

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran IPAS

Sudirman ^{1*}, Rukayah ², Andi Nurhikmah ³

Correspondensi Author

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan
Guru Sekolah Dasar,
Universitas Negeri
Makassar, Indonesia

Email:

Dirman64@unm.ac.id

Keywords :

Motivasi Belajar;
Aplikasi Kahoot; Media
Pembelajaran IPAS,
Siswa Sekolah Dasar,

Abstrak. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan aplikasi Kahoot pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SDN 17 Bajoe Kabupaten Bone. Pentingnya penelitian ini karena rendahnya motivasi belajar IPAS akan berdampak pada keterlibatan belajar siswa secara aktif dalam pembelajaran IPAS. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus sesuai dengan tahapan PTK. Subjek penelitian sebanyak 41 siswa kelas IV Sekolah Dasar dan seorang guru kelas. Pengumpulan data menggunakan instrumen berupa lembar observasi dan angket tertutup. Data dianalisis secara kualitatif deskriptif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan serta analisis kuantitatif sederhana melalui persentase. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan skor motivasi belajar siswa. Pada siklus I, rata-rata skor motivasi belajar siswa sebesar 2,55 dengan ketuntasan 63,75% dalam kategori rendah. Pada siklus II, rata-rata skor motivasi belajar meningkat menjadi 3,46 dengan persentase ketuntasan 86,50% dalam kategori tinggi. Dengan demikian, terjadi peningkatan skor motivasi belajar sebesar 0,19 dengan kenaikan ketuntasan 22,75%. Berdasarkan temuan tersebut, maka disimpulkan bahwa penerapan aplikasi Kahoot terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar.

Abstract. This study is a Classroom Action Research (CAR) aimed at improving student learning motivation through the application of Kahoot in Natural and Social Sciences (IPAS) learning in grade IV of SDN 17 Bajoe, Bone Regency. The importance of this study lies in the fact that low IPAS learning motivation will have an impact on the active involvement of students in IPAS learning. The research was conducted in two cycles in accordance with the stages of CAT. The research subjects consisted of 41 fourth-grade students and the class teacher as the learning action implementer. Instruments in the form of observation sheets and questionnaires were used in data collection. The data were analyzed using descriptive qualitative methods, including data reduction, presentation, and conclusion-drawing, as well as simple quantitative analysis using percentages. The results showed an increase in students' learning motivation scores. In Cycle I, the average learning motivation score was 2.55, with 63.75% of students scoring in the low category. In Cycle II, the average learning motivation score increased to 3.46, with 86.50% of students scoring in the high category. Thus, the learning motivation score increased by 0.19, and the mastery rate rose by 22.75%. The findings indicate that

the use of the Kahoot application significantly enhances fourth-grade primary school students' motivation in social science learning.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License



Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar diarahkan untuk membekali siswa dengan kemampuan memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu, sekaligus menumbuhkan sikap ilmiah, kepedulian, serta keterampilan berpikir kritis. Proses pembelajaran idealnya berlangsung interaktif, kontekstual, dan mampu melibatkan siswa secara aktif guna mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21 (Kemendikbudristek, 2022; Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003; Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016).

Namun, temuan lapangan di kelas IV SDN 17 Bajoe menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS belum berjalan optimal. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan pemanfaatan media yang terbatas, dan Sumber belajar yang digunakan terbatas pada buku teks sehingga interaksi belajar kurang variatif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa, ditandai dengan kurangnya perhatian, perilaku tidak fokus, dan rendahnya partisipasi selama pembelajaran. Implikasinya ialah motivasi belajar siswa cenderung rendah dan berpengaruh terhadap capaian hasil belajar yang belum memenuhi KKM IPAS.

Rendahnya motivasi belajar merupakan persoalan mendasar dalam pembelajaran karena berperan sebagai penggerak utama keterlibatan siswa (Sardiman, 2019). Siswa dengan motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif dan tekun, sedangkan motivasi rendah berdampak pada sikap pasif dan capaian belajar yang kurang optimal. Motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, termasuk metode dan media pembelajaran yang digunakan (Uno, 2016; Ali et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Penggunaan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi menjadi salah satu alternatif yang relevan. Gamifikasi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan (Alsadoon, 2023; Rahmi et al., 2025). Salah satu media yang dapat digunakan adalah Kahoot, yaitu platform kuis interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar partisipatif dan kompetitif (Dellos, 2015). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Sinaga et al., 2022; Anggraini & Kristin, 2022).

Meskipun demikian, pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran masih cenderung terbatas sebagai alat evaluasi, belum sepenuhnya diintegrasikan sebagai strategi pembelajaran untuk membangun motivasi belajar secara berkelanjutan dalam pembelajaran IPAS. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi penggunaan teknologi pembelajaran dengan praktik yang berlangsung di kelas, sehingga memerlukan kajian lebih mendalam. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan aplikasi Kahoot dalam upaya meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas IV SDN 17 Bajoe Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memperkaya kajian tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi alternatif

bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan berorientasi pada peningkatan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini menempatkan Kahoot tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Pendekatan ini mengintegrasikan aspek keterlibatan aktif, pengalaman belajar yang menyenangkan, dan penguatan motivasi intrinsik siswa dalam satu kerangka pembelajaran yang utuh (Ayuningtiyas & Hajaroh, 2024). Dengan demikian, penelitian ini juga dapat membantu siswa belajar dalam suasana menyenangkan dan memberikan referensi empirik bagi sekolah dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi yang relevan dengan perkembangan zaman.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa melalui penerapan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif di kelas IV SDN 17 Bajoe Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone. PTK dipilih karena peneliti ingin melakukan perbaikan pembelajaran terkait dengan rendahnya motivasi belajar IPAS siswa di SD. Penelitian tindakan ini meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2021). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus dilakukan dalam dua pertemuan. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN 17 Bajoe Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone. Jumlah siswa kelas IV yang terdaftar pada semester ganjil 2025/2026 yaitu 41 siswa yang terdiri atas 24 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Lokasi penelitian berjarak kurang lebih 9 km dari kampus IV PGSD Bone FIP UNM. Penelitian ini berlangsung pada bulan Oktober-November 2025.

Tahap perencanaan, peneliti berkoordinasi dengan guru kelas tentang konsep dan tujuan penggunaan aplikasi Kahoot, menelaah materi pelajaran IPS kelas IV, menentukan waktu mulai penelitian, menetapkan standar keberhasilan siswa, menyusun Modul Ajar, menyiapkan materi dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta menyusun lembar observasi guru dan siswa serta angket motivasi belajar siswa. Tahap pelaksanaan, peneliti melakukan tindakan pembelajaran sesuai dengan Modul Ajar yang telah direncanakan. Pada tahap observasi, guru kelas mengobservasi pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Observasi berfokus pada kesesuaian Modul Ajar dengan pelaksanaannya, dan partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sedangkan, tahap refleksi dilakukan setelah tindakan pembelajaran dalam bentuk dialog atau diskusi antara observer (guru kelas) dengan peneliti yang melakukan tindakan pembelajaran. Hasil refleksi menunjukkan bahwa peneliti pelaksana tindakan pembelajaran belum mampu: memberikan bimbingan secara merata, mengelola waktu secara efektif, dan memaksimalkan fungsi umpan balik dengan baik. Hal inilah yang menjadi perbaikan utama pada siklus berikutnya.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, angket, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran IPAS dengan Kahoot, berisi indikator motivasi belajar yaitu keterlibatan siswa dalam menjawab pertanyaan, antusiasme, fokus, dan partisipasi selama pembelajaran. Angket diberikan kepada siswa kelas IV sebelum dan sesudah penerapan Kahoot untuk mengukur tingkat motivasi belajar, disusun menggunakan skala

Likert (sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju) dengan pernyataan yang mencakup indikator motivasi belajar yaitu ketertarikan terhadap pelajaran, semangat mengikuti pembelajaran, keaktifan, dan perasaan senang menggunakan Kahoot. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa daftar hadir siswa, nilai harian IPAS, foto kegiatan pembelajaran dengan Kahoot, dan hasil kerja siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara terpadu untuk memperoleh gambaran secara utuh mengenai proses dan hasil tindakan pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Penyebaran angket dilakukan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa, dokumentasi dan catatan lapangan yang merekam dinamika kelas, respons siswa, dan peristiwa penting lainnya selama pelaksanaan tindakan. Observasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan proses pembelajaran dan keterlibatan siswa, angket berfungsi menangkap perubahan motivasi belajar secara kuantitatif-deskriptif, sedangkan dokumentasi dan catatan lapangan memperkaya data kontekstual mengenai proses, kendala, dan perkembangan yang terjadi. Penggunaan berbagai teknik ini memungkinkan triangulasi data sehingga informasi yang diperoleh lebih kredibel dan mencerminkan kondisi pembelajaran secara komprehensif.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2022). Reduksi data dilakukan dengan merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan dan menyederhanakan semua data yang telah diperoleh melalui berbagai sumber yaitu data hasil observasi, angket, dokumentasi dan catatan lapangan. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat yang meliputi uraian proses kegiatan pembelajaran, peningkatan motivasi siswa, kesulitan yang dihadapi siswa, dan hasil yang diperoleh sebagai akibat dari pemberian tindakan. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menafsirkan dan mengevaluasi secara cermat hasil penyajian data, lalu membuat ringkasan hingga menjadi suatu kesimpulan. Indikator keberhasilan penelitian dari segi proses adalah apabila persentase keterlaksanaan pada lembar observasi guru dan siswa mencapai $\geq 70\%$ atau dalam kategori baik. Pada aspek hasil, ditandai dengan hasil angket motivasi belajar siswa yang mencapai rata-rata skor minimal 2,5 atau masuk kategori tinggi.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri atas dua pertemuan. Setiap siklus mencakup empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Adapun hasil penelitian ini diuraikan pada setiap siklus sebagai berikut.

Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I pada mata pelajaran IPAS dengan menerapkan aplikasi Kahoot meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas IV dalam menyusun Modul Ajar dengan langkah-langkah penggunaan aplikasi Kahoot sebagai inti kegiatan, menyiapkan materi pembahasan, membuat LKPD, menyusun lembar observasi guru dan siswa,

menyiapkan angket motivasi belajar siswa, laptop, proyektor, dan kuis interaktif di aplikasi Kahoot yang berisi 10 soal bentuk pilihan ganda.

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada Selasa, 4 November 2025, pukul 10.00–11.10 WITA dengan materi "Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia". Hasil observasi aktivitas guru dan siswa serta angket motivasi belajar pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Aspek yang Diamati	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	Skor	%	Skor	%
Aktivitas Guru	25	64,10%	27	69,23%
Aktivitas Siswa	19	63,33%	20	66,67%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa aktivitas guru selama pembelajaran siklus I pertemuan pertama dan ke dua diperoleh skor yang meningkat. Pada pertemuan pertama, diperoleh skor 25 dengan persentase 64,10% dengan kategori cukup, kemudian meningkat pada pertemuan ke dua dengan skor 27 dengan persentase 69,23% , namun dalam kategori yang sama yaitu cukup. Sementara itu, aktivitas siswa selama pembelajaran siklus I pertemuan pertama diperoleh skor 19 dengan persentase 63,33%, lalu meningkat pada pertemuan ke dua dengan skor 20 dengan persentase 66,67%. Pada variabel motivasi belajar siswa, dengan menerapkan Metode Mean \pm 1 SD, maka tingkat motivasi siswa diidentifikasi sebagaimana kategori pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa siklus I

Kategori	Jumlah	Persentase (%)
Rendah (< 2,36)	9	22
Sedang (2,36 – 2,80)	28	68
Tinggi (> 2,80)	4	10
Rata-rata Skor		2,55
Persentase Ketuntasan		63,41%

Berdasarkan tabel di atas, distribusi menunjukkan mayoritas siswa berada pada kategori sedang, dengan proporsi tinggi relatif kecil (10%). Hal ini mengindikasikan motivasi siswa belum optimal. Oleh karena itu, masih memerlukan intervensi dengan penggunaan Aplikasi Kahoot yang lebih baik untuk mendorong peningkatan motivasi ke level lebih tinggi. Dengan hasil ini, mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa pada siklus I masih berada pada kategori sedang (2,55) dan belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan.

Hasil refleksi pelaksanaan tindakan pada siklus I, menunjukkan adanya beberapa kelemahan, baik dari aspek guru maupun siswa. Pada aspek guru, guru belum maksimal dalam memberikan bimbingan secara merata kepada siswa, umpan balik terhadap jawaban siswa belum direspon dengan tuntas. Selain itu, pengelolaan waktu diskusi dan kuis masih perlu ditingkatkan agar pembelajaran berjalan lebih efektif. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan melakukan perbaikan pembelajaran, dengan fokus Perbaikan pada intensitas bimbingan guru, optimalisasi pemberian umpan balik terhadap jawaban siswa, perbaikan pengelolaan waktu pembelajaran, dan pemberian motivasi dan penguatan secara berkelanjutan untuk meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot.

Siklus II

Tahap perencanaan siklus II, peneliti dan guru menyusun Modul Ajar yang dengan fokus pada perbaikan sesuai hasil refleksi pda siklus I. Hasilnya, dipaparkan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Aspek yang Diamati	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	Skor	%	Skor	%
Aktivitas Guru	33	84,62%	34	87,18%
Aktivitas Siswa	25	83,33%	26	86,67%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa aktivitas guru selama pembelajaran siklus II pertemuan pertama dan ke dua diperoleh hasil skor meningkat yaitu pada pertemuan pertama, diperoleh skor 33 dengan persentase 84,62% dengan kategori baik (B), pada pertemuan ke dua meningkat menjadi skor 34 dengan persentase 87,18% dalam kategori baik (B). Sedangkan, pada observasi siswa, juga terdapat peningkatan aktivitas selama pembelajaran siklus II. Pada pertemuan pertama diperoleh skor 25 dengan persentase 83,33% meningkat pada pertemuan ke dua dengan skor 26 dengan persentase 86,67%. Adapun tingkat motivasi belajar siswa pada siklus II disajikan pada tabel 4.

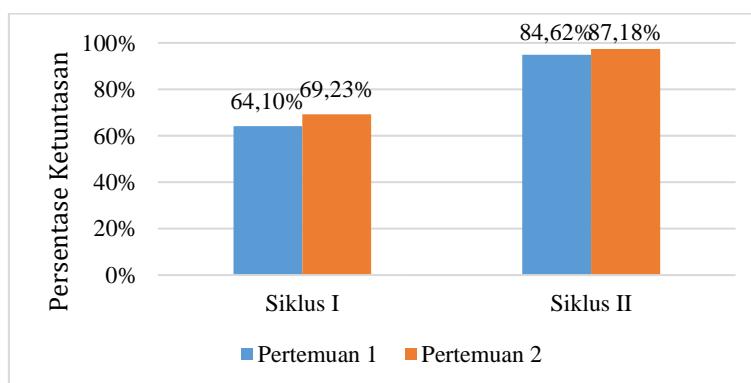
Tabel 4. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Kategori	Jumlah	Persentase (%)
Rendah (< 2,36)	5	12,2
Sedang (2,36 - 2,80)	1	2,4
Tinggi (> 2,80)	35	85,4
Rata-rata Skor		3,46
Persentase Ketuntasan		87,80%

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh pada siklus II, secara keseluruhan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kahoot lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran pada siklus I. Terjadi peningkatan yang dinilai cukup signifikan, baik dari aspek siswa, maupun dari aspek guru. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan aktivitas guru dan siswa yang mencapai kategori baik (B). Hasil ini diperkuat dengan hasil analisis data angket yang menunjukkan bahwa siswa memperoleh peningkatan dalam hal motivasi belajar IPAS. Hal ini terbukti pada hasil angket siklus II menunjukkan rata-rata skor motivasi belajar siswa secara keseluruhan mencapai 3,46 dengan kategori tinggi. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot mendapat respon positif dari siswa dan cukup berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar mereka. Temuan ini bermakna bahwa motivasi belajar siswa dapat meningkat akibat penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran IPAS di SDN 17 Bajoe. Oleh karena itu, intervensi tindakan cukup pada siklus II, tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

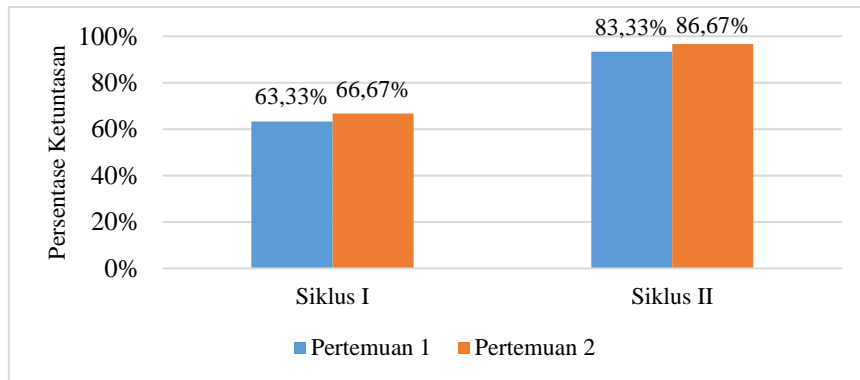
Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Melihat perbandingan hasil observasi guru, observasi siswa, dan angket motivasi belajar dipaparkan pada diagram berikut:



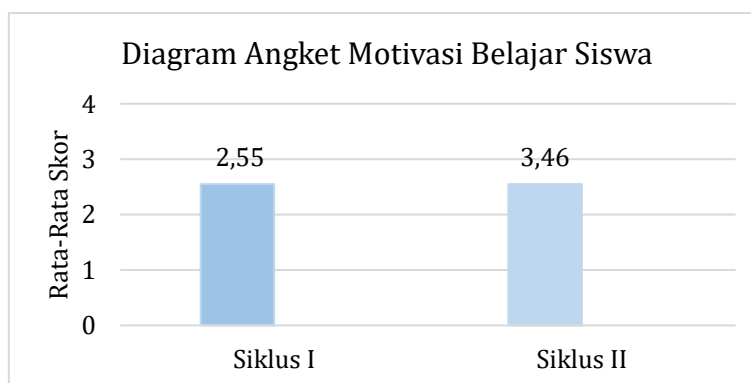
Gambar 1. Perbandingan persentase aktivitas guru siklus I dan siklus II

Hasil yang diperoleh pada siklus I pertemuan pertama yaitu 64,23%, sedangkan pada pertemuan ke dua adaah 69,23%, masing-masing dalam kategori cukup. Hasil tersebut menunjukkan terdapat kenaikan 5,13% dari pertemuan pertama ke pertemuan ke dua. Sedangkan, aktivitas guru pada siklus II pertemuan pertama memperoleh 84,62% dengan kategori baik dan mengalami peningkatan pada pertemuan ke dua sebanyak 2,56% sehingga mencapai 87,18% dengan kategori baik pula. Dengu Demikian, perolehan data aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada akhir siklus I diperoleh 69,23% dengan kategori sedang meningkat pada akhir siklus II yaitu 87,18% dengan kategori baik, maka terjadi peningkatan sebanyak 17,95%.



Gambar 2. Perbandingan persentase aktivitas siswa siklus I dan siklus II

Berdasarkan diagram di atas, bahwa hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama mencapai 63,33% dan pertemuan ke dua mencapai 66,67% dengan kategori yang sama yaitu cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan persentase sebesar 3,34%. Pada siklus II, terjadi peningkatan aktivitas siswa yang disebabkan oleh perbaikan sesuai hasil refleksi dari siklus I. Hal ini dibuktikan dengan data perolehan aktivitas siswa pada siklus II pertemuan pertama mencapai 83,33% dan pertemuan ke dua memperoleh 86,67% dengan kategori yang sm pula yaitu baik, dengan peningkatan sebesar 3,34%. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan capaian persentase tindakan antara siklus I yang berada pada kategori cukup dengan siklus II yang mencapai kategori baik.



Gambar 3. Perbandingan Hasil Angket siklus I dan II

Perolehan data angket pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa secara keseluruhan adalah 2,55 yang termasuk dalam kategori rendah. Pada siklus II, skor tersebut mengalami peningkatan sebesar 22,75% menjadi 3,46 dengan kategori tinggi.

B. Pembahasan

Peningkatan motivasi belajar siswa dalam penelitian ini tidak terlepas dari perbaikan kualitas tindakan pembelajaran oleh guru melalui dua siklus. Perubahan yang terjadi menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media Kahoot bukan hanya terletak pada karakteristik medianya, melainkan juga pada bagaimana guru mengelola pembelajaran secara sistematis. Pada tahap awal, keterlaksanaan pembelajaran belum optimal karena guru belum sepenuhnya mampu memberikan bimbingan yang merata, mengelola waktu secara efektif, dan memaksimalkan fungsi umpan balik. Namun, setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada siklus berikutnya, guru menunjukkan peningkatan dalam mengarahkan aktivitas siswa, memberikan penguatan, dan mampu menciptakan interaksi pembelajaran yang lebih baik. Perbaikan tindakan guru tersebut berdampak langsung pada terciptanya suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan. Lingkungan belajar yang interaktif dan tidak monoton akan mendorong terlibatnya siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran memungkinkan adanya variasi dalam penyajian materi dan evaluasi. Para siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi. Kondisi ini sejalan dengan pandangan bahwa lingkungan belajar yang kondusif dan interaktif memiliki hubungan positif dengan pembentukan motivasi belajar siswa (Sudirman et al, 2023). Suasana belajar yang menyenangkan menjadi faktor penting dalam menumbuhkan minat dan perhatian siswa, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar.

Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis gimifikasi terbukti berkontribusi positif dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS, khususnya siswa di kelas IV SDN 17 Bajoe. Penyajian soal secara langsung, dengan respon yang cepat oleh guru, mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, semangat berkompetisi, dan dorongan untuk mencapai hasil yang lebih baik. Fitur-fitur tersebut membuat siswa lebih fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Hukunala et al., 2025), serta mendorong keterlibatan aktif siswa melalui evaluasi berbasis digital (Rahman et al., 2022). Dengan demikian, Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai stimulus yang mampu membangun pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Peningkatan motivasi belajar siswa juga dipengaruhi oleh persepsi siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Dalam konteks ini, siswa memandang Kahoot sebagai media yang menarik dan menyenangkan. Dengan pandangan tersebut, mereka mampu mengurangi kejenuhan yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional. Ketika siswa merasa bahwa proses belajar menyenangkan, maka mereka cenderung lebih aktif, percaya diri, dan berani berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, keberanian dalam menyampaikan pendapat, dan antusiasme dalam menjawab pertanyaan. Dengan demikian, aspek afektif siswa turut berkembang seiring dengan meningkatnya motivasi belajar yang mereka miliki.

Sisi lain, meningkatnya motivasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor eksternal berupa media dan suasana belajar, tetapi juga oleh dinamika interaksi sosial yang terjadi selama pembelajaran. Penggunaan Kahoot dalam setting kelompok mendorong siswa untuk dapat bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu dalam

memahami materi. Interaksi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat rasa tanggung jawab terhadap hasil belajar kelompok. Hal ini seiring dengan temuan sebelumnya bahwa keterlibatan aktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan tanggung jawab belajar siswa (Sudirman et al., 2023). Dengan demikian, pembelajaran berbasis Kahoot justru dapat mengembangkan aspek sosial siswa, selain aspek individual dalam proses belajar.

Meskipun demikian, peningkatan motivasi belajar yang terjadi perlu dipahami secara lebih komprehensif. Motivasi yang muncul tidak semata-mata disebabkan oleh penggunaan Kahoot, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti kebaruan media, gaya mengajar guru, dan meningkatnya perhatian guru selama proses tindakan berlangsung. Selain itu, unsur kompetisi yang ditampilkan melalui sistem peringkat dapat menjadi pendorong motivasi bagi sebagian siswa, namun juga berpotensi menimbulkan tekanan bagi siswa yang kurang percaya diri. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot perlu diimbangi dengan strategi pembelajaran yang sensitif terhadap perbedaan karakteristik siswa agar motivasi yang tumbuh bersifat inklusif dan berkelanjutan (Muhajir et al., 2024).

Peningkatan motivasi belajar siswa dalam penelitian ini menunjukkan adanya pergeseran dari keterlibatan siswa yang bersifat pasif ke keterlibatan siswa yang lebih aktif dan partisipatif. Namun demikian, penting untuk memastikan bahwa motivasi yang terbentuk tidak hanya bersifat situasional akibat unsur gimifikasi, tetapi dapat berkembang menjadi motivasi intrinsik yang lebih stabil. Untuk mencapai hal tersebut, guru perlu mengintegrasikan penggunaan Kahoot dengan strategi pembelajaran lain yang mendorong refleksi, diskusi mendalam, dan pemberian umpan balik yang konstruktif.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Peningkatan tersebut merupakan hasil dari sinergi antara perbaikan tindakan guru, terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, dan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa apabila didukung oleh strategi pedagogis yang tepat (Hukunala et al., 2025; Rahman et al., 2022). Oleh karena itu, guru perlu terus mengembangkan kompetensi dalam memanfaatkan media digital secara kreatif dan reflektif agar pembelajaran menjadi lebih efektif, bermakna, dan berkelanjutan.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot efektif dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar. Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan skor rata-rata motivasi belajar siswa dari kategori rendah pada siklus I menjadi kategori tinggi pada siklus II. Capaian ini diikuti dengan meningkatnya persentase ketuntasan yang menunjukkan sebagian besar siswa telah mencapai kriteria yang ditetapkan. Selain itu, aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran juga mengalami peningkatan dari kategori cukup menjadi baik. Temuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan Kahoot mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Guru dapat memanfaatkan Kahoot untuk merancang pembelajaran yang lebih variatif, kompetitif, dan menarik sehingga

pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan bermakna. Hanya saja, hasil penelitian ini menggunakan desain tindakan kelas dengan subjek terbatas pada satu kelas, maka hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, disarankan untuk melibatkan subjek yang lebih luas dan memilih desain penelitian eksperimen agar hasil yang diperoleh memiliki tingkat generalisasi yang lebih kuat. Selain itu, penggunaan aplikasi Kahoot juga perlu diuji pada mata pelajaran lain dan pada jenjang pendidikan yang berbeda. Hal ini perlu untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaan Aplikasi Kahoot ini dalam berbagai konteks pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Alsadoon, H. (2023). The impact of gamification on student motivation and engagement: An empirical study. *Dirasat: Educational Sciences*, 50(2), 386–396. <https://doi.org/10.35516/edu.v50i2.255>
- Anggraini, D., & Kristin, F. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 201–210. <https://doi.org/10.56480/insancendekia.v1i4.1197>
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revisi). Bumi Aksara.
- Ayuningtiyas, V. & Hajaroh, S. (2024). Pengembangan media interaktif Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Fiqih. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 829–838. <https://doi.org/10.31949/am.v6i1.9587>
- Dellos, E. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), 49–52. https://itdl.org/Journal/Apr_15/Apr15.pdf
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Fahrurrazi, F., & Jayawardaya, S. S. P. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa SD melalui metode pembelajaran interaktif. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budidaya*, 2(3), 101–110. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776>
- Hukunala, Desy., Ritiau, Samuel P., & Ritiau, Leonid. (2025). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 01 Fena Fafan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 229-243. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2022). *Standar proses pendidikan dasar dan menengah*. Kemendikbud.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.
- 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>

- Muhajir, M., Nurtinasari, N., Imran, M. A., & Ernawati, E. (2024). Pengaruh media berbasis aplikasi Kahoot dalam pembelajaran terhadap hasil belajar tematik. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(3), 173–177. <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i3.3118>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Rahman, F., Rosyid, A., & Kristin, F. (2022). Pemanfaatan media evaluasi berbasis digital Kahoot untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6245–6253. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3331>
- Rahmi, I., Rimenda, T., & Ariyanti, T. D. (2025). Gamification as an alternative to increase students' motivation: A scoping review. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 19(2), 1125–1133. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i2.21771>
- Sardiman, A. M. (2019). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sinaga, I. T. D., Rahan, N. W., & Azahari, A. R. (2022). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>
- Sudirman, Hidayah, H., & Asriadi. (2023). Hubungan lingkungan keluarga dengan karakter siswa kelas tinggi SDN 162 Poleonro Kabupaten Bone. *Al-Ashr: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 1–17. <https://doi.org/10.58578/alashr.v8i1.2408>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi kedua). Alfabeta.
- Sukiyanto, S., Kusumaningrum, B., Anggreini, D., & Agustito, D. (2023). Pengaruh media pembelajaran Matematika berbasis game edukasi Kahoot pada pembelajaran tatap muka terbatas. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 10(1), 21–26. <https://doi.org/10.26714/jkpm.10.1.2023.21-26>
- Suleman, T. M. M., Arifin, I. N., & Kudus, K. (2024). Pengaruh model pembelajaran problem based learning berbantuan media Kahoot terhadap motivasi belajar siswa di SDN 83 Sipatana. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(3), 1275–1287. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.3.2024.4341>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Uno, H. B. (2016). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.