

Pengaruh Media Kahoot Pada pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Dian Purnama Vauqonur¹, Ana Fitrotun Nisa², Akbar Al Masjid³

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia¹⁻³

Email Korespondensi: dianvauqonur@gmail.com, ananisa@ymail.com, almasjida@ustjogja.ac.id

Article received: 22 Januari 2026, Review process: 11 Februari

Article Accepted: 25 April 2026, Article published: 14 Mei 2026

ABSTRACT

Student motivation in learning science is still relatively low, as many students consider it a relatively difficult subject. Motivation to learn is crucial for students. The use of engaging and interactive learning media can increase student motivation in learning science. The interactive media used in this study was Kahoot for learning evaluation. This study aimed to determine the effect of Kahoot on student motivation in sixth-grade science learning in elementary schools. This study used a quantitative experimental method with a Quasi-Experimental Design, consisting of a control class and an experimental class. The sampling technique used purposive sampling. Data in this study were analyzed using SPSS version 26.0. Hypotheses were tested using a t-test at a significance level of 0.05. The t-test calculation showed a significance of $0.01 < 0.05$, indicating the effect of the Kahoot game on student motivation. Student motivation in science increased.

Keywords: Kahoot, interactive media, science learning motivation

ABSTRAK

Motivasi siswa dalam belajar IPA masih tergolong rendah, karena banyak siswa yang menganggap IPA sebagai mata pelajaran yang relatif sulit. Motivasi belajar adalah hal yang sangat penting bagi seorang siswa. Pemanfaatan media belajar yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar IPA. Media interaktif yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kahoot dalam evaluasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas VI di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen metode *Quasi Experimental Desain*, yaitu penelitian yang terdiri atas kelas kontrol dan kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan SPSS versi 26.0. Hipotesis diuji dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikan 0,05. Hasil perhitungan uji-t menunjukkan bahwa sig. 0,01 < 0,05 menunjukkan adanya pengaruh game kahoot terhadap motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA menjadi meningkat.

Kata Kunci: Kahoot, Media Interaktif, Motivasi Belajar IPA.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan unsur utama dalam perkembangan intelektual dan karakter seseorang. Dalam konteks pendidikan di tingkat sekolah dasar, keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Motivasi yang tinggi dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu faktor yang berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar adalah metode atau media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat mempengaruhi minat dan keterlibatan siswa, sehingga mendorong mereka untuk lebih fokus dan bersemangat dalam belajar (Widiyanti & Ansori, 2020).

Di era digital ini, teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam cara pembelajaran dilakukan. Salah satu media yang kini semakin populer di kalangan pendidik adalah kahoot, sebuah aplikasi berbasis permainan yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis interaktif. Kahoot menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Terlebih lagi, aplikasi ini memungkinkan siswa untuk berkompetisi secara sehat dan mendapatkan umpan balik langsung, yang nantinya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar, motivasi belajar merupakan aspek yang sangat penting. Motivasi dapat diartikan sebagai energi yang dimiliki oleh seseorang yang dapat meningkatkan kemauan untuk melaksanakan suatu kegiatan (Simanjuntak, 2020). Menurut Cahyani dkk (2020) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang memunculkan niat untuk belajar, sehingga mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah energi yang dimiliki oleh seorang siswa untuk meningkatkan kemauan belajar dan mencapai sebuah tujuan.

Dalam pembelajaran IPA dengan segala konsep dan materi yang sering kali dianggap rumit oleh siswa sehingga memerlukan pendekatan yang menarik agar siswa tetap semangat dan tidak merasa bosan. Kahoot! sebagai media pembelajaran yang berbasis permainan dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan ini. Dengan fitur yang interaktif, Kahoot mampu menyajikan materi IPA secara menarik dan memotivasi siswa untuk lebih mendalami pelajaran melalui kuis-kuis yang menyenangkan.

Materi pembelajaran di kelas VI SDN Ngangkrik selama ini sudah menggunakan media yang berbasis teknologi. Namun, evaluasi pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan cara lama yaitu dengan menuliskan atau fotokopi soal kemudian dibagikan ke siswa. Siswa disuruh mengerjakan di kertas atau buku tugas. Setelah diamati ternyata hal itu mengakibatkan motivasi siswa dalam pembelajaran masih menurun. Hal itu ditandai dengan siswa terlihat kurang bersemangat menjawab soal evaluasi sehingga hasil belajar siswa masih banyak yang dibawah KKM. Menurut pendapat (Sofia Urbafani, 2022) pembelajaran IPA di sekolah dasar tidak hanya memfokuskan konsep-konsep IPA saja, tetapi juga pada proses penemuannya.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya (Mira Humaira dan Septi Fitria Maulana, 2024) dalam proses pembelajaran menggunakan evaluasi kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yaitu kahoot membantu meningkatkan semangat belajar dan fokus siswa dalam belajar, sehingga hasil belajarpun meningkat. (Yolanda & Meilana, 2021) dalam proses pembelajaran, menggunakan evaluasi kahoot atau kuis interaktif kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yaitu kahoot membantu meningkatkan semangat belajar dan fokus siswa dalam belajar, (Mohammad & Sari, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan kahoot dalam pembelajaran lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan game kahoot sebagai media interaktif. Melihat hasil penelitian sebelumnya, ada pengaruh positif dengan menerapkan media pembelajaran kahoot. Maka peneliti merencanakan penelitian serupa dengan penelitian sebelumnya penggunaan kahoot dalam pembelajaran. Namun terdapat perbedaan penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya. Peneliti sebelumnya meneliti hasil belajar, sedangkan peneliti meneliti motivasi belajar. Peneliti memilih judul “Pengaruh Media Kahoot Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media kahoot dalam pembelajaran IPA terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dalam penelitian ini, akan dianalisis apakah penggunaan kahoot dapat memberikan dampak yang bagus terhadap motivasi belajar siswa, terutama dalam memahami konsep-konsep IPA yang sering kali dianggap sulit. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas kahoot sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

Artikel yang dikirimkan merupakan karya asli penulis yang bebas dari plagiarisme, dan belum pernah dipublikasikan di jurnal atau buku ilmiah lainnya. Artikel yang dipublikasikan dalam jurnal ini harus sesuai dengan format artikel yang menjadi gaya selingkung jurnal ini. Ditulis dengan menggunakan huruf Book Antiqua 12, dengan spasi tunggal.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen metode *Quasi Experimental Desain*, yaitu penelitian yang terdiri atas kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelompok eksperimen berlaku sebagai menerima perlakuan dan kelompok yang kedua sebagai kelompok control berlaku sebagai yang tidak menerima perlakuan dengan desain penelitian *PostTest Only Control Design*, design untuk dapat melihat apakah ada pengaruh pada penggunaan media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar dikelas eksperimen (diberi perlakuan). Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengambilan sampel ini digunakan untuk mengambil sampel dari populasi dengan menyesuaikan karakteristik yang sesuai untuk memenuhi tujuan pada permasalahan penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan di dua Sekolah Dasar Negeri di Kapanewon Sleman yaitu SDN Ngangkrik sebagai kelas eksperimen dan SDN Panasan sebagai kelas kontrol. Kelas yang dijadikan populasi adalah kelas VI dengan jumlah sampelnya SDN Ngangkrik berjumlah 25 siswa dan SDN Panasan 25

siswa. Mata pelajaran yang diambil adalah Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi Daur Air. Instrument yang digunakan adalah tes pre-test dan pos-test. Instrument tes digunakan untuk mengukur motivasi dan pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan. Jika motivasi meningkat, maka pemahaman siswa mengenai materi juga akan meningkat. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan SPSS versi 26.0. Karena sampelnya kurang dari 100 maka menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Kemudian dilakukan uji homogenitas pada taraf signifikansi 0,05. Hipotesis diuji dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikan 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji instrumen dengan uji validitas. Instrumen yang telah dinyatakan valid diberikan kepada kedua kelas untuk dilakukan pengukuran motivasi belajar siswa pada pelajaran IPA materi daur air. Deskripsi data hasil dari pengukuran minat belajar siswa yang telah dilakukan pada kedua kelas diperoleh hasil pada table 1.

Table 1. Descriptive Statistics

| Measurement | Experiment (N=xx) | Control (N=xx) |
|-------------|-------------------|----------------|
| Pretest | M 57,12 | 55,52 |
| Posttest | M 87,52 | 82,16 |

Data tersebut merupakan hasil pretest dan post test yang telah diberikan ke kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil datanya menunjukkan rata-rata post test kelas eksperimen adalah 87,52 sedangkan rata-rata post test kelas kontrol sebesar 82,16. Hal ini menunjukkan kelas eksperimen yang diperlakukan menerapkan kahoot sebagai media interaktif lebih baik daripada kelas kontrol yang tidak diperlakukan menerapkan kahoot dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh game kahoot terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA, langkah selanjutnya adalah menghitung persyaratan analisis data yakni dengan melakukan uji normalitas *shapiro-wilk* menggunakan SPSS statistik 26.0 dengan taraf signifikan 0,05. Berikut hasil uji normalitas ditunjukkan table 2.

Table 2. Tests of Normality

| Kelas | Shapiro-Wilk | | |
|---------------------------|--------------|----|------|
| | Statistic | df | Sig. |
| Hasil Pretest A (kontrol) | .931 | 25 | .092 |
| Posttest A (kontrol) | .961 | 25 | .439 |
| Pretest B (eksperimen) | .947 | 25 | .213 |
| Posttest B (eksperimen) | .928 | 25 | .076 |

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Data dikatakan berdistribusi normal apabila data sig. lebih dari 0,05. Hasil data dari tabel di atas menggunakan uji normalitas *shapiro-wilk* menunjukkan bahwa data sig. pretest kelas kontrol sebesar $0,092 > 0,05$. Data sig. posttest kelas kontrol $0,439 > 0,05$. Data sig. pretest kelas eksperimen $0,213 > 0,05$ dan data sig. posttest kelas eksperimen $0,076 > 0,05$. Data di atas menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal dimana sig. dari semua data di atas $> 0,05$. Untuk mengetahui apakah data homogen atau tidak maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan taraf sig. $> 0,05$. Berikut data uji homogenitas ditunjukkan tabel 3.

Table 3. Tests of Homogeneity

| Nilai | Based on Mean | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|-------|---------------|------------------|-----|-----|------|
| | | .017 | 1 | 48 | .897 |

Dari hasil uji homogenitas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen di atas diperoleh nilai sig. $0,897 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variasi kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat sama (homogen). Uji selanjutnya yang dilakukan adalah *independent sampel test* atau uji T. Uji T dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh game kahoot terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Untuk hasil uji T yang telah dilaksanakan ditunjukkan table 4.

Table 4. Independent Samples Test

| Nilai | Equal variances assumed | Levene's Test for Equality of Variances | | | Sig. (2-tailed) |
|-------|-----------------------------|---|--------|--------|-----------------|
| | | F | Sig. t | df | |
| | Equal variances assumed | .017 | .897 | 48 | .010 |
| | Equal variances not assumed | | -2.679 | 47.993 | .010 |

Untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol perbedaannya signifikan atau tidak, data yang dilihat adalah data sig. Apabila nilai sig. $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen. Perlakuan game kahoot terhadap kelas eksperimen mempengaruhi nilai siswa sehingga menyebabkan nilainya menjadi lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang tidak dilakukan perlakuan apapun. Dari hasil tabel perhitungan uji t di atas diperoleh data sig. $0,01 < 0,05$, maka dapat ditarik kesimpulan adanya pengaruh game *kahoot* terhadap motivasi belajar siswa kelas VI pada pelajaran IPA materi daur air.

Berdasarkan hasil perhitungan penelitian di atas dapat dikemukakan bahwa penggunaan game kahoot di kelas eksperimen berhasil membawa pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA dibanding kelas kontrol yang tidak menggunakan game kahoot. Hal ini didukung oleh temuan penelitian yang pernah dilaksanakan oleh (Mohammad & Sari, 2021) menunjukkan

bahwa penggunaan game kahoot dalam pembelajaran lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan game kahoot sebagai media interaktif.

Pada saat pembelajaran di kelas eksperimen, peneliti merasa ada perubahan yang signifikan dari respon siswa ketika menggunakan game kahoot dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar siswa. Game kahoot yang peneliti gunakan saat pembelajaran IPA terkait dengan materi daur air kemudian ditampilkan pada layar proyektor di kelas, untuk slide pemaparan materi menggunakan powerpoint interaktif dan slide kuis dari kahoot. Untuk mengakses game kahoot, siswa membawa HP sendiri-sendiri. Saat game kahoot dimulai, siswa berebut menjadi yang pertama menjawab pertanyaan yang muncul pada layar secara dengan berpacu waktu, yang tercepat dan jawaban benar akan mendapatkan skor yang tinggi. Siswa terlihat begitu antusias dan bersemangat dalam menyelesaikan game kahoot dan ingin mendapatkan skor yang lebih tinggi daripada teman-temannya. Interaksi antar siswa dan guru juga terlihat lebih aktif, siswa menunjukkan sikap senang dan tertarik pada pembelajaran IPA yang sedang berlangsung.

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah permasalahan jaingan internet yang kadang tidak lancar sehingga menghambat game kahoot yang dilaksanakan secara online. Dari hasil penelitian dan diskusi penelitian yang telah peneliti lakukan merujuk pada teori dan penelitian yang relevan, terbukti bahwa adanya pengaruh game kahoot terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas VI SDN Ngangkrik Kab. Sleman . Dengan demikian, penggunaan kahoot sebagai game interaktif menjadi temuan kebaruan yang dapat digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran. Hal tersebut akan mnciptakan suasana belajar yang menarik yang membawa pengaruh dalam peningkatan hasil belajar, serta membuat guru dan siswa jadi melek teknologi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh game kahoot sebagai media interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran IPA di kelas VI SDN Ngangkrik Kab. Sleman. Hal ini terlihat dari hasil akhir uji hipotesis atau uji T, sig. < 0,05 yaitu $0,01 < 0,05$ yang menandakan adanya pengaruh game kahoot terhadap motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA menjadi meningkat. Berdasarkan penelitian di atas, peneliti menyarankan kepada para pendidik untuk menerapkan game kahoot dalam pembelajaran sebagai media interaktif agar pembelajaran lebih interaktif. Media ini terbukti layak dan berhasil untuk digunakan dalam pembelajaran karena dapat membangkitkan motivasi belajar yang lebih tinggi.

DAFTAR RUJUKAN

- Cahyani, A. dkk.(2020).Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Junal Pendidikan Islam*.Vol 3 (123-140)
- Humaira, Mira, and Septi Fitri Meilana. "Pengaruh Media Pembelajaran KAHOOT Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13.4 (2024): 4603-4612.

- Mohammad, M. M., & Sari, P. M. (2021). Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1194–1198. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1324>
- Simanjuntak, H. (2020). Motivasi belajar mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar. *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 1, 149–157.
- Sofia Urbafani, F. R. (2022). Analisis Materi Berbasis Kearifan Lokal Di Kabupaten Bangkalan. *OSF Preprint*.
- Widiyanti, N., & Ansori, Y. Z. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sdn Ciparay I Tahun Ajaran 2020/2021. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 222–228.
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 915–921. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>