



Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Sistem Peredaran Darah

Srierta Yeni Sinaga¹, Natalia Silalahi², Laurensia Masri Perangin-angin³, Husna Parluhutan Tambunan⁴, Suyit Ratno⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan
sriertayeni@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA, khususnya materi sistem peredaran darah manusia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 091340 Bah Bolon. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) dan desain *One Group Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 26 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar, angket respon siswa, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui analisis deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis *One Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen motivasi belajar memperoleh persentase validitas sebesar 96,36% dan angket respon siswa sebesar 85,45% sehingga keduanya termasuk kategori sangat valid. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa memperoleh nilai rata-rata 103,19 dengan persentase 82,55% yang berada pada kategori sangat tinggi. Respon siswa terhadap penggunaan aplikasi Kahoot memperoleh nilai rata-rata 106,62 dengan persentase 85,30% yang juga berada pada kategori sangat tinggi. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Kahoot berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada materi sistem peredaran darah manusia di SD Negeri 091340 Bah Bolon.

Kata Kunci: Kahoot, Motivasi Belajar, Ipa, Sistem Peredaran Darah Manusia.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia karena berperan dalam mengembangkan potensi yang dimiliki setiap individu. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan sikap, nilai, keterampilan, serta kemampuan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan diharapkan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga dapat berkontribusi secara aktif dalam pembangunan bangsa dan negara. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA bertujuan membantu siswa memahami berbagai fenomena alam yang terjadi di lingkungan sekitar melalui proses pengamatan, penyelidikan, dan pemecahan masalah secara ilmiah. Selain memberikan pengetahuan tentang alam, pembelajaran IPA juga diharapkan mampu menumbuhkan sikap ilmiah, rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan dalam memecahkan masalah. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang menganggap IPA sebagai mata pelajaran yang sulit karena memuat berbagai konsep yang bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman yang mendalam. Kondisi tersebut sering kali menyebabkan siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPA sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar mereka.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan yang berasal dari dalam diri maupun dari luar diri seseorang yang menimbulkan semangat untuk belajar dan mencapai tujuan yang diinginkan. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif mengikuti pembelajaran, berusaha memahami materi yang diajarkan, serta menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi belajar rendah biasanya kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan, serta kurang memiliki minat untuk memahami materi pelajaran.

Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Salah satu faktor eksternal yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang dapat

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Sistem Peredaran Darah

membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi pada era digital saat ini telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Kemajuan teknologi memungkinkan guru memanfaatkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan inovatif sehingga mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa. Selain itu, teknologi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih beragam dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Meskipun demikian, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 091340 Bah Bolon, Kecamatan Dolok Masagal, Kabupaten Simalungun, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA masih tergolong rendah. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan diskusi, kurangnya keberanian siswa untuk bertanya kepada guru, serta rendahnya antusiasme siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Selain itu, beberapa siswa mengaku mengalami kesulitan dalam memahami materi IPA sehingga mereka merasa kurang percaya diri untuk mengikuti pembelajaran secara aktif.

Data hasil observasi awal terhadap 26 siswa kelas V menunjukkan bahwa sebanyak 12 siswa atau 46% berada pada kategori motivasi belajar rendah, 9 siswa atau 35% berada pada kategori sedang, dan hanya 5 siswa atau 19% yang memiliki motivasi belajar tinggi. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki motivasi belajar yang rendah dalam pembelajaran IPA sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran masih relatif terbatas. Guru masih lebih sering menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran kurang bervariasi sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Padahal, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi, saat ini tersedia berbagai media pembelajaran berbasis digital yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah aplikasi Kahoot. Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan siswa mengikuti kuis interaktif secara langsung melalui perangkat digital. Melalui Kahoot, proses pembelajaran dapat berlangsung dengan suasana yang lebih menyenangkan, menantang, dan kompetitif sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Selain itu, fitur-fitur yang tersedia pada Kahoot memungkinkan siswa memperoleh umpan balik secara langsung terhadap jawaban yang diberikan sehingga dapat meningkatkan semangat belajar mereka.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga bertujuan membentuk kemampuan berpikir ilmiah sejak dini. Siswa diharapkan mampu mengamati berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar, mengajukan pertanyaan, melakukan penyelidikan sederhana, serta menarik kesimpulan berdasarkan fakta yang diperoleh. Oleh karena itu, proses pembelajaran IPA perlu dirancang sedemikian rupa agar mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret mengharuskan guru menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Siswa cenderung lebih mudah memahami materi apabila disampaikan melalui media yang menarik, visual, interaktif, dan melibatkan mereka secara langsung dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru sering kali membuat siswa cepat merasa bosan sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai secara optimal. Materi Sistem Peredaran Darah Manusia merupakan salah satu materi IPA yang memiliki tingkat kompleksitas cukup tinggi bagi siswa sekolah dasar karena memuat berbagai konsep mengenai organ-organ penyusun sistem peredaran darah, fungsi setiap organ, proses peredaran darah, serta berbagai gangguan yang dapat terjadi pada sistem tersebut. Banyaknya istilah ilmiah menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi apabila hanya dijelaskan melalui metode ceramah. Kesulitan siswa dalam memahami materi sering kali berdampak pada menurunnya rasa percaya diri ketika mengikuti proses pembelajaran. Siswa menjadi enggan mengemukakan pendapat, takut memberikan jawaban yang salah, dan kurang aktif dalam mengikuti diskusi kelas. Apabila kondisi tersebut berlangsung secara terus-menerus, motivasi belajar siswa dapat mengalami penurunan yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Motivasi belajar memiliki hubungan yang erat dengan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki siswa, semakin besar pula keinginan mereka untuk memperhatikan penjelasan guru, bertanya mengenai materi yang belum dipahami, serta berusaha memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang memiliki semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan

belajar yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga harus mampu memilih strategi, metode, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Media pembelajaran berbasis digital semakin banyak dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Penggunaan media digital memungkinkan penyajian materi menjadi lebih menarik karena menggabungkan unsur teks, gambar, animasi, suara, maupun permainan edukatif sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran juga sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pentingnya penguasaan teknologi informasi dan komunikasi. Guru dituntut mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran agar peserta didik memiliki pengalaman belajar yang relevan dengan perkembangan zaman. Salah satu bentuk pembelajaran berbasis teknologi yang banyak dikembangkan saat ini adalah *game-based learning* atau pembelajaran berbasis permainan. Pendekatan ini memanfaatkan unsur permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi lebih santai, menyenangkan, dan tetap mampu mencapai tujuan pembelajaran. Aplikasi Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran yang menerapkan konsep *game-based learning*. Melalui aplikasi ini, guru dapat menyusun berbagai bentuk kuis yang dapat diikuti siswa secara bersamaan menggunakan perangkat digital. Adanya skor, peringkat, batas waktu, serta tampilan visual yang menarik menjadikan proses evaluasi pembelajaran lebih menyenangkan sekaligus memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, penggunaan Kahoot juga memungkinkan guru memperoleh hasil evaluasi secara langsung sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi dapat diketahui dengan cepat dan dijadikan bahan refleksi dalam memperbaiki proses pembelajaran berikutnya. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada berbagai mata pelajaran karena siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran yang dikemas secara interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Namun demikian, hasil penelitian tersebut belum tentu dapat digeneralisasikan pada seluruh kondisi sekolah mengingat adanya perbedaan karakteristik peserta didik, fasilitas pembelajaran, serta lingkungan belajar. Di sisi lain, belum semua sekolah dasar memiliki kebiasaan memanfaatkan aplikasi pembelajaran digital dalam kegiatan belajar mengajar. Keterbatasan sarana, kurangnya pengalaman guru dalam menggunakan teknologi, serta dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional menjadi beberapa faktor yang menyebabkan pemanfaatan media digital belum optimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis teknologi masih memerlukan berbagai kajian lebih lanjut, khususnya pada sekolah dasar yang belum terbiasa menggunakan media digital dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian mengenai penggunaan aplikasi Kahoot di SD Negeri 091340 Bah Bolon menjadi penting untuk dilakukan guna mengetahui sejauh mana media pembelajaran berbasis teknologi tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA, khususnya materi Sistem Peredaran Darah Manusia. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa.

Pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam menguasai materi, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Keterlibatan siswa selama proses pembelajaran menjadi salah satu indikator bahwa kegiatan belajar berlangsung secara optimal. Ketika siswa aktif bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran, maka kesempatan mereka untuk memahami materi akan semakin besar. Sebaliknya, pembelajaran yang berlangsung secara pasif cenderung membuat siswa hanya menerima informasi tanpa benar-benar memahami konsep yang dipelajari.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang yang sangat besar bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan proses pembelajaran yang lebih inovatif. Berbagai aplikasi pembelajaran telah dikembangkan dengan tujuan membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik sekaligus meningkatkan partisipasi siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bukan sekadar mengikuti perkembangan zaman, melainkan menjadi salah satu upaya untuk menciptakan proses belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang akrab dengan penggunaan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari.

Penerapan media pembelajaran digital juga mampu memberikan variasi dalam proses belajar sehingga siswa tidak merasa jenuh ketika mengikuti pembelajaran. Variasi tersebut penting karena suasana belajar yang monoton dapat menyebabkan perhatian siswa menurun dan berdampak pada rendahnya motivasi belajar. Oleh sebab itu, guru perlu memilih media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang menantang serta mendorong siswa untuk berpikir aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran memiliki beberapa keunggulan dibandingkan metode evaluasi konvensional. Selain mampu meningkatkan antusiasme siswa melalui tampilan yang menarik, Kahoot juga memberikan umpan balik secara langsung mengenai jawaban yang dipilih siswa. Fitur tersebut memungkinkan

siswa mengetahui tingkat pemahamannya terhadap materi yang dipelajari, sementara guru dapat dengan cepat mengidentifikasi bagian materi yang masih memerlukan penjelasan lebih lanjut. Dengan demikian, proses evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai bagian dari proses pembelajaran itu sendiri.

Di samping itu, unsur kompetisi yang terdapat dalam aplikasi Kahoot dapat menjadi faktor pendorong bagi siswa untuk belajar lebih giat. Adanya sistem peringkat dan perolehan skor membuat siswa terdorong untuk memperoleh hasil terbaik tanpa menghilangkan suasana belajar yang menyenangkan. Kompetisi yang sehat mampu meningkatkan rasa percaya diri, tanggung jawab, dan semangat belajar siswa apabila dikelola dengan baik oleh guru. Kondisi ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa selama mengikuti pembelajaran IPA.

Namun demikian, keberhasilan penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada media yang digunakan, tetapi juga pada kesiapan guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru perlu menyusun soal-soal yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, mengatur alokasi waktu secara efektif, serta memastikan seluruh siswa memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Dengan perencanaan yang baik, penggunaan Kahoot dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Penelitian mengenai pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa masih perlu terus dilakukan, terutama pada jenjang sekolah dasar dan pada berbagai materi pembelajaran yang berbeda. Hal ini penting karena setiap sekolah memiliki karakteristik siswa, kondisi sarana prasarana, serta budaya belajar yang tidak sama. Oleh sebab itu, hasil penelitian yang dilakukan pada SD Negeri 091340 Bah Bolon diharapkan dapat memberikan informasi empiris mengenai efektivitas penggunaan Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA, khususnya materi Sistem Peredaran Darah Manusia.

Selain memberikan manfaat bagi guru dan siswa, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pihak sekolah dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital, sekaligus mendorong terciptanya budaya pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya menjadi pelengkap proses belajar, tetapi juga menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

Namun demikian, pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran di sekolah dasar masih relatif rendah. Guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional dibandingkan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara perkembangan teknologi pendidikan dengan penerapannya dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana penggunaan aplikasi Kahoot dapat memengaruhi motivasi belajar siswa.

Dalam implementasinya, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*). Melalui pendekatan ini, siswa tidak lagi hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan melalui berbagai aktivitas pembelajaran. Keterlibatan aktif tersebut diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, serta motivasi siswa untuk terus belajar dan mengeksplorasi materi yang dipelajari.

Selain itu, pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi digital dapat membantu menciptakan interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa. Guru dapat memberikan pertanyaan, umpan balik, maupun evaluasi secara langsung sehingga komunikasi selama proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Interaksi yang positif antara guru dan siswa merupakan salah satu faktor yang berkontribusi terhadap terciptanya suasana belajar yang nyaman, sehingga siswa merasa lebih percaya diri untuk menyampaikan pendapat maupun bertanya ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

Pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran juga sejalan dengan upaya pemerintah dalam mendorong transformasi digital di bidang pendidikan. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mempersiapkan peserta didik menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar perlu terus dikembangkan agar peserta didik terbiasa memanfaatkan teknologi secara positif dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan berbagai uraian tersebut, terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif merupakan salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa. Aplikasi Kahoot dipandang memiliki potensi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, kompetitif, dan menyenangkan sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Dengan demikian, penelitian mengenai pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya memperoleh bukti empiris mengenai efektivitas penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada materi Sistem Peredaran Darah Manusia di SD Negeri 091340 Bah Bolon. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas penggunaan media

pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran IPA yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen (quasi experimental). Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Posttest Design, yaitu penelitian yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelompok penelitian tanpa kelompok kontrol. Setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot pada materi Sistem Peredaran Darah Manusia, siswa diberikan angket untuk mengukur tingkat motivasi belajar mereka.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 091340 Bah Bolon, Kecamatan Dolok Masagal, Kabupaten Simalungun, Provinsi Sumatera Utara pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi sekaligus sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 26 siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar, observasi, dan dokumentasi. Angket motivasi belajar disusun berdasarkan indikator motivasi belajar menurut Uno yang meliputi hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita masa depan, kegiatan belajar yang menarik, penghargaan dalam belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa dan analisis inferensial untuk menguji pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan uji Shapiro-Wilk, kemudian dilanjutkan dengan uji t satu sampel (One Sample t-Test).

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 091340 Bah Bolon pada materi Sistem Peredaran Darah Manusia. Penelitian dilaksanakan terhadap 26 siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis digital.

Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen motivasi belajar memperoleh persentase kelayakan sebesar 96,36%, sedangkan instrumen respon siswa memperoleh persentase 85,45%. Kedua instrumen berada pada kategori sangat valid sehingga layak digunakan dalam pengumpulan data. Selain itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,912899 untuk instrumen motivasi belajar dan 0,918577 untuk instrumen respon siswa. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi sehingga dapat menghasilkan data yang konsisten.

Setelah proses pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot dilaksanakan, siswa diberikan angket motivasi belajar dan angket respon siswa. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi. Adapun hasil rekapitulasi data dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Motivasi Belajar dan Respon Siswa

| Variabel | Jumlah Skor | Rata-rata | Persentase | Kategori |
|------------------|-------------|-----------|------------|-------------|
| Motivasi Belajar | 2683 | 103,19 | 82,55% | Tinggi |
| Respon Siswa | 2218 | 85,30 | 85,30% | Sangat Baik |

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa motivasi belajar siswa memperoleh persentase sebesar 82,55% dengan nilai rata-rata 103,19. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot berada pada kategori tinggi. Tingginya motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan mendorong siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan motivasi belajar tersebut terlihat dari keterlibatan siswa selama pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika mengikuti kuis yang diberikan melalui aplikasi Kahoot. Fitur permainan yang terdapat dalam aplikasi, seperti pemberian skor, batas waktu pengerjaan, tampilan peringkat, dan umpan balik langsung terhadap jawaban siswa, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kondisi ini membuat siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan buku teks.

Selain motivasi belajar, penelitian ini juga mengukur respon siswa terhadap penggunaan aplikasi Kahoot. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon siswa memperoleh persentase sebesar 85,30% dan berada pada kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran IPA. Sebagian besar siswa merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena materi disampaikan melalui kegiatan yang interaktif dan tidak monoton.

Respon positif siswa menunjukkan bahwa Kahoot mampu menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional. Melalui media ini, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan dan berkompetisi secara sehat dengan teman-temannya memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, penggunaan perangkat digital yang sudah akrab dengan kehidupan siswa juga menjadi faktor yang mendukung tingginya minat dan motivasi belajar mereka.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini didukung oleh kondisi awal yang ditemukan peneliti di SD Negeri 091340 Bah Bolon, yaitu masih rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Sebelum penelitian dilakukan, hasil observasi menunjukkan bahwa sebanyak 46% siswa berada pada kategori motivasi belajar rendah, 35% berada pada kategori sedang, dan hanya 19% yang berada pada kategori tinggi. Setelah penerapan Kahoot dalam pembelajaran, motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 82,55%. Hasil tersebut menunjukkan adanya perubahan yang positif terhadap motivasi belajar siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dikaji dalam penelitian relevan, yaitu penelitian Salsa Bilqi Otari dan Putri Octa Hadiyanti (2025), Yuyun Wahyu dkk. (2024), serta Desy Hukunala dkk. (2024). Ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Kesamaan hasil tersebut memperkuat temuan bahwa Kahoot merupakan media pembelajaran yang efektif untuk digunakan pada pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, penggunaan aplikasi Kahoot terbukti memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 091340 Bah Bolon pada materi Sistem Peredaran Darah Manusia. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi, mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, Kahoot dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar.

4. Kesimpulan

Beberapa kesimpulan dapat ditarik berdasarkan temuan studi dan perdebatan tentang bagaimana penggunaan program Kahoot oleh siswa kelas lima di SD Negeri 091340 Bah Bolon memengaruhi motivasi mereka untuk belajar tentang sistem peredaran darah manusia. Berdasarkan hasil validasi instrumen, kuesioner respons siswa memperoleh skor validitas sebesar 85,45% dan kuesioner motivasi belajar memiliki skor kelayakan sebesar 96,36%. Kedua instrumen tersebut dianggap sangat valid, sehingga sesuai untuk digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Setelah menggunakan aplikasi Kahoot, motivasi belajar siswa memperoleh skor rata-rata 103,19 dengan persentase 82,55%, menurut analisis deskriptif, menempatkan mereka dalam kelompok sangat tinggi. Sementara itu, skor rata-rata 106,62 dengan persentase 85,30% untuk respons siswa terhadap aplikasi Kahoot termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot untuk pembelajaran diterima dengan baik oleh para siswa. Nilai signifikansi Shapiro-Wilk adalah 0,071 dan nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov adalah 0,200 berdasarkan temuan uji normalitas. Data penelitian terdistribusi normal dan memenuhi kriteria pengujian hipotesis karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Temuan uji t satu sampel untuk pengujian hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Akibatnya, hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa aplikasi Kahoot secara signifikan mempengaruhi motivasi siswa kelas lima untuk belajar tentang sistem peredaran darah manusia di SD Negeri 091340 Bah Bolon.

Reference

- Aisy, R. R., Hasanah, L., & Nurmalita, N. F. (2024). Pengaruh penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135.
- Baber, Hasnan. 2020. "Determinants of Students' Perceived Learning Outcome and Satisfaction in Online Learning during the Pandemic of COVID19." *Journal of Education and E-Learning Research* 7(3):285–92. doi: 10.20448/JOURNAL.509.2020.73.285.292.
- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Gunahumas Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan. *Gunahumas Jurnal Kehumasan P-ISSN:*, 3(1), 43–50. <https://ejournal.upi.edu/index.php/gunahumas/article/view/28388>.
- Bahri, A. (2024). *Increasing Learning Motivation through Kahoot as a Media Game Based Learning*. 8(3), 403–410.
- Darniyanti, Y., & Saputra, A. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sdn 04 Sitiung. *Consilium: Education And Counseling Journal*, 1(2), 193–205.
- Djarwo, C. F. (2020). Analisis faktor internal dan eksternal terhadap motivasi belajar kimia siswa SMA Kota Jayapura. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 7(1), 1–7.

- Fernando, Y., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Andriani, P., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Syam, H., Islam, U., Sjech, N., & Djambek, M. D. (2024). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 2(3), 61–68.
- GAYATRI, D. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 UJUNGBATU* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- Herlita, S., & Bayunitri, B. I. (2021). Pengaruh Pengendalian Internal Terhadap Pencegahan Kecurangan (Studi Kasus pada PT. Dirgantara Indonesia (Persero) Kota Bandung). *Jurnal Akuntansi Bisnis Dan Ekonomi*, 7(1), 1805-1830.
- Hukunala, D., Ritiauw, S. P., & Ritiauw, L. (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(03), 229-243.
- Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis *Higher Order Thinking Skills* Berbantuan Aplikasi " Kahoot!" Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk Dan Surat Keluar Jurusan OTKP Di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 108–121.
- Kurniawan, H. A., Pambudi, D. I., & Mujirah, F. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan *Model Problem Based Learning (PBL)* Pada Kelas IV SD Negeri Karangjati. *Al-Irsyad*, 105(2), 2545–2549
- Laka, Beatus Mendelson, Jemmi Burdam, and Elizabet Kafiar. 2020. "Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1(2):69–74. doi: 10.47492/jip.v1i2.51
- Lutfi, L., Kusumawardani, S., Imawati, S., & Misriandi, M. (2020). Evaluasi penggunaan aplikasi kahoot pada pembelajaran di sekolah dasar (sd) pada guru. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 186-191.
- Novianti, Chatarina, Berty Sadipun, and John M. Balan. "Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik." *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)* 3.2 (2020): 57-75.
- Ningrum, G., D., K., (2018). " Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar" *Vox Edukasi, Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol.9, No.1.
- Otari, S. B., & Hadiyanti, P. O. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Motivasi Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*.
- Pendidikan, D. A. N. U., & Makassar, M. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*. 2(1), 1–8.
- Ratno, S., Harahap, A. H., Sitanggang, G. S. N., Alfrans, M. N., Siregar, N. R., Mawla, S., & Girsang, A. S. (2025). PENERAPAN LKPD DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS V PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA. *Jurnal Biogenerasi*, 10(2), 1238-1241.
- Ratno, S., Amelia, F. R., Siagian, A. N., Dongoran, I. K., Utami, J., Pandiangan, L. L., ... & Amelia, V. Q. (2024). Analisis problematika proses pembelajaran IPA pada siswa kelas VI SDN 060912 Medan Denai. *Jurnal SOSIAL PUBLIK ADMINISTRASI Harapan*, 2(2).
- Sudijono, Anas. 2020. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2021. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2021) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Saputra, K., Saputra, H., Mutiawani, V., & Zulfan, Z. (2019). Pengembangan Aplikasi Kuis Pop-Up Sebagai Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASTIK) 2*, 188–195. <https://ejournal.upi.edu/index.php/gunahumas/article/view/28388>.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wahyu, Y., & Hastuti, I. D. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 32 Cakranegara. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 123-132.
- Sitorus, P., Harijanja, E. C., Simatupang, I. M., Silitonga, S., & Sianturi, Y. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif Dan Menyenangkan Di SMA Swasta Bandung. *ARSY : Aplikasi Riset kepada Masyarakat*, 6(2), 327–335.
- Sebagai, K., Game, D., Learning, B., Ipas, P., & Sd, D. I. (2025). 3, 1, 2, 3. 10.
- Taihuttu, S. M. (2025). TUJUAN, FUNGSI, DAN MANFAAT. *Media Pembelajaran*, 27. Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulandari, Tri. Penggunaan aplikasi kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 100707 Perkebunan Batang Toru Kecamatan Batang Toru Kabupaten Tapanuli Selatan. *Diss. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan*, 2023