

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA
PELAJARAN IPAS DI SD NEGERI 105401
NAMO LINTING T.A 2025/2026**

***THE EFFECT OF KAHOOT LEARNING MEDIA ON LEARNING
MOTIVATION OF GRADE V STUDENTS IN SCIENCE AT
STATE ELEMENTARY SCHOOL 105401 NAMO
LINTING, T.A 2025/2026***

Emiya Neguita Br Barus, Krista Surbakti, Irwansyah. Universitas Quality Prodi PGSD FKIP
Universitas Quality, Jl. Ringroad-Ngumban Surbakti No 18 Medan, Kode pos 20132,
Indonesia)

Penulis Korespondensi: emiabarus16@gmail.com, krista.surbakti8484@gmail.com,
iirwan123@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri 105401 Namo Linting Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimen dan desain *One Group Pretest–Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 25 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran Kahoot. Data yang diperoleh dianalisis dengan membandingkan hasil pretest dan posttest untuk melihat perubahan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya skor motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media Kahoot dalam pembelajaran IPAS. Dengan demikian, media pembelajaran Kahoot dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Kahoot, Motivasi Belajar*

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using Kahoot as a learning media on the learning motivation of fifth-grade students in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) at State Elementary School 105401 Namo Linting in the 2025/2026 academic year. This research employed a quantitative approach using a pre-

experimental method with a One Group Pretest–Posttest Design. The sample consisted of 25 fifth-grade students. Data were collected through a learning motivation questionnaire administered before and after the implementation of Kahoot learning media. The collected data were analyzed by comparing the pretest and posttest results to identify changes in students' learning motivation. The results of the study indicate that the use of Kahoot learning media has a positive and significant effect on students' learning motivation. This is evidenced by an increase in students' motivation scores after the application of Kahoot in IPAS learning. Therefore, Kahoot can be used as an interactive and enjoyable alternative learning media to enhance elementary school students' learning motivation.

Keywords: *Kahoot, Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar bagi setiap manusia untuk mengembangkan potensi diri agar mampu berperan dalam masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan menjadi kunci peningkatan kualitas sumber daya manusia yang berkontribusi pada kemajuan bangsa dan kesejahteraan umat. Seiring perkembangan zaman, pendidikan tidak hanya sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sarana pembentukan karakter, pengembangan keterampilan, serta kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Oleh karena itu, pendidikan harus senantiasa mengikuti perkembangan zaman, termasuk dalam pemanfaatan teknologi sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran.

Penelitian sebelumnya oleh Bicen dan Kocakoyun (2018) juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran mampu meningkatkan perhatian siswa, memicu keterlibatan aktif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Namun kenyataannya, kondisi di lapangan sering kali tidak seideal harapan tersebut. Masih banyak sekolah, khususnya di jenjang sekolah dasar, yang menghadapi tantangan dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi. Hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 105401 Namo Linting menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) cenderung rendah. Hal ini tampak dari minimnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar, seperti kurang aktif bertanya, jarang menjawab pertanyaan guru, enggan berdiskusi, serta cepat merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa juga terlihat tidak fokus dan mudah terdistraksi oleh hal-hal di luar kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses

pembelajaran masih belum optimal dalam menarik perhatian dan membangkitkan motivasi siswa.

Dengan mempertimbangkan kondisi dan permasalahan yang ada, penerapan Kahoot dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 105401 Namo Linting diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai media untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menumbuhkan minat, semangat, dan keaktifan siswa dalam belajar. Melalui pendekatan berbasis permainan, siswa akan lebih antusias mengikuti pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 105401 Namo Linting.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pra-eksperimen* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

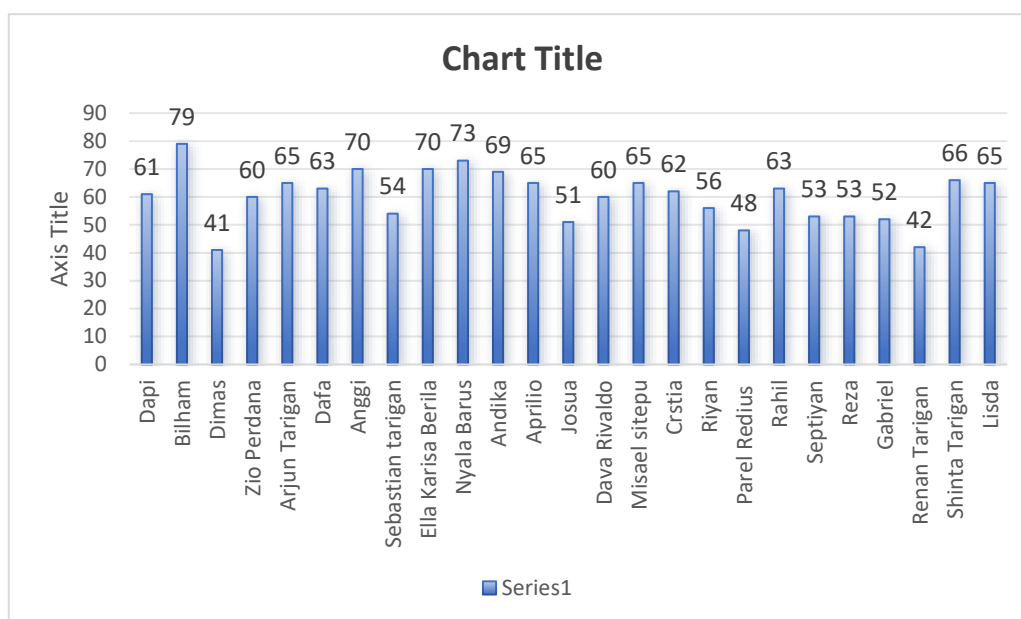
Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 105401 Namo Linting dengan jumlah 25 siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi belajar yang memuat indikator: 1) Rasa senang dan ketertarikan, 2) Minat dan perhatian, 3) Keaktifan dan dorongan untuk berprestasi, 4) Semangat dalam belajar, 5) Keinginan kuat untuk memahami

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner/angket. Menurut Arikunto (2012:102) angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberikan tersebut bersedia memberikan respon yang sesuai dengan permintaan pengguna. Kuesioner/angket yang digunakan adalah Skala Likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

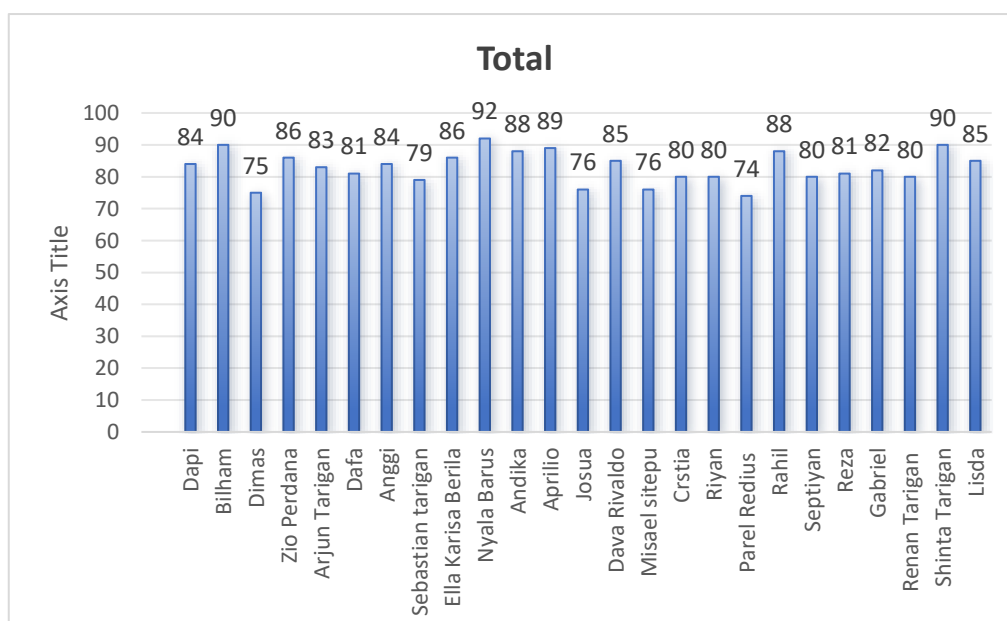
Berdasarkan data analisis hasil *pre test* motivasi belajar siswa yang dilakukan pada 25 orang responden, diperoleh hasil sebagai berikut:



Gambar 4.1 Histogram Hasil *Pre-Test* Motivasi Belajar Siswa

Dari hasil pre-test pada tabel diatas sebelum diberikannya media pembelajaran kahoot, responden dalam penelitian ini berjumlah 25 siswa, hsil yang didapat adalah jumlah sekor total sebesar 1561 yang mempunyai perolehan sekor tinggi sebesar 85 dan sekor terendah diperoleh sebesar 41. Sedangkan skor rata-rata sebesar 65,16.

Hasil Data *Post-Test* Motivasi Belajar Siswa



Gambar 4.2 Histogram Hasil *Post-Test* Motivasi Belajar Siswa

Tabel 4.2 hasil Post test Motivasi Belajar Siswa

No	Rentang	Kategori	Jumlah
1.	40-49	Rendah	
2.	50-74	Sedang	1
3.	75-84	Tinggi	14
4	84-100	Sangat tinggi	10

Berdasarkan tabel 4.1, dijelaskan bahwa jumlah siswa dengan Rentang nilai 50-74 dengan kategori sedang berjumlah 1 siswa. Kategori tinggi dengan rentang nilai 75-84 berjumlah 14 siswa. Kategori sangat tinggi 84-100 berjumlah 10 siswa.

Uji *t* dua sampel dengan asumsi varians sama dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rerata yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan output perhitungan, diperoleh nilai rata-rata (mean) untuk kondisi *sebelum* sebesar 65,16, sedangkan rata-rata pada kondisi *sesudah* meningkat menjadi 76,88. Varians pada kelompok *sebelum* adalah 165,5567, sedangkan varians pada kelompok *sesudah* adalah 27,69333, dengan jumlah observasi masing-masing sebanyak 25 data.

Nilai *pooled variance* yang diperoleh adalah 96,625, dengan derajat kebebasan (df) sebesar 48. Hasil uji menunjukkan nilai *t* hitung (*t* Stat) = -4,215391. Untuk taraf signifikansi 0,05, nilai kritis *t* untuk uji dua arah adalah *t* tabel = 2,01063476. Karena nilai $|t \text{ hitung}| > t \text{ tabel}$ ($4,215391 > 2,01063476$), maka keputusan uji adalah menolak H_0 . Selain itu, nilai *p-value* dua arah = 0,0001095, yang jauh lebih kecil daripada 0,05. Hal ini semakin memperkuat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan.

Pembahasan

Peningkatan motivasi belajar terjadi karena Kahoot menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan melalui kuis interaktif, warna menarik, dan sistem skor yang memotivasi siswa. Pembelajaran menjadi tidak monoton sehingga siswa lebih terlibat secara aktif.

Hasil ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa rangsangan eksternal yang menarik dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Media Kahoot juga mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa masa kini. Dengan demikian, penggunaan media Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

KESIMPULAN

Motivasi belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 105401 Namo Linting yang tidak diajarkan menggunakan media audio visual yang berjumlah 25 siswa diperoleh nilai rata-rata 65,70, dapat disimpulkan bahwa motivasi rata-rata siswa dinyatakan sedang. Motivasi belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 105402 Namo Linting yang diajarkan menggunakan media Pembelajaran Kahoot yang berjumlah 25 siswa diperoleh nilai rata-rata 89,63, dapat disimpulkan bahwa motivasi rata-rata siswa dengan menggunakan media kahoot dinyatakan tinggi. Berdasarkan uji statistik pada data penyebaran angket, bahwa media pembelajaran kahoot berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di SD negeri 105401 Namo Linting dengan hasil peroleh Uji t dua sampel dengan asumsi varians sama dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rerata yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah,S. (2009). *Media Pembelajaran*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Grafindo Persada
- Ayunda, Z. Z. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, 2(4).
- Chairudin, M., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(3)
- Gloria, dkk. (2019). “Penggunaan Media Kahoot! Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris Studi Kasus: Mahasiswa Sekolah Vokasi Intitut Pertanian Bogor”. Seminar Nasional Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal.
- Graham, K. (2015). TechMatters: Getting into Kahoot! Exploring a Game-Based Learning System to Enhance Student Learning. *Loex Quarterly*
- Hamalik. 2008. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya.
- Kustandi & Bambang . 2016. *Media Pembelajaran* . Bogor: Ghalia Indonesia

Mahfud, S. 2006. *Media Pendidikan Agama*. Bandung : Bina Islam.

Nisa, S. Z., Sabila, S. N., Ayu, W. P. A., & Maesyaroh, Z. (2025). Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(1).