddad, serta menganalisis kelebihan dan kekurangannya dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur (library research). Data diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah, dan artikel penelitian yang relevan dengan topik media pembelajaran, motivasi belajar, dan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan teknik analisis isi (content analysis). Hasil kajian menunjukkan bahwa Kahoot memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui peningkatan keterlibatan aktif, penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, pemberian umpan balik secara langsung, serta peningkatan fokus dan konsentrasi siswa.

Selain itu, Kahoot juga mendukung penerapan pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*) yang sejalan dengan teori konstruktivisme dan Kurikulum Merdeka. Namun demikian, penggunaan Kahoot juga memiliki beberapa keterbatasan, seperti ketergantungan pada jaringan internet, keterbatasan perangkat siswa, serta potensi distraksi akibat fokus berlebihan pada aspek permainan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Kahoot merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa apabila digunakan secara tepat dan didukung oleh kesiapan sarana serta strategi pembelajaran yang sesuai.

Kata kunci: Kahoot, motivasi belajar, media pembelajaran, *student-centered learning*, sekolah dasar

### **A. Pendahuluan**

Pada era perkembangan teknologi yang semakin pesat, kebutuhan akan pendidikan yang bermutu dan berkualitas menjadi suatu hal yang sangat penting. Pendidikan yang berkualitas pada dasarnya ditentukan oleh perencanaan yang baik (*good planning*), pengelolaan pembelajaran yang efektif (*good management*), serta didukung oleh tenaga pendidik yang profesional (*good teacher*). Ketiga komponen tersebut saling berkaitan dan terintegrasi dalam suatu proses utama, yaitu kegiatan pembelajaran (Sanjaya, 2015).

Dalam kegiatan pembelajaran, guru memiliki peran yang sangat strategis sebagai faktor penentu keberhasilan peserta didik. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator,

motivator, dan pengelola kelas yang mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif. Oleh karena itu, peningkatan mutu guru menjadi suatu keharusan, terutama dalam menghadapi perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju. Guru dituntut untuk memiliki kompetensi profesional, khususnya dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran secara efektif (Uno, 2016).

Pada era digital saat ini, guru menghadapi tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan

memiliki dorongan yang kuat untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran (Sardiman, 2018).

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, bahan, atau teknologi yang digunakan untuk membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa agar lebih efektif dan efisien (Arsyad, 2017). Penggunaan media yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah Kahoot!. Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk kuis interaktif yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti smartphone maupun

komputer. Penggunaan Kahoot dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik melalui tampilan visual, unsur kompetisi, serta umpan balik langsung yang diberikan kepada siswa (Wang, 2015).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian oleh Wang (2015) menunjukkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian Licorish dkk. (2018) mengungkapkan bahwa penggunaan Kahoot dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga mendorong partisipasi aktif siswa. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa (Ismail & Mohammad, 2017).

Meskipun demikian, penggunaan Kahoot juga memiliki beberapa keterbatasan, seperti ketergantungan pada koneksi internet, ketersediaan perangkat, serta kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi.

Oleh karena itu, perlu dilakukan kajian lebih lanjut mengenai peran media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada kajian mengenai peran media pembelajaran Kahoot! dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SDIT Atikah Musaddad, dengan menitikberatkan pada analisis kelebihan dan kekurangan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas Kahoot sebagai media pembelajaran, tidak hanya dari sisi kemampuannya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna, tetapi juga dari berbagai kendala yang dihadapi dalam implementasinya di kelas. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara lebih optimal.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi literatur atau kajian pustaka. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan komprehensif mengenai peran media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya Kahoot!, dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui pendekatan ini, peneliti menelaah berbagai konsep, teori, serta hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media pembelajaran, motivasi belajar, dan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai literatur yang relevan, seperti buku, jurnal ilmiah, artikel penelitian, serta dokumen lain yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran digital dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, yaitu bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis berbagai konsep, temuan, serta fenomena yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi

dengan cara mengkaji dan menganalisis berbagai sumber pustaka secara kritis dan sistematis. Dalam proses ini, peneliti menetapkan kriteria tertentu terhadap sumber referensi yang digunakan, seperti relevansi dengan topik penelitian, kredibilitas penulis, serta tahun publikasi. Selanjutnya, peneliti melakukan telaah mendalam terhadap teori-teori dan hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penggunaan Kahoot serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*), yaitu dengan cara mengidentifikasi, mengelompokkan, serta membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber literatur berdasarkan tema-tema tertentu, seperti kelebihan, kekurangan, serta efektivitas penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran. Data yang telah dianalisis kemudian disintesis dan diinterpretasikan untuk memberikan gambaran yang utuh mengenai peran Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini bersifat bibliografis karena tidak melibatkan responden

secara langsung di lapangan. Hasil analisis disajikan dalam bentuk deskripsi naratif sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif. Sumber referensi yang digunakan meliputi sumber primer dan sekunder yang telah melalui proses seleksi dan verifikasi, sehingga dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya dalam mendukung kajian mengenai media pembelajaran Kahoot dan motivasi belajar siswa.

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

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi semakin menjadi kebutuhan dalam menciptakan proses belajar yang relevan dengan karakteristik siswa di era digital. Salah satu media yang cukup populer digunakan adalah Kahoot!, yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan pembelajaran. Kehadiran media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun motivasi belajar siswa secara lebih alami dan menyenangkan.

Salah satu peran penting Kahoot dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam mendorong keterlibatan aktif siswa. Melalui sistem

kuis interaktif yang dilakukan secara langsung, siswa tidak lagi hanya menjadi pendengar pasif, melainkan terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran. Keterlibatan ini berdampak pada meningkatnya perhatian dan partisipasi siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Penelitian oleh Dervan (2020) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam kelas dapat meningkatkan tingkat keaktifan siswa karena mereka terdorong untuk berinteraksi secara langsung dengan materi yang disajikan.

Selain meningkatkan keterlibatan, Kahoot juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Unsur permainan seperti pemberian skor, peringkat, dan batas waktu memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode konvensional. Siswa cenderung merasa lebih santai namun tetap tertantang dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini secara tidak langsung meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Plump dan LaRosa (2020) yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan

mampu meningkatkan minat dan kesenangan siswa dalam belajar.

Peran berikutnya adalah sebagai pemberi umpan balik secara langsung (*immediate feedback*). Dalam penggunaan Kahoot, siswa dapat segera mengetahui benar atau salahnya jawaban yang diberikan. Umpan balik ini membantu siswa memahami materi secara lebih cepat sekaligus memperbaiki kesalahan yang terjadi. Proses ini juga berkontribusi dalam membangun rasa percaya diri siswa terhadap kemampuan belajarnya. Penelitian oleh Alawadhi dan Abu-Ayyash (2021) menunjukkan bahwa umpan balik instan dari media digital seperti Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan kognitif siswa.

Di sisi lain, Kahoot juga membantu meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa selama pembelajaran. Adanya batasan waktu dalam menjawab soal membuat siswa terdorong untuk berpikir cepat dan tetap fokus pada materi yang diberikan. Selain itu, tampilan visual yang menarik turut membantu siswa dalam memahami informasi secara lebih mudah. Penelitian oleh Basuki dan Hidayati (2021) mengungkapkan

bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Kahoot dapat meningkatkan perhatian siswa serta mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa Kahoot! memiliki peran yang cukup signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peran tersebut tercermin melalui kemampuannya dalam mendorong keterlibatan aktif, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memberikan umpan balik secara langsung, serta meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai media tambahan, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mampu mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif dan bermakna.

#### **Kelebihan Penggunaan Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDIT Atikah Musaddad**

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot! dalam pembelajaran di SDIT Atikah Musaddad memberikan berbagai keunggulan yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu

kelebihan utama terletak pada kemampuannya dalam mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Dalam penggunaan Kahoot, siswa tidak lagi berperan sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan sebagai subjek aktif yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui interaksi, eksplorasi, dan pengambilan keputusan saat menjawab pertanyaan.

Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978). Melalui Kahoot, siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga mengolah informasi secara mandiri, berdiskusi, serta belajar dari kesalahan melalui umpan balik yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa Kahoot mampu memfasilitasi proses pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada pengalaman belajar siswa.

Selain itu, penerapan Kahoot juga relevan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dalam konteks ini, Kahoot mampu menjadi

media yang mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif dan partisipatif, di mana siswa didorong untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar. Dengan demikian, penggunaan Kahoot di SDIT Atikah Musaddad dapat menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang selaras dengan kebijakan pendidikan saat ini.

Kelebihan lainnya adalah meningkatnya keterlibatan dan partisipasi aktif siswa. Melalui sistem kuis interaktif, seluruh siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam pembelajaran. Hal ini mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih inklusif dan dinamis. Penelitian oleh Plump dan LaRosa (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan.

Di samping itu, Kahoot juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui unsur permainan seperti skor, peringkat, dan batas waktu. Hal ini membuat siswa lebih antusias dan tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian Dervan (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan Kahoot dapat

meningkatkan keaktifan siswa serta mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran.

Kelebihan lain yang tidak kalah penting adalah adanya umpan balik secara langsung (*immediate feedback*). Fitur ini memungkinkan siswa mengetahui hasil jawabannya secara cepat, sehingga mereka dapat segera memahami kesalahan dan memperbaikinya. Proses ini mendorong terbentuknya kemandirian belajar serta meningkatkan kepercayaan diri siswa. Penelitian oleh Alawadhi dan Abu-Ayyash (2021) menunjukkan bahwa umpan balik instan dalam pembelajaran digital berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan kognitif siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot! memiliki keunggulan dalam mendukung pembelajaran berbasis *student-centered learning*, sejalan dengan teori konstruktivisme dan Kurikulum Merdeka. Selain itu, Kahoot juga mampu meningkatkan keaktifan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memberikan umpan balik yang efektif dalam mendukung peningkatan motivasi

belajar siswa di SDIT Atikah Musaddad.

### **Kekurangan Penggunaan Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDIT Atikah Musaddad**

Meskipun memiliki berbagai kelebihan, penggunaan Kahoot! di SDIT Atikah Musaddad juga tidak terlepas dari sejumlah keterbatasan. Salah satu kendala utama adalah ketergantungan pada koneksi internet yang stabil. Dalam praktiknya, gangguan jaringan dapat menghambat jalannya pembelajaran, sehingga mengurangi efektivitas penggunaan Kahoot. Hal ini menjadi tantangan tersendiri terutama jika fasilitas teknologi di sekolah belum sepenuhnya memadai. Penelitian oleh Basuki dan Hidayati (2021) menunjukkan bahwa faktor teknis seperti jaringan internet sering menjadi hambatan dalam implementasi media pembelajaran digital.

Selain itu, keterbatasan perangkat yang dimiliki siswa juga menjadi kendala dalam penggunaan Kahoot. Tidak semua siswa memiliki akses terhadap smartphone atau perangkat digital lainnya, sehingga

berpotensi menimbulkan ketimpangan dalam partisipasi pembelajaran.

Kondisi ini perlu menjadi perhatian agar penggunaan media pembelajaran tetap bersifat inklusif dan tidak menimbulkan kesenjangan. Kekurangan lainnya adalah adanya kecenderungan siswa lebih fokus pada aspek permainan dibandingkan pemahaman materi. Dalam beberapa situasi, siswa lebih berorientasi pada perolehan skor dan peringkat, sehingga kurang memperhatikan isi pembelajaran secara mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot perlu diimbangi dengan strategi pengajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. Guru memiliki peran penting dalam mengarahkan penggunaan Kahoot agar tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga tetap berorientasi pada peningkatan kualitas belajar siswa.

### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot! memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SDIT Atikah Musaddad. Kahoot mampu menciptakan pembelajaran yang lebih

interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa (student-centered learning), sehingga mendorong keterlibatan aktif serta meningkatkan fokus dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Di samping itu, kelebihan Kahoot terletak pada kemampuannya memberikan umpan balik secara langsung, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendukung pembelajaran yang sesuai dengan teori konstruktivisme dan Kurikulum Merdeka. Namun, terdapat pula beberapa kekurangan, seperti ketergantungan pada koneksi internet, keterbatasan perangkat, serta potensi siswa lebih fokus pada aspek permainan dibandingkan pemahaman materi. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot perlu disertai dengan strategi pembelajaran yang tepat serta dukungan sarana yang memadai agar manfaatnya dapat dioptimalkan dan kelemahannya dapat diminimalisir dalam proses pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

##### **Buku :**

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Orion Press.

Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Uno, H. B. (2016). *Profesi Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.

##### **Jurnal:**

Alawadhi, A., & Abu-Ayyash, E. (2021). Students' perceptions of Kahoot as a game-based learning tool in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(9), 4–20.

Basuki, Y., & Hidayati, Y. N. (2021). Kahoot! or Quizizz: The students' perspectives. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 6(2), 1–12.

- Dervan, P. (2020). Enhancing student engagement using Kahoot. *AISHE-J: The All Ireland Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 12(2), 1–13.
- Ismail, M. A., & Mohammad, J. A. (2017). Kahoot: A promising tool for formative assessment in medical education. *Education in Medicine Journal*, 9(2), 19–26.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot's influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 1–23.
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2020). Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning. *Management Teaching Review*, 5(2), 151–158.
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217–227.