

Pengembangan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV

Idhatul Hasanah^{1*}, Baiq Ria Suciani²

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i2.763>

Article Info

Received: 19 January 2025

Revised: 05 March 2025

Accepted: 11 March 2025

Correspondence:

Phone: +62 822-6189-4869

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta bahwa pendidikan adalah pilar fundamental dalam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter dan kemampuan adaptif untuk menghadapi tantangan global. Platform ini dibuat untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dengan menghadirkan unsur kompetisi yang menyenangkan, sehingga dapat mendorong motivasi dan semangat belajar siswa secara signifikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran Kahoot dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di SDN 31 Mataram. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian adalah 15 siswa kelas IV yang memiliki karakteristik beragam dalam hal minat dan motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah penerapan media Kahoot. Pada siklus pertama, hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa mencapai rata-rata 72%, yang tergolong dalam kategori cukup. Pada siklus kedua, setelah dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus pertama, motivasi belajar siswa meningkat menjadi rata-rata 85%, yang tergolong dalam kategori sangat baik. Siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dalam mengikuti kuis, lebih sering mengajukan pertanyaan, dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media Kahoot dapat secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit dan kurang menarik. Fitur-fitur interaktif yang ditawarkan oleh Kahoot mampu menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendorong keterlibatan penuh siswa. Media ini menyediakan tantangan yang membangun serta memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kahoot, Motivasi Siswa, Penelitian Tindakan Kelas, IPA

Citation: Hasanah, I., Suciani., R., B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV. *Journal Pendidikan dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 761-766. doi: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i2.763>

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran sentral dalam membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan berkontribusi positif bagi masyarakat. Sebagai sarana pengembangan potensi manusia,

pendidikan bertujuan mencetak generasi yang mampu menghadapi tantangan global dengan karakter yang kuat dan kompetensi yang adaptif. Menurut Anwar (2017), pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wadah pembentukan karakter yang mempersiapkan individu untuk terlibat secara

Email: datunhasanah@gmail.com

aktif dalam kehidupan sosial dan profesional. Proses belajar mengajar merupakan inti dari pendidikan, di mana siswa didorong untuk mengeksplorasi, memahami, dan menginternalisasi konsep-konsep yang relevan dengan kehidupan mereka. Taufik (2019) menjelaskan bahwa proses pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik yang beragam, termasuk gaya belajar, minat, dan motivasi mereka. Guru, sebagai fasilitator utama dalam pembelajaran, memiliki tanggung jawab besar untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik. Profesionalisme guru tidak hanya terletak pada penguasaan materi, tetapi juga pada kemampuan mereka untuk berinovasi dalam metode pengajaran dan media pembelajaran (Revi Sihombing & Naibaho, 2024).

Motivasi belajar siswa merupakan elemen penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif, antusias, dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Namun, motivasi belajar sering menjadi tantangan, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yang dianggap kompleks oleh sebagian siswa. Menurut Palittin, Wolo, dan Purwanty (2019), rendahnya motivasi belajar siswa dapat berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran. Teknologi pendidikan telah memberikan peluang baru bagi guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Kahoot, sebagai salah satu platform teknologi pendidikan, telah diakui mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui fitur-fiturnya yang interaktif, seperti kuis, permainan edukatif, dan aktivitas kolaboratif. Vidal (2024) menyatakan bahwa Kahoot mampu menghadirkan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga didukung oleh Mukarromah dan Andriana (2022), yang menekankan bahwa media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan Kahoot memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran,

mengembangkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi, dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Sebagai tambahan, Jainiyah et al. (2023) mengungkapkan bahwa peran guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan tidak hanya terbatas pada penggunaan alat, tetapi juga bagaimana mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam strategi pembelajaran yang mendukung ketercapaian tujuan pendidikan. Dalam hal ini, guru perlu memiliki kemampuan untuk memilih dan menyesuaikan teknologi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga tercipta pengalaman belajar yang bermakna dan relevan. Reni, Asbari, dan Ramadhan (2024) menekankan bahwa pendidikan yang membebaskan memberikan ruang bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya mereka masing-masing. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan potensi mereka secara optimal, dengan dukungan media pembelajaran yang relevan dan inovatif. Kahoot, sebagai media pembelajaran interaktif, memiliki potensi besar untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa melalui aktivitas yang bervariasi dan menantang.

Dalam konteks pembelajaran IPA, tantangan utama yang dihadapi guru adalah bagaimana menyampaikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Zahra, Aini, dan Azmiwardani (2024) menyatakan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat membantu menjembatani kesenjangan ini dengan menghadirkan visualisasi konsep yang menarik dan mudah diakses. Dengan Kahoot, siswa tidak hanya belajar melalui penjelasan verbal, tetapi juga melalui pengalaman langsung yang memicu rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis Kahoot guna meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV. Penelitian dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang memberikan kesempatan bagi guru untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi inovasi pembelajaran secara sistematis. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di

sekolah dasar, sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan secara efektif.

Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot, penelitian ini juga dapat menjawab tantangan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta memberikan wawasan baru tentang pentingnya peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang relevan, adaptif, dan inspiratif. Implementasi teknologi pendidikan seperti Kahoot tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga bagi guru. Harisuddin (2019) mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi dapat memperkuat kompetensi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada dampak terhadap siswa, tetapi juga pada pengembangan kapasitas guru dalam menghadapi tuntutan pendidikan abad ke-21.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis Kahoot. PTK dipilih karena pendekatan ini memungkinkan adanya proses refleksi berkelanjutan terhadap praktik pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas. Pahleviannur et al. (2022) menekankan bahwa PTK merupakan metode yang sangat relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran karena mengintegrasikan analisis permasalahan secara langsung dengan implementasi solusi yang spesifik dan kontekstual. PTK memberikan fleksibilitas bagi peneliti untuk mengidentifikasi masalah secara mendalam, menguji solusi yang dirancang, serta melakukan perbaikan secara sistematis berdasarkan hasil evaluasi setiap siklus. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan selama empat minggu dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahap perencanaan meliputi analisis kebutuhan, penyusunan materi pembelajaran, serta pengembangan kuis interaktif menggunakan Kahoot yang sesuai dengan materi IPA kelas IV.

Tahap pelaksanaan melibatkan penggunaan media Kahoot dalam proses pembelajaran untuk mendorong partisipasi aktif siswa. Pada tahap observasi, peneliti menggunakan lembar observasi dan angket untuk mengukur tingkat motivasi siswa serta keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Data yang dikumpulkan pada tahap ini menjadi dasar untuk refleksi, di mana peneliti mengevaluasi kekuatan dan kelemahan dari implementasi yang dilakukan. Hasil refleksi digunakan untuk merancang perbaikan pada siklus berikutnya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di sebuah sekolah dasar, dengan total 15 siswa yang memiliki karakteristik beragam dalam hal minat dan motivasi belajar. Penentuan subjek didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan adanya permasalahan motivasi belajar pada mata pelajaran IPA. Instrumen yang digunakan dalam penelitian meliputi lembar observasi, angket motivasi belajar, dan hasil tes. Data kuantitatif yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa dari pra-siklus hingga akhir siklus kedua. Sementara itu, data kualitatif digunakan untuk menggambarkan dinamika pembelajaran selama penelitian berlangsung. Sementara itu, data kualitatif digunakan untuk menggambarkan dinamika pembelajaran selama penelitian berlangsung. Dengan menggunakan Kahoot, penelitian ini tidak hanya berupaya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga mengeksplorasi bagaimana teknologi dapat menjadi alat efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Wikipedia (2025) menyebutkan bahwa Kahoot mampu menghadirkan elemen kompetisi yang sehat, sehingga siswa lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

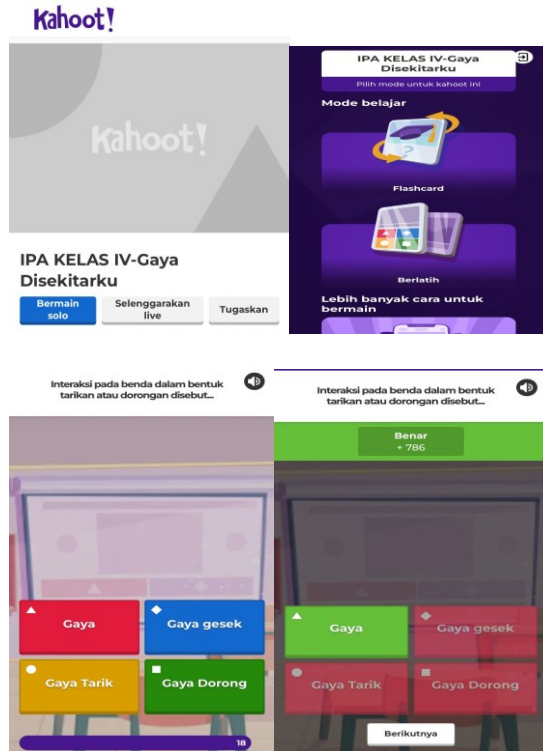
Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan aplikasi Kahoot pada pembelajaran IPA kelas IV di SDN 31 Mataram. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa, ditemukan adanya peningkatan motivasi belajar setelah implementasi media Kahoot. Hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa

lebih termotivasi belajar menggunakan Kahoot dibandingkan metode konvensional.

Aplikasi Kahoot dalam Pelajaran IPA

Gambar 1. Aplikasi Kahoot



Gambar 2. Diagram Distribusi Motivasi Belajar Siswa Siklus II

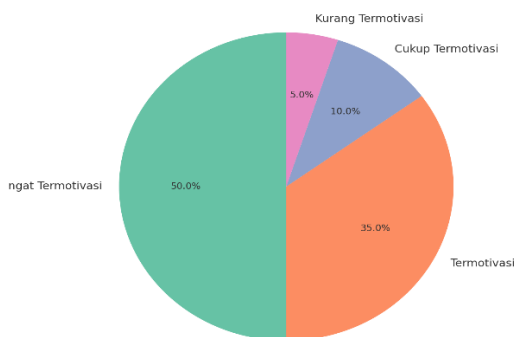


Diagram di atas menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa (50%) berada dalam kategori "Sangat Termotivasi" setelah penerapan aplikasi Kahoot pada siklus kedua. Sebagian besar siswa lainnya berada pada kategori "Termotivasi" (35%), sementara hanya 10% siswa yang berada pada kategori "Cukup Termotivasi" dan 5% pada kategori "Kurang Termotivasi." Hal ini mengindikasikan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa dibandingkan dengan kondisi awal sebelum siklus.

Tabel 2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Tahap	Rata-rata Motivasi (%)	Kategori
Pra-siklus	40	Rendah
Siklus I	72	Cukup Baik
Siklus II	85	Sangat Baik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot memberikan dampak signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada siklus pertama, tingkat motivasi siswa berada pada kategori cukup termotivasi hingga termotivasi, dengan rata-rata motivasi mencapai 72%. Siswa mulai menunjukkan ketertarikan pada pembelajaran berbasis Kahoot meskipun masih ada kendala pada pemahaman mekanisme aplikasi. Setelah refleksi dan perbaikan, siklus kedua menunjukkan peningkatan signifikan. Motivasi siswa rata-rata mencapai 85%, dengan lebih dari 50% siswa berada dalam kategori sangat termotivasi. Elemen interaktif dan kompetitif dalam Kahoot menjadi faktor kunci yang mendorong siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran.

Penelitian ini mendukung temuan Abdullah et al. (2022), yang menunjukkan bahwa aplikasi berbasis gamifikasi seperti Kahoot efektif dalam meningkatkan motivasi siswa. Gamifikasi menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik melalui elemen tantangan, penghargaan, dan kompetisi. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya merasa tertantang untuk menjawab soal dengan cepat dan benar, tetapi juga termotivasi untuk bersaing dengan teman-temannya secara sehat. Masyrufin (2022) juga menegaskan bahwa penggunaan aplikasi seperti Kahoot membantu meningkatkan konsentrasi siswa karena mereka terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Peningkatan motivasi siswa juga diindikasikan melalui aktivitas belajar yang lebih aktif. Siswa lebih sering mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan dalam diskusi, dan menunjukkan keseriusan dalam menyelesaikan kuis. Bahkan, siswa yang pada awalnya cenderung pasif menunjukkan peningkatan kepercayaan diri untuk berpartisipasi dalam

pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivis yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep. Selain itu, pengamatan langsung di kelas menunjukkan perubahan yang signifikan dalam suasana belajar. Interaksi sosial yang positif antara siswa menjadi salah satu hasil penting dari implementasi aplikasi ini. Aspek visual dan audio dalam Kahoot juga memberikan stimulasi multisensori yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Dari sudut pandang teknologi pendidikan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Aplikasi seperti Kahoot tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran tetapi juga membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Guru diharapkan dapat terus memanfaatkan teknologi seperti Kahoot untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

Kesimpulan

Penerapan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran IPA kelas IV di SDN 31 Mataram secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata motivasi siswa meningkat dari 40% (pra-siklus) ke 85% (siklus II), dengan mayoritas siswa berada dalam kategori "Sangat Termotivasi". Elemen interaktif dan kompetitif pada Kahoot, seperti kuis berbasis gamifikasi, mendorong siswa untuk lebih antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan menciptakan dorongan intrinsik bagi siswa untuk lebih berpartisipasi, termasuk mengajukan pertanyaan, terlibat dalam diskusi, dan menyelesaikan tugas dengan lebih serius. Hasil ini konsisten dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi dan menciptakan pengalaman belajar yang positif. Guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi serupa untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Kahoot dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan

mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kondusif, menarik, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Referensi

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). *Pemanfaatan aplikasi Kahoot! dan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi*. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2(1), 92-102.
- Anwar, C. (2017). *Buku terlengkap teori-teori pendidikan klasik hingga kontemporer*. IRCiSoD.
- Aryani, D., Patiro, S. P. S., & Putra, S. D. (2021). *Pelatihan aplikasi game edukasi Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era pandemi Covid-19*. *TERANG*, 4(1), 116-124. <https://jurnalitpln.id/terang/article/view/1449>
- Harisuddin, M. I. (2019). *Secuil esensi berpikir kreatif & motivasi belajar siswa*. PT. Panca Terra Firma.
- Isti'adah, F. N. (2020). *Teori-teori belajar dalam pendidikan*. EDU Publisher.
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). *Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6).
- Janawi, J. (2019). *Memahami karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran*. Tarbawy: *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 68-79. <https://www.lp2msasbabel.ac.id/jurnal/index.php/tar/article/view/1236>
- Masyrufin, A. (2022). *Pengembangan game Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa*. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 63-73.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). *Peranan guru dalam mengembangkan media pembelajaran*. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43-50.
- Nurzannah, S. (2022). *Pentingnya profesionalisme guru dalam pendidikan*. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(4), 233-241.
- Palittin, I., Wolo, W., & Purwenty, R. (2019). *Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa*. *Magistra: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101-109.
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., Latif, N., Prihastari, E. B., Aini, K., Zakaria, & Hidayati. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Pradina Pustaka. <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=2iaIEAAAQBAJ>
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). *Strategi pembelajaran pendidikan dasar di perbatasan pada era digital*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089-3100. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1218>

- Reni, S., Asbari, M., & Ramadhan, M. B. (2024). *Pendidikan yang membebaskan*. Journal of Information Systems and Management (JISMA), 3(4), 5-11.
- Taufik, A. (2019). *Analisis karakteristik peserta didik*. El-Ghiroh: Jurnal Studi Keislaman, 16(1), 1-13.
- Utomo, F. T. (2023). *Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(2), 3635-3645.
- Vidal, S. (2024, Maret 26). *Kahoot!: Apa itu, untuk apa, dan bagaimana cara kerjanya*. TecnoBits. Diakses dari <https://tecnobits.com/id/kahoot-untuk-apa-dan-bagaimana-cara-kerjanya>
- Zahra, M., Aini, A. N., & Azmiwardani, I. N. (2024). *Konsep pembentukan karakter di era modern dalam pandangan filsafat pendidikan Islam*. Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2(6).