



Penerapan Media (*Kahoot*) untuk Meningkatkan Motivasi Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren

Indah Aura Febrian^{1*}, Vioni Saputri²

¹⁻² Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

Alamat: Jl. Lintas Jambi-Muara Bulian KM. 16, Simpang Sungai Duren, Jambi Luar Kota, Muaro Jambi, 36361, Jambi

Korespondensi penulis: indahaurafebrian0@gmail.com

Abstract. *This research is based on the low motivation to learn in the Natural and Social Sciences (IPAS) learning process. The purpose of this study is to increase students' motivation to learn by using kahoot media in Natural and Social Sciences subjects in class V C Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren. This type of research is Classroom Action Research (PTK). Data collection techniques are carried out by means of interviews, tests, observations and documentation. The subject of this research is students of class V C. This research was carried out in semester 2 of the 2024/2025 school year. The results of this study show that using kahoot media can increase the learning motivation of students in Natural and Social Sciences class V C. Details of the results of students' observations using kahoot media have increased from cycle I with an average score of 63.35% can be categorized as poor and in cycle II it increased to 80.10% with a good category. It was concluded that using kahoot media can increase student motivation in the Natural and Social Sciences subject class V C Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren.*

Keywords: *Kahoot, Learning Motivation, IPAS (Natural And Sosial Sciences)*

Abstrak. Penelitian ini dilatar belakangi dengan rendahnya motivasi belajar dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media *kahoot* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dikelas V C Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, test, observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V C. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2024/2025. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan media *kahoot* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V C. Rincian hasil observasi peserta didik dengan menggunakan media *kahoot* telah terjadi peningkatan dari siklus I dengan nilai rata-rata yaitu 63,35% dapat dikategorikan kurang dan pada siklus II meningkat menjadi 80,10% dengan kategori baik. Disimpulkan bahwa menggunakan media *kahoot* dapat meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V C Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren.

Kata kunci: *Kahoot, Motiavasi Belajar, IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)*

1. LATAR BELAKANG

Proses pembelajaran di Indonesia mengalami kemajuan yang cukup pesat dan signifikan di berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Penggunaan aplikasi edukasi, simulasi dan permainan pembelajaran membuka pintu menuju pembelajaran interaktif yang tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan. Melalui platform pembelajaran daring, kolaborasi dan komunikasi menjadi lebih terbuka. Siswa dapat berpartisipasi dalam diskusi global, bertukar ide dan bahkan bekerja sama dalam segi apapun (Sindi Septia Hasnida et al., 2023).

Menurut Hamka, Tafanao (2018), bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara

tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam proses pendidikan (Nurfadhillah, 2021). Salah satu media yang dapat digunakan adalah *kahoot* yang merupakan platform interaktif untuk membuat kuis, permainan, dan latihan yang menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik seperti *Kahoot*, motivasi siswa untuk belajar dapat meningkat, serta memungkinkan siswa terlibat secara lebih aktif dalam proses pembelajaran (Bahar et al., 2020).

Kahoot merupakan platform *online* yang mengintegrasikan kuis dan permainan, memfasilitasi guru dalam merancang aktivitas belajar interaktif yang menarik bagi siswa. Melalui platform ini, siswa dapat berpartisipasi dalam kuis menggunakan *gadget* mereka, seperti gawai dan komputer, yang menambah keasyikan dan daya tarik dalam pembelajaran. Walaupun banyak pendapat positif mengenai efektivitas *kahoot* dalam pendidikan, penting untuk mengkaji lebih dalam pengaruhnya secara empiris, terutama dalam mendukung proses belajar ditingkat sekolah dasar. Pembelajaran dapat berlangsung efektif bila siswa dimotivasi, yang dapat ditingkatkan melalui kreativitas guru saat pembelajaran berlangsung. Setiap siswa harus memiliki motivasi untuk belajar. Perilaku yang baik mendorong motivasi belajar yang tinggi, yang membantu siswa menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran secara efisien dan mendapatkan hasil yang terbaik (Prihatini et al., 2024).

Media *kahoot* dapat dikaitkan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai mata pelajaran yang sangat bergantung pada visualisasi, IPAS memiliki peranan krusial dalam memberikan pemahaman kepada siswa tentang berbagai aspek ilmu sosial, budaya, geografi dan sejarah. IPAS adalah bidang studi yang mengeksplorasi tentang organisme hidup dan objek tak hidup di alam serta interaksi mereka, mempelajari kehidupan manusia sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan. Implementasi aplikasi *Kahoot* diharapkan bisa meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPAS (Prihatini et al., 2024).

Motivasi pelajar dapat dipengaruhi oleh pengaruh eksternal dan internal. Keinginan, aspirasi, dan kebutuhan belajar seseorang dapat dianggap sebagai faktor internal. Lingkungan yang mendukung, insentif, dan strategi pembelajaran yang menarik, seperti penggunaan media pembelajaran merupakan contoh faktor eksternal (Uno, 2021).

Usaha untuk meningkatkan motivasi belajar dapat dicapai melalui penggunaan media pendidikan yang sesuai. Selain menginspirasi dan menstimulasi kegiatan belajar, penggunaan media pembelajaran di kelas juga dapat memberikan dampak psikologis bagi siswa dan memicu motivasi dan keinginan baru (Latifa, 2024).

Peserta didik sebagai subjek sangat membutuhkan pengembangan diri untuk menggali kemampuan, keterampilan dan bakat yang dimiliki melalui proses pembelajaran. Pentingnya penggunaan strategi media pembelajaran yang kreatif seperti penggunaan media *Kahoot* agar proses pembelajaran akan lebih bermakna dan terkesan menarik bagi siswa jika dalam pembelajaran siswa ikut terlibat langsung. Hal tersebut sesuai dengan pembelajaran IPAS yang menekankan pada eksperimen, observasi, serta menyimpulkan materi. Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

Berdasarkan penelitian terdahulu didapatkan presentase sebesar 80% dengan kriteria layak dan sebesar 84% dengan kriteria "Sangat Layak". Sehingga dapat diartikan bahwa pengembangan alat evaluasi aplikasi *Kahoot* layak digunakan sebagai penunjang pada pembelajaran. Kenyataan yang ditemukan di lapangan yaitu di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren peserta didik memiliki masalah motivasi belajar dalam mengikuti proses belajar mengajar yang masih rendah. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa hal, seperti guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku cetak dan papan tulis juga penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat, siswa juga cenderung bosan mengikuti pelajaran IPAS, siswa juga kurang terlibat langsung dalam proses pembelajaran bahkan masih ada siswa yang kurang menguasai materi.

Permasalahan tersebut memerlukan solusi dengan cara menarik perhatian siswa serta motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS, hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan penerapan media pembelajaran *Kahoot*. Media ini merupakan salah satu media dalam pembelajaran yang didalamnya berbasis dari teknologi atau digital yang dapat membuat proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Dengan adanya media pembelajaran ini akan dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

2. KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Menurut Reiser & Dempsey (Yaumi, 2017) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan peralatan fisik yang digunakan dalam menyajikan pembelajaran. Sedangkan menurut Indrawan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi sebagai perantara atau penyampai pesan berupa informasi pengetahuan baik visual maupun verbal yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Media merupakan pihak yang bertanggung jawab dalam mentransmisi informasi dari pendidik ke peserta didik karena merupakan unsur pokok dalam interaksi di dalam kelas yang mendukung suatu komunikasi dan pencapaian materi (Suciati, 2022).

Kahoot

Menurut Reiser & Dempsey (Yaumi, 2017) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan peralatan fisik yang digunakan dalam menyajikan pembelajaran. Sedangkan menurut Indrawan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi sebagai perantara atau penyampai pesan berupa informasi pengetahuan baik visual maupun verbal yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Media merupakan pihak yang bertanggung jawab dalam mentransmisi informasi dari pendidik ke peserta didik karena merupakan unsur pokok dalam interaksi di dalam kelas yang mendukung suatu komunikasi dan pencapaian materi (Suciati, 2022).

Motivasi Belajar

Motivasi menurut Ridwan (2019:74) mendefinisikan motivasi sebagai energi pada individu yang mendorong mereka untuk melakukan latihan eksplisit dengan tujuan eksplisit. Apa pun yang dapat membujuk siswa atau orang untuk belajar disebut dengan inspirasi belajar. Tanpa inspirasi belajar, seorang siswa tidak akan belajar dan selanjutnya tidak membuat kemajuan belajar. (Arifah Suryaningsih, 2020) juga berpendapat motivasi belajar diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak baik dalam maupun dari luar siswa (dengan tidak menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu) yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar guna untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan (Ungusari, 2015).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

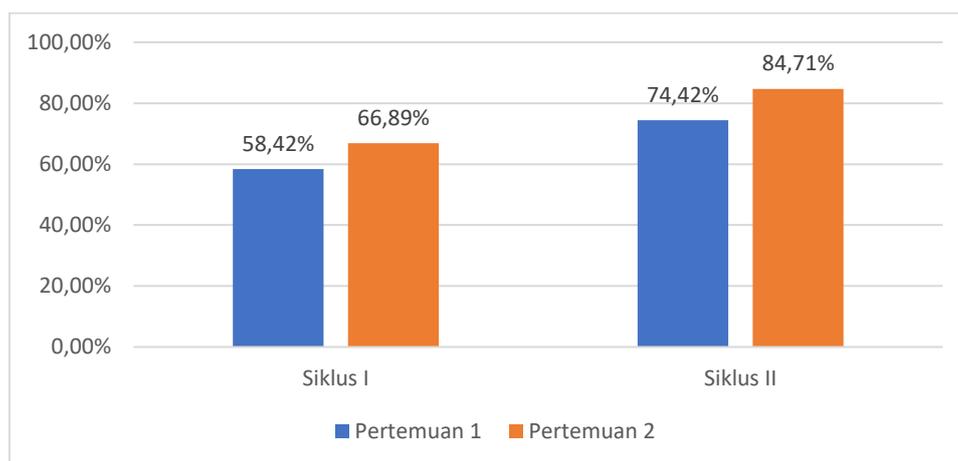
Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk tak hidup (abiotik) dan makhluk hidup (biotik) di alam semesta dan interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia selaku individu sekaligus selaku insan sosial yang berhubungan dengan lingkungan. Pada kurikulum KTSP dan beberapa kurikulum terdahulu, terdapat mata pelajaran IPA dan IPS, kedua mata pelajaran tersebut diajarkan secara terpisah. Pada kurikulum 2013 kedua mata pelajaran diajarkan secara bersama dalam tema pembelajaran tertentu. Pada kurikulum merdeka IPA dan IPS di gabung menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS.

3. METODE PENELITIAN

Bagian ini memuat rancangan penelitian meliputi disain penelitian, populasi/ sampel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, alat analisis data, dan model penelitian yang digunakan. Metode yang sudah umum tidak perlu dituliskan secara rinci, tetapi cukup merujuk ke referensi acuan (misalnya: rumus uji-F, uji-t, dll). Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen penelitian tidak perlu dituliskan secara rinci, tetapi cukup dengan mengungkapkan hasil pengujian dan interpretasinya. Keterangan simbol pada model dituliskan dalam kalimat.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

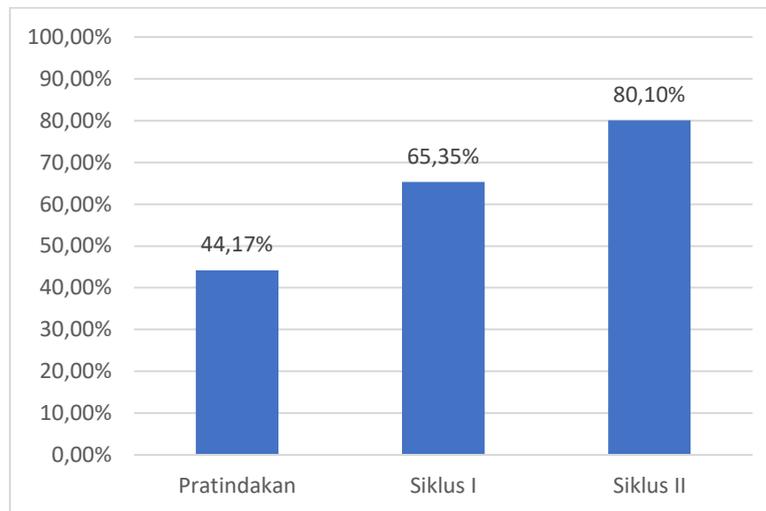
Hasil Penelitian



Gambar 1. Data Observasi Peserta Didik Siklus I dan II

Berdasarkan tabel diagram diatas pada siklus I pertemuan I terdapat 58,42%, sedangkan pertemuan II Terdapat 66,89%. Pada siklus II pada pertemuan I terdapat 74,43%, pertemuan terdapat 84,71%. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *kahoot* telah terjadi peningkatan dari siklus I dan siklus II. Adapun peningkatan

keseluruhan dari siklus I terdapat 16% dan Siklus II terdapat 17,9%. Adanya peningkatan yang terjadi pada hasil observasi juga dapat dilihat peningkatan hasil pengamatan pada setiap tahap. Berikut merupakan hasil pengamatan pratindakan, siklus I dan siklus II.



Gambar 2. Perbandingan Nilai Rata-rata Pratindakan, Siklus I dan II

Berdasarkan data diatas secara umum pelaksanaan perbaikan pembelajaran menggunakan media *kahoot* pada siklus nya telah dinyatakan berhasil. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan motivasi belajar peserta didik yang telah mencapai indikator keberhasilan pada siklus II.

Pembahasan

Pada pembahasan ini merupakan sub bab yang memberikan keterangan mendalam terkait data yang diperoleh setelah melakukan tindakan penelitian. Pada sub bab ini akan diuraikan secara terperinci hasil penelitian mengenai peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan Media *Kahoot* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas V C Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren. Hasil yang diuraikan berikut merupakan kondisi siswa pada tahap pratindakan, siklus I dan siklus II. Pada tahap pratindakan menggunakan lembar Observasi peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Proses pengamatan tersebut yaitu menggunakan lembar observasi peserta didik yang terdiri dari 15 butir pengamatan yang dimana butir-butir tersebut hasil dari uraian indikator motivasi yang dirumuskan oleh Hamzah B uno dalam (Mayangsari,2023) ada delapan indikator yaitu :

Pertama, Kuatnya kemauan untuk berbuat. Media *Kahoot* dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif yang meningkatkan perhatian siswa. Dengan menjawab pertanyaan secara langsung, siswa akan akan lebih merasa terlibat dan termotivasi untuk memahami materi. Ada dua yang ditemukan, pertama siswa aktif memperhatikan

penejelasan guru dalam kegiatan pembelajaran, kedua siswa aktif melakukan tanya jawab terhadap guru atau teman lainnya mengenai materi yang belum mereka pahami.

Kedua, jumlah waktu yang disediakan untuk belajar. Dengan menggunakan fitur waktu dalam media *kahoot*, guru dapat mengatur waktu yang ditentukan untuk menyelesaikan tugas. Hal ini mendorong siswa untuk belajar disiplin dalam mengatur waktu dan meningkatkan keterampilan manajemen waktu, pertama siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan tepat waktu, kedua siswa memanfaatkan waktu yang ada untuk berdiskusi tentang pelajaran dengan teman maupun guru.

Ketiga, kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain. Media *kahoot* dapat menyediakan sumber belajar yang menarik, seperti permainan kuis yang memotivasi siswa untuk mencari informasi lebih dalam dan mendorong kolaborasi dalam diskusi. Ada dua temuan, pertama siswa aktif membaca buku untuk mencari sumber jawaban yang benar dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru, lalu kedua siswa juga aktif berdiskusi dengan teman-temannya dalam menyelesaikan tugas yang telah guru berikan.

Keempat, ketekunan dalam mengerjakan tugas. Dengan memberikan tantangan melalui permainan kuis di *kahoot* siswa dapat berlatih ketekunan. Misalnya, mereka dapat menyelesaikan kuis berulang kali untuk mencapai skor yang lebih baik, yang dapat membuat anak lebih percaya diri. Dalam hal ini ditemukan dua temuan, pertama siswa tekun dalam mengerjakan tugas, kedua siswa tidak putus asa dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan.

Kelima, ulet dalam menghadapi kesulitan. Penggunaan dalam media *kahoot* dapat membantu siswa terlihat kesesuaian materi pelajaran dengan kehidupan mereka sehari-hari, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berusaha meskipun menghadapi kesulitan. Ada dua temuan, pertama siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu untuk bangkit lagi menjadi lebih baik, kedua dalam mengerjakan soal atau mengerjakan tugas di kelas siswa dapat mencocokkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Keenam, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa. Diskusi yang diadakan di platform *kahoot*, dapat merangsang siswa untuk berbagi pendapat dan kepedulian terhadap isu-isu yang lebih luas, meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran, pertama siswa menunjukkan kepedulian terhadap teman-temannya yang belum berhasil, kedua siswa berusaha mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuannya.

Ketujuh Lebih senang bekerja mandiri. Dengan memberikan tugas individu di *kahoot*, siswa dapat lebih mandiri dan merasa yakin untuk menyampaikan pendapat

mereka dalam forum diskusi. Adapun temuannya, pertama siswa percaya diri dalam melakukan sesuatu dikelas saat pelajaran, kedua siswa berani menyampaikan pendapat dalam forum diskusi kelas.

Delapan dapat mempertahankan pendapatnya, menggunakan mengarahkan siswa debat atau diskusi dalam penerapan *kahoot*, siswa dapat berlatih mempertahankan pendapat mereka dengan memberikan argumen yang didukung oleh fakta, meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka. Dengan temuan siswa mampu mempertahankan pendapatnya beserta alasannya di hadapan teman yang lainnya.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V C di MI Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren melalui penerapan media pembelajaran *Kahoot*. Pada penelitian ini peneliti sudah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan materi indonesia ku kaya hayatinya dan keragaman sumber daya alam di indonesia. Pada penelitian ini siswa sudah mampu mendapatkan nilai dengan tercapainya nilai diatas KKTP ≥ 75 . Pada siklus pertama peneliti menyajikan penugasan perindividu dan juga berupa diskusi kelompok untuk melihat tingkat motivasi belajar siswa dikelas. Sebelum memulai pembelajaran pada siklus guru emberikan arahan tentang langkah-langkah mengerjakan soal dengan menggunakan media *Kahoot* kepada siswa. Hal ini dapat memudahkan siswa dalam bagaimana cara penggunaan media *kahoot*. Dalam proses pembelajaran, siswa akan mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan arahan yang sudah dijelaskan oleh guru dan peneliti.

Penerapan media *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V C MI nurul yaqin simpang sungai duren pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa diperoleh nilai pada akhir siklus I yaitu presentase 66,8%. Untuk nilai tes siswa yang nilai nya diatas KKTP berjumlah 14 orang dengan persentase 50% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 14 orang dengan persentase 50%. Jadi, kesimpulan penelitian yang bisa rangkum pada siklus I tujuan dari penelitian belum tercapai dengan sepenuhnya. Pada siklus II diperoleh hasil observasi aktivitas siswa pada akhir siklus II diperoleh persentase nilai 84,7%. Selanjutnya tingkat tes siswa yang nilai diatas KKTP berjumlah 24 orang dengan presentase 85,71% dan siswa yang belum tuntas berjumlah 4 orang dengan persentase 16,6%. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan pada aktivitas siswa dengan menerapkan media *Kahoot* pada mata pelajaran IPAS kelas V C di MI Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren. Ada beberapa pengaruh dengan adanya penerapan media *Kahoot* yaitu awalnya siswa belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran

(KKTP) dan sekarang siswa menjadi semangat dan termotivasi untuk melakukan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dapat meningkat melalui penerapan media *Kahoot* pada mata pelajaran IPAS di kelas V C di MI Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren yang sudah dibuktikkan dengan peningkatan motivasi belajar dengan pengamatan aktivitas siswa dan nilai tes di setiap siklus.

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan media *kahoot* yang telah dilaksanakan, dapat dilihat dari indikator motivasi mengalami peningkatan sebagai berikut:

- Kuatnya kemauan untuk berbuat. Siswa lebih aktif dalam menjawab pertanyaan kuis interaktif, menunjukkan peningkatan kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
- Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar. Siswa lebih disiplin dalam memanfaatkan waktu belajar yang telah ditentukan, terlihat dari penyelesaian tugas tepat waktu dan pemanfaatan waktu untuk diskusi.
- Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain. Siswa lebih bersemangat mencari informasi tambahan dan berkolaborasi dalam diskusi, menunjukkan peningkatan kerelaan untuk meluangkan waktu belajar di luar kewajiban lain.
- Ketekunan dalam mengerjakan tugas. Siswa lebih tekun mengerjakan tugas, terlihat dari usaha mereka untuk menyelesaikan kuis berulang kali demi mencapai skor yang lebih baik dan tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas.
- Ulet dalam menghadapi kesulitan siswa lebih ulet menghadapi kesulitan, terlihat dari kemampuan mereka untuk mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari dan bangkit dari kegagalan.
- Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa. Siswa lebih aktif berdiskusi dan menunjukkan kepedulian terhadap isu-isu yang lebih luas, menunjukkan peningkatan minat terhadap pembelajaran yang lebih kompleks.
- Lebih senang bekerja mandiri. Siswa lebih percaya diri dalam mengerjakan tugas individu dan menyampaikan pendapat dalam diskusi, menunjukkan peningkatan kemampuan kerja mandiri.
- Dapat mempertahankan pendapatnya. Siswa lebih mampu mempertahankan pendapat mereka dengan argumen yang didukung fakta, menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kritis.

Pada penelitian ini adapun indikator yang paling meningkatkan motivasi belajar yaitu terdapat pada indikator ketekunan dalam mengerjakan tugas, karena dapat dilihat dari

hasil observasi siswa pada pratindakan, siklus I dan siklus II meningkat lebih pesat. Pada saat pratindakan siswa terlihat belum semangat untuk mengerjakan tugas yang telah diberikan guru karena belum melakukan media pembelajaran *kahoot*, selanjutnya pada siklus I siswa terlihat bersemangat dalam mengerjakan tugas karena telah diberikan media pembelajaran *kahoot* hal tersebut terjadi peningkatan dari pratindan ke siklus I. pada pelaksanaan siklus II siswa juga terlihat lebih bersemangat dan tekun dalam mengerjakan tugas, dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan.

Dalam hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu (Rafael, 2023) dalam penelitiannya yang menerapkan media *kahoot* untuk meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama katolik siswa kelas V. Melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari observasi dapat dilihat dari pra siklus mendapatkan rata-rata 39,6% dengan kategori baik sedangkan di siklus I mendapatkan 44,3% dengan kategori sangat baik dan siklus II mendapatkan 45,3% dengan kategori sangat baik peningkatan tersebut terjadi setelah guru memberi variasi model pembelajaran melalui media *kahoot* variasi tersebut yaitu menggunakan game berbentuk kuis di awal dan akhir pembelajaran.

Setelah dilakukan tindakan penelitian dengan menggunakan media *kahoot* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, bahwa terdapat peningkatan yang cukup signifikan sehingga terbukti bahwa menggunakan media *kahoot* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dapat dikatakan berhasil dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V C Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penerapan media *Kahoot* dalam pembelajaran IPAS kelas V C di MI Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren berjalan dengan lancar terlihat dari semangat dan antusias peserta didik terhadap proses pembelajaran yang diterapkan pada saat pembelajaran, walaupun belum begitu maksimal tetapi sudah terlihat perubahan dan untuk memaksimalkan penerapannya dilanjutkan disiklus II sebagai perbaikan.

Hasil dari penerapan media *Kahoot* dikela V C di MI Nurul Yaqin Simpang Sungai duren yaitu mengalami peningkatan dalam hasil pengamatan aktivitas siswa dan hasil test menggunakan media *Kahoot* hal ini dapat dilihat dari peningkatan setiap siklusnya. Secara keseluruhan peningkatan persentase pada siklus I tingkat keberhasilan siswa dengan

presentase nilai 50% ketuntasannya masih dikatakan rendah dan belum mencapai kriteria keberhasilan, maka penelitian tindakan dilanjutkan pada siklus II. Pada akhir siklus II mengalami peningkatan setelah diterapkan media *kahoot*, hasil siklus II dengan nilai persentase ketuntasan siswa berada pada 85,71% dengan jumlah 15 orang peserta didik dan 4 orang peserta didik yang belum tuntas dengan persentase 16,6%, persentase keberhasilan ketuntasan peserta didik menunjukkan peningkatan dan sudah mencapai kriteria minimum keberhasilan yaitu 75% dikelas V C pada mata pelajaran IPAS dengan materi indonesiaku kaya hayatinya dan keragaman sumber alam di indonesia melalui penerapan media *Kahoot* di MI Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media *Kahoot* dalam pembelajaran IPAS di kelas V C MI Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Saran

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti memberikan sejumlah rekomendasi guna meningkatkan pengetahuan belajar siswa yang diharapkan dapat menjadi masukan berharga bagi efisiensi pelaksanaan pembelajaran di MI Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren. Pertama, seorang guru yang meluangkan waktu untuk mengenal murid-muridnya, termasuk memahami kepribadian mereka yang unik serta harapan mereka terhadap pendidikan, akan lebih disukai dan dihormati oleh siswa yang diajarnya. Kedua, peneliti optimis bahwa media pembelajaran Kahoot dapat diterapkan secara efektif di dalam ruang kelas untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Ketiga, peneliti yakin bahwa media Kahoot juga dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan sebagai salah satu sumber bacaan dan bahan penelitian, sehingga berkontribusi terhadap pengembangan literasi teknologi pendidikan di lingkungan akademik.

DAFTAR REFERENSI

- Ariyanto, D. (2017). *Media pengajaran*. CV Pustaka Abadi.
- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Kacaneegara: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155–162. <https://doi.org/10.28989/kacaneegara.v3i2.677>
- Bernadetta Purba, P., dkk. (2021). *Penelitian tindakan kelas*.
- Cucu Sutianah. (2021). *Belajar dan pembelajaran*. CV Penerbit Qiara Media.

- Derry, L. P. (2019). Penerapan gemfikasi menggunakan aplikasi Kahoot! untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 2 Yogyakarta.
- Dinda, S. D. (2019). Penerapan media pembelajaran berbasis internet (Kahoot!) dalam meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura.
- Fithri Ajhuri, K. (2021). *Urgensi motivasi belajar* (p. 130). http://repository.iainponorogo.ac.id/1096/1/B.3.BUKUCETAKurgensiMotivasiKayyis_cek.pdf
- Halim, dkk. (2023). Puplis' motivation and perceptions on ESL lessons through online quiz-games. *Journal of Education and E-Learning Research*, 7(3).
- Heryana, N. (2023). *Konsep dasar media pembelajaran di era digital*. Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Jalaluddin. (2023). *Teologi pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Kemendikbud. (2022). *Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) SD-SMA*. Merdeka Belajar.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Kencana.
- Latifa, R. M. (2024). Penggunaan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung 2024*, 270–279.
- Masrifah, A. (2023). *Media interaktif pembelajaran IPAS* (B. Wijaya, Ed.). Cahya Ghani Recovery.
- Mayasari, N., & Johar, A. (2023). Strategi meningkatkan motivasi belajar siswa (Vol. 14, Issue 5).
- Mu'alimin, & Hari, R. A. C. (2015). *Penelitian tindakan kelas teori dan praktek* (Vol. 44, Issue 8). Ganding.
- Muvidah, S. (2023). *Inovasi media pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS* (B. Wijaya, Ed.). Cahya Ghani Recovery.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media pembelajaran*. CV Jejak.
- Prihatini, N. W., Dewi, S. M., Buana, U., Karawang, P., Klari, K., Karawang, K., Barat, J., Kahoot, M., & Dasar, S. (2024). Analisis penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, 5(4), 4429–4435.
- Qhomarriyatus Sholihah. (2020). *Pengantar metodologi penelitian*. UB Press.
- Sari, Y., & Indrawati. (2022). *Pendidikan karakter anak usia dini dalam keluarga*. Eureka Media Aksara.

- Selatan, S. (2022). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (pp. 117–134).
- Sindi Septia Hasnida, Ridho Adrian, & Nico Aditia Siagian. (2023). Transformasi pendidikan di era digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110–116. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>
- Suciati, I. (2022). *Media pembelajaran matematika*. CV Ruang Tentor.
- Suhelayanti, Z. S., & Rahmawati, I. (2023). *Pembelajaran ilmu pengetahuan alam sosial (IPAS)*. Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Suprihatin. (2015). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1).
- Susilowati, D. (2023). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui implementasi metode eksperimen pada mata pelajaran IPAS. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 186. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16091>
- Theresia Lounggina, K. P., & D. N. D. A., Bambang S. J. K. P. U. H. (2020). *Metode penelitian kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Trygu. (2020). *Motivasi dalam belajar matematika*. Guepedia.
- Ummu, K. (2019). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui strategi pembelajaran resource-based learning (RBL) dalam pembelajaran IPA kelas V di SD Negeri 52 Kota Bengkulu.
- Wastriami, W., & Mudinillah, A. (2022). Manfaat media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster terhadap hasil belajar IPA siswa SDN 25 Tambangan. *Tarqiyatuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 30–43. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i1.195>