

# PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI SISTEM TATA SURYA DI KELAS VI SDN 8 KABILA

Kasmianti Yusuf, Abdul Haris Panal, Meylan Saleh, Kudus, Nurfadliah.

Email: [myayusuf056@gmail.com](mailto:myayusuf056@gmail.com), [meylan.saleh@ung.ac.id](mailto:meylan.saleh@ung.ac.id), Abdul [Haris.Panal@ung.ac.id](mailto:Haris.Panal@ung.ac.id), [Kudus@ung.ac.id](mailto:Kudus@ung.ac.id), Nurfadliah@ung.ac.id

## Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *pre-experimental design* dengan rancangan *one-group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas VI, sampel yaitu 21 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar siswa dan tes sebagai data pendukung. Pengujian hipotesis penelitian ini dengan SPSS versi 26.0 menunjukkan nilai  $t_{hitung} = 7.980 > t_{tabel} = 1,721$  atau dapat juga dilihat pada nilai  $sig = 0,000 < \alpha = 0,05$ . Dengan kriteria pengujiannya adalah tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dimana  $t_{tabel}$  didapat dari daftar distribusi  $t$  dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$  dengan  $\alpha = 0,05$ . karena nilai  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa tolak  $H_0$ , terima  $H_1$  dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi sistem tata surya di kelas VI SDN 8 Kabila.

**Kata Kunci :** *Motivasi belajar siswa, Aplikasi Kahoot, IPAS*

## PENDAHULUAN

Untuk meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran IPAS dapat dilakukan dengan melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media digital. Media aplikasi *Kahoot*, merupakan salah satu aplikasi pembelajaran interaktif yang dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan efektif. Aplikasi *Kahoot* dapat membantu siswa dalam memahami materi sistem tata surya dengan lebih baik, serta meningkatkan motivasi belajar mereka melalui permainan dan aktivitas interaktif yang menyenangkan.

Siswa yang termotivasi dengan baik cenderung memiliki keinginan untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi, bersedia bersaing, dan bertanggung jawab atas pencapaian tujuan mereka. Hal ini dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik dan meningkatkan kualitas pembelajaran mereka (Hasan et al., 2021).

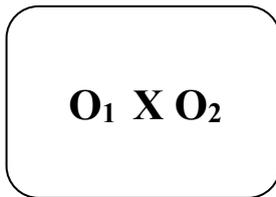
*Kahoot* adalah suatu aplikasi pembelajaran yang memiliki fitur menarik dan user-friendly yang cocok untuk semua kalangan usia, mulai dari anak-anak sekolah dasar hingga mahasiswa yang dapat meningkatkan motivasi belajar di kelas. Penggunaan *kahoot* akan mendapatkan pertanyaan yang ditampilkan di layar

perangkat, seperti android, tablet, atau komputer. Kemampuan *kahoot* dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam menggunakan media pembelajaran serta sumber belajar bagi siswa sekolah dasar, sehingga diharapkan akan meningkatkan hasil pembelajaran siswa. (Fazriyah et al., 2020).

Peneliti melakukan studi pendahuluan bahwa pada hari selasa, 29 april 2024 di kelas VI SDN 8 Kabila dengan mewawancarai wali kelas VI Ibu Marni ditemukan permasalahan terkait (1) kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS (2) keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran (3) rendahnya pemahaman konsep pembelajaran IPAS terutama pada materi sistem tata surya, sehingga judul yang diambil terkait pengaruh penggunaan aplikasi *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi sistem tata surya di kelas VI SDN 8 Kabila. Hal ini disebabkan oleh belum adanya media pembelajaran yang efektif dan menarik yang dapat memotivasi siswa dalam memahami materi sistem tata surya, sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang dapat memotivasi siswa atau membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran tersebut.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bentuk desain *pre-experimental design* dengan rancangan *One-group pretest-posttest design*. Dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh aplikasi *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi sistem tata surya dikelas VI di SDN 8 Kabila.



Keterangan :

O1=Nilai *Pre-test* (sebelum diberi perlakuan)

O2=Nilai *Posttes* (setelah diberi perlakuan)

(Sugiyono, 2019)

### Uji Normalitas

Kenormalan data merupakan syarat yang harus dipenuhi dalam analisis statistik. Uji normalitas data ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji kenormalan yang digunakan adalah uji *Liliefors*. Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan aplikasi statistik SPSS versi 26.

Hipotesis yang diuji adalah:

H0 = data berdistribusi normal

H1 = data tidak berdisrtribusi normal

Kriteria pengujianya adalah terima H0 jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$ , dalam keadaan lain H0 ditolak pada taraf signifikansi  $\alpha = 0.05$

### Uji hipotesis

Hasil uji normalitas data digunakan untuk menentukan jenis statistik uji yang akan diterapkan dalam pengujian hipotesis penelitian. Rata-rata skor motivasi belajar pada kelas yang diajarkan dengan kahoot diuji menggunakan statistik uji t. Rumus statistik yang digunakan adalah sebagai berikut:Kriteria pengujianya adalah terima H0 jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dimana  $t_{tabel}$  didapat

dari daftar distribusi t dengan  $dk = n - 1$  dengan  $\alpha = 0,05$ . Dalam keadaan lain H0 ditolak.

$$t = \frac{\bar{X}_1}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

(Sugiyono, 2017:138)

Adapun hipotesis statistika yang di uji dalam penelitian ini sbb:

H0 : Tidak terdapat pengaruh Aplikasi *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran IPAS materi tata surya di kelas VI SDN 8 Kabila

H1 : Terdapat pengaruh Aplikasi *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada muatan pelajaran IPAS materi sistem tata surya kelas VI SDN 8 Kabila Kab.bone bolango.

Dengan kriteria pengujianya adalah tolak H0 jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dimana  $t_{tabel}$  didapat dari daftar distribusi t dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$

## HASIL PENELITIAN

Dalam dua pertemuan yang berbeda, teramati bahwa siswa memiliki karakteristik yang beragam, yaitu ada siswa yang memiliki kemampuan menangkap materi dengan cepat, namun ada juga siswa yang memerlukan penjelasan berulang untuk memahami materi. Penelitian ini menggunakan instrumen yang terdiri dari 8 indikator motivasi belajar siswa, yang dibagi menjadi 25 aspek yang akan diamati. Proses pengamatan dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom instrumen sesuai aspek yang diamati. Skor yang diperoleh kemudian dijumlahkan dan dihitung untuk mendapatkan nilai motivasi belajar masing-masing siswa. Nilai ini diperoleh dengan membagi jumlah skor dengan banyaknya aspek yang diamati dan kemudian dikalikan dengan 100.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa pada pertemuan pertama adalah 61,00 sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 72.05 Perincian rata-rata indikator motivasi belajar siswa pada setiap pertemuan dapat dilihat pada tabel :

(Sumber: Data olahan penelitian 2025)

**Tabel 1 Perbandingan Rata-Rata Motivasi Belajar Siswa**

Rata-rata Motivasi Belajar	
Pertemuan 1	Pertemuan 2
61,00	72,05

Dari hasil pengolahan data dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26.0 diperoleh statistik deskriptif yaitu rata-rata (mean) motivasi belajar siswa pertemuan pertama yaitu 61 dan pertemuan kedua yaitu 72,05 dapat dilihat pada tabel 2 berikut :

Descriptives					
		Statistic	Std. Error		
PRETEST	Mean	61.00	3.032		
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	54.68		
		Upper Bound	67.32		
	5% Trimmed Mean	60.57			
	Median	59.00			
	Variance	193.000			
	Std. Deviation	13.892			
	Minimum	40			
	Maximum	90			
	Range	50			
	Interquartile Range	24			
	Skewness	.338	.501		
	Kurtosis	-.696	.972		
	POSTEST	Mean	72.05	3.214	
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	65.34		
		Upper Bound	78.75		
5% Trimmed Mean		72.20			
Median		76.00			
Variance		216.948			
Std. Deviation		14.729			
Minimum		47			
Maximum		94			
Range		47			
Interquartile Range		26			
Skewness		.086	.501		
Kurtosis		-1.348	.972		

**Tabel 2 (Statistik Deskriptif)**

nilai rata-rata dapat dilihat perbedaan motivasi belajar siswa antara pertemuan 1 dan pertemuan 2 pada gambar 1 berikut :



**Gambar 1 (Diagram perbandingan mean)**

## PEMBAHASAN

Pada awal penelitian ini, telah dijelaskan bahwa tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi *Kahoot* berdampak pada motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas VI SDN 8 Kabila. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian dipilih secara acak menggunakan *teknik Simple Random Sampling*, dan hasilnya adalah 21 orang siswa dari 1 kelas yang dipilih sebagai sampel penelitian. Pada tahap awal penelitian, peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dan mengembangkan angket sebagai instrumen untuk menilai motivasi belajar siswa di kelas eksperimen. Rencana dan instrumen ini dibuat untuk mendukung kesuksesan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan memastikan bahwa penelitian berjalan secara efektif.

Penelitian ini berlangsung selama 2 hari, tepatnya dari 21-22 Rata-rata nilai motivasi belajar siswa setelah menggunakan aplikasi *Kahoot* adalah sebesar 72,05 yang mana lebih tinggi dibandingkan dengan nilai sebelumnya, yaitu 61. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Kahoot* memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini karena aplikasi *Kahoot* dapat memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, yang melibatkan aspek visual, auditory, dan intellectual.

Media pembelajaran *Kahoot* dianggap sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk diterapkan di SD/MI karena

memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan-kelebihan tersebut meliputi: meningkatkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam proses belajar, mendorong siswa untuk melekat teknologi dan menggunakannya sebagai media pembelajaran, melatih keterampilan motorik siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif. Selain itu, media ini juga dapat membangkitkan kreativitas dan meningkatkan kemampuan psikomotorik siswa. (Sulistiyawati et al., 2021)

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, diperlukan model pembelajaran yang efektif sebagai penunjang keberhasilan proses pembelajaran, dan salah satu model yang dianggap paling efektif adalah model *Mordiscvein*, sehingga peneliti sepakat untuk mengambil model *Mordiscvein* sebagai acuan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Model pembelajaran *Mordiscvein* merupakan perpaduan dari model inquiry dan discovery, yang mengembangkan kemampuan siswa dalam belajar secara kooperatif dan kolaboratif. Melalui kegiatan seperti diskusi, eksperimen, dan presentasi, siswa belajar bekerja sama, saling mendukung, dan memecahkan masalah bersama. Aktivitas seperti opening surprise, ice breaking, dan *raise hand* juga digunakan untuk memfasilitasi proses belajar yang interaktif dan menyenangkan (Saleh et al., 2023).

Kombinasi antara media pembelajaran yang tepat dan model pembelajaran yang

efektif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, maka peneliti menerapkan aplikasi *Kahoot* sebagai solusi dengan berpasangan model *Modiscvein*, yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Sesuai hasil pengujian hipotesis, diperoleh hasil yang menunjukkan nilai signifikansi yang tinggi, yang berarti bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* dengan model *Modiscvein* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil output SPSS versi 26, menunjukkan nilai  $t_{hitung} = 7,980 > t_{tabel} = 1,721$  atau dapat juga dilihat pada nilai  $sig = 0,000 < \alpha = 0,05$ . Dengan kriteria pengujianya adalah tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dimana  $t_{tabel}$  didapat dari daftar distribusi  $t$  dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$  dengan  $\alpha = 0,05$ . Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penerapan aplikasi *kahoot* Berbasis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *kahoot* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi sistem tata surya di kelas VI SDN 8 Kabila.

## DAFTAR PUSTAKA

Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber

Pembelajaran Sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 139–147. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.119>

Hasan, M., Binti Anisaul Khasanah, Mp., Ros Endah Happy Patriyani, Mp., Nahriana, Mk., Heny Trikusuma Hidayati, Mp., Zaifatur Ridha, Mp., Rita Umami, Mp., Rahmatullah, Mp., Nur Rahmah, M., Nurmitasari, Mp., Inanna, Mp., Masdiana, Mp. D., Mainuddin, M., Robia Astuti, Mp., DrTuti Khairani Harahap, Mp., & Triwik Sri Mulati, Ms. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Saleh, M., Pendidikan, J., Sekolah, G., Pendidikan, F. I., Gorontalo, U. N., Hasim, E., Pendidikan, J., Sekolah, G., Pendidikan, F. I., Gorontalo, U. N., Pendidikan, J., Sekolah, G., Pendidikan, F. I., & Gorontalo, U. N. (2023). Penerapan model *mordiscvein* di sekolah dasar dan pembuatan kreativitas bagi masyarakat. *Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 03(7), 680–681. <http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas> %0APenerapan

Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 46–57. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/29851>