
Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot* Terhadap Motivasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar

Salsa Bilqi Otari¹⁾, Putri Octa Hadiyanti^{2)*}

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau

Email : salsabilqiotari@student.uir.ac.id
putrioctahadiyanti@edu.uir.ac.id

Abstrak

Rendahnya motivasi belajar siswa dikarenakan pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses kurikulum belajar merdeka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 141 Pekanbaru. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasi dengan model penelitian yang bersifat *expost facto*. Adapun sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VA yang berjumlah 39 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, sedangkan instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah lembar angket. Untuk menguji hipotesis, peneliti menggunakan uji regresi linear sederhana. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa terdapat pengaruh signifikan antara variabel X (penggunaan Kahoot) dan variabel Y (motivasi) siswa kelas VA SDN 141 Pekanbaru. Hal ini ditunjukkan oleh nilai t_{hitung} sebesar 2.768 dengan nilai signifikansi 0.009. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan kahoot berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi siswa kelas V SDN 141 Pekanbaru.

Kata kunci: IPAS, Media Kahoot, Motivasi siswa.

Abstract

Low student learning motivation is due to monotonous learning and the lack of use of learning media in the independent learning curriculum process. This study aims to determine whether there is an effect of the use of Kahoot media on student motivation in the subject of science in class V SDN 141 Pekanbaru. The type of research used is correlation research with an *ex post facto* research model. The sample in this study was 39 class VA students. The data collection technique used was a questionnaire, while the research instrument used by the researcher was a questionnaire sheet. To test the hypothesis, the researcher used a simple linear regression test. Based on the results of the study, it is known that there is a significant influence between the X variable (use of Kahoot) and the Y variable (motivation) of class VA students of SDN 141 Pekanbaru. This is indicated by the t -count value of 2.768 with a significance value of 0.009. Because the significance value is smaller than 0.05, it can be concluded that the use of Kahoot has a significant effect on the motivation of class V students of SDN 141 Pekanbaru.

Keywords: IPAS, Kahoot Media, Student Motivation

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah alat penting untuk mengoptimalkan kemampuan seseorang menuju keberhasilan dalam hidup. Pendidikan yang efektif akan menghasilkan individu yang berkualitas dalam aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan. Pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa mengasah bakat, kemampuan, nilai-nilai agama, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, moral, serta keterampilan yang dibutuhkan demi kebaikan individu, masyarakat, bangsa, dan negara. Tujuan pendidikan adalah mencetak sumber daya manusia bermutu yang dapat berkontribusi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut (Sholihah et al., 2023) pendidikan tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan dilakukan semenjak manusia diciptakan dan akan terus berlangsung selama manusia itu hidup. Pendidikan mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan perkembangan manusia. Pendidikan itu sendiri lebih berorientasi kepada terbentuknya karakter, kepribadian dan jati diri seseorang. Pendidikan merupakan faktor kunci dalam menciptakan individu yang berpengetahuan, beradab, dan bertaqwa demi kemajuan suatu negara. Pendidikan merupakan

upaya yang disengaja yang dilakukan oleh pemerintah melalui kegiatan pengajaran di sekolah untuk membekali siswa agar mampu berperan dengan baik dalam lingkungan hidup di masa depan. Pendidikan memiliki peran penting dalam menghubungkan individu dengan lingkungan saat ini di tengah pesatnya perkembangan globalisasi, sehingga individu dapat menjadi SDM yang unggul. Tenaga kerja yang unggul dapat mengelola, behasa, dan memanfaatkan pengetahuan dan teknologi dengan baik (Yunita & Wijayanti, 2017). Dalam pengajaran, penting untuk mengkaji kegiatan pendidikan karena guru harus menguasai proses tersebut.

Dalam proses belajar motivasi memiliki peran yang signifikan dalam menginspirasi dan mendorong semangat siswa untuk belajar. Murid yang termotivasi tinggi akan menunjukkan tanggung jawab, siap mengambil risiko, belajar dengan tekun, rajin, dan aktif dalam pembelajaran. Motivasi dalam proses belajar membantu siswa untuk meningkatkan kinerja mereka dan media pembelajaran yang menarik juga memberikan dukungan. Motivasi memainkan peran kunci dalam memotivasi siswa untuk meningkatkan semangat belajar mereka dan memastikan kelancaran proses pembelajaran. Dalam pandangan (Sardiman, 2018) motivasi belajar adalah segala faktor yang mendorong siswa untuk belajar, memastikan mereka terus belajar, dan mengarahkan mereka mencapai tujuan belajar.

Menurut (Uno, 2017), mengatakan bahwa motivasi belajar adalah faktor internal dan eksternal yang mendorong siswa untuk mengubah perilaku mereka saat belajar, biasanya dengan didukung oleh beberapa indikator atau unsur. Motivasi belajar yang dimiliki peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran tertentu (Fernando et al., 2024).

Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan agar proses pembelajaran lebih efektif dan bermanfaat, sehingga meningkatkan kualitas pendidikan dan pemahaman siswa. Dikarenakan metode tradisional sudah tidak efektif untuk digunakan pada siswa, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai agar siswa termotivasi untuk belajar. Dengan kemajuan teknologi yang terus berlanjut, media pembelajaran bisa mencakup game edukasi dalam programnya. Menurut (Hamidah & Gumilang, 2023) Media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan seperti yang dijelaskan sebagai berikut ini: a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu; b. Manipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme; c. Meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik.

Kemajuan teknologi informasi yang pesat telah mulai merambah dunia Pendidikan. Penggunaan teknologi membantu pembelajar untuk memahami materi dengan lebih baik, membuat mereka berfikir kritis, bereksplorasi dan lainnya (Hermawati & Solihin, 2023). Pemanfaatan teknologi informasi semakin meningkat untuk membantu kelancaran proses pendidikan. Teknologi pendidikan dapat dianggap sebagai sumber belajar, dan biasanya memberi rangsangan positif dalam proses pendidikan (Kristanto, 2016). Pemanfaatan teknologi informasi di sekolah termasuk penggunaannya untuk mengembangkan media pembelajaran. Pertumbuhan teknologi informasi dalam beberapa tahun terakhir ini mengalami perkembangan yang cepat. Diharapkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju akan berdampak positif terhadap kualitas pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Inovasi dalam pembelajaran memberikan solusi untuk mengatasi kebosanan peserta didik saat belajar dari guru. Dengan demikian, memilih media pembelajaran yang menarik dan mengasyikkan dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu alat atau bentuk yang berfungsi sebagai perantara pesan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan manfaat (Anggraini & Faridah, 2019). Media pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah *kahoot*. *Kahoot* merupakan platform aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh segala usia dengan fitur yang menarik dan mudah digunakan (Fazriyah et

al., 2020). *Kahoot* bisa dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar termasuk untuk pre-test, post-test, latihan soal pemantapan materi, remedial dan pengayaan. Guru dapat mengunduh tugas siswa dalam format excel agar dapat menganalisis prestasi siswa. Ada banyak opsi yang dapat diakses di aplikasi *Kahoot*, seperti menu news yang menampilkan berita terbaru, menu school, work, dan home untuk menyesuaikan penggunaan aplikasi dengan lingkungan pembelajaran yang diinginkan, menu learning apps yang berguna bagi orang tua untuk anak-anaknya, serta menu belajar mandiri yang memungkinkan pengguna menggunakan modul yang telah dibuat oleh pengguna lain secara mandiri (Ramadhani et al., 2020). Menurut (Chandra et al., 2021) beberapa keuntungan dari media *Kahoot* untuk proses pembelajaran termasuk soal-soal yang disajikan dalam waktu yang terbatas, yang memungkinkan peserta didik untuk berpikir secara cepat dan tepat. Selain itu, memungkinkan pendidik untuk membuat kuis, diskusi, dan pertanyaan dengan memasukkan elemen seperti teks, video, dan gambar.

Secara keseluruhan, permainan *kahoot* membuat anak-anak merasa senang dan termotivasi. Beberapa artikel menyatakan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan game mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran dengan teknologi. Berdasarkan hasil wawancara yang saya lakukan di SD Negeri 141 Pekanbaru Bersama Ibu MDF diketahui rendahnya motivasi belajar siswa dikarenakan pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses kurikulum belajar merdeka. Pada era digitalisasi revolusi 4.0 ini telah merambah keberbagai sector, salah satunya yaitu Pendidikan, sehingga guru dituntut untuk berinovasi dalam melakukan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai dengan baik. Penggunaan media dalam proses pembelajaran membantu siswa lebih aktif dan menyenangkan, karena proses pembelajaran tersebut tidak monoton. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju, Pendidikan dapat melibatkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif seperti menggunakan media *kahoot*.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahman et al. (2024) menunjukkan adanya beberapa masalah dalam proses pembelajaran, dengan banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dalam mata pelajaran IPAS. Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat satu arah, dan guru belum menerapkan teknologi secara efektif dalam proses belajar mengajar. Hal ini mengakibatkan siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam menyerap materi. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis digital salah satunya adalah aplikasi *Kahoot*. Selain itu, menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Purwanto, 2021) menunjukkan bahwa *Kahoot* dapat berdampak positif pada hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran, termasuk IPS, IPA, dan Matematika. Penggunaan *Kahoot* telah terbukti meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa.

Menurut Wahyu & Hastuti (2024), agar motivasi belajar anak meningkat, salah satu caranya dengan menerapkan suatu media pembelajaran yang edukatif, kreatif dan mampu menciptakan perasaan senang dan semangat siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran sangatlah penting, karena media pembelajaran yang tepat dapat merangsang perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran. Untuk memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran, guru harus merancang suatu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa sehingga pemahaman dalam proses pembelajaran siswa akan meningkat. Oleh sebab itu perlu adanya media pembelajaran yang mampu mengubah peserta didik lebih teliti dan melatih kecepatan berfikir, salah satunya adalah media pembelajaran *kahoot*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional dengan model penelitian yang bersifat *expost facto*. Penelitian korelasional bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya

hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel-variabel tersebut. Adapun sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VA SDN 141 Pekanbaru yang berjumlah 39 siswa. Metode pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket. Lembar angket menggunakan skala Likert sebagai pedoman. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis dilakukan dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Sedangkan uji hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana. Tujuan dari metode ini adalah untuk memprediksi nilai Y untuk nilai X yang diberikan. Model regresi linear sederhana adalah model regresi yang paling sederhana yang hanya memiliki satu variabel X. Persamaan regresi linear sederhana merupakan suatu model persamaan yang menggambarkan hubungan atau variabel bebas (X) dengan satu variabel terikat (Y). Analisis regresi memiliki beberapa kegunaan, salah satunya untuk melakukan prediksi terhadap variabel terikat Y. Persamaan untuk model regresi linear sederhana adalah sebagai berikut.

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = variabel terikat yang diramalakan

X = variabel bebas

a = intercep, yaitu nilai Y pada saat $X=0$,

b = slope, yakni perubahan rata-rata Y terhadap perubahan satu unit X .

Adapun dasar pengambilan keputusan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai sig. < 0.05 maka, terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y .
- 2) Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka, terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *kahoot* terhadap motivasi siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 141 Pekanbaru. Data hasil penelitian dikumpulkan dari hasil lembar angket siswa kelas V SDN 141 Pekanbaru yang berjumlah 39 siswa. Setelah seluruh data penelitian dikumpulkan, tahap berikutnya adalah melakukan uji prasyarat analisis dengan uji normalitas dan uji homogenitas pada masing-masing variabel. Variabel pada penelitian ini adalah variabel X (media *Kahoot*) dan variabel Y (motivasi siswa).

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi secara normal atau tidak. Distribusi normal merupakan salah satu syarat penting dalam penggunaan analisis statistik parametrik. Dalam pelaksanaan penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, yang direkomendasikan untuk sampel berjumlah kurang dari atau mendekati 50 responden. Analisis dilakukan dengan bantuan software SPSS versi 29.

Tabel 1. Uji Normalitas

Variabel	Statistic	df	Sig.
<i>Kahoot</i> (X)	.954	39	.108
Motivasi (Y)	.955	39	.124

Sumber: Hasil Data Penelitian 2025

Berdasarkan tabel 1, hasil uji normalitas yang diperoleh dari menggunakan bantuan program SPSS versi 29, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi pada kolom Shapiro-Wilk untuk variabel *Kahoot* (X) adalah sebesar 0.108, sedangkan untuk variabel motivasi belajar (Y) adalah sebesar 0.124. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$ ($p > 0,05$), yang menunjukkan bahwa data dari kedua variabel berdistribusi secara normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data

yang digunakan dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas dan layak untuk dianalisis lebih lanjut.

b. Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas data, peneliti selanjutnya melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari dua variabel atau lebih memiliki varians yang sama (homogen). Homogenitas data merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi sebelum dilakukan analisis parametrik. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene, yang diolah melalui program SPSS versi 29.

Tabel 2. Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Kahoot</i>	Based on Mean	.028	1	76	.869
	Based on Median	.062	1	76	.803
	Based on Median and with adjusted df	.062	1	73.600	.803
	Based on trimmed mean	.028	1	76	.867

Sumber: Hasil Data Penelitian 2025

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test yang dianalisis melalui program SPSS versi 29, diperoleh nilai signifikansi berdasarkan kolom Based on mean sebesar 0.869. Nilai ini lebih besar dari taraf signifikansi yang ditetapkan, yaitu $\alpha = 0.05$ ($p = 0.869 > 0.05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelompok memiliki varians yang homogen atau seragam.

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel *Kahoot* (X) terhadap motivasi belajar (Y) peserta didik digunakan uji analisis regresi sederhana. Pelaksanaan uji hipotesis ini dilakukan dengan bantuan program SPSS Windows versi 29. Adapun dasar pengambilan keputusan pada penelitian ini adalah jika nilai sig. < 0.05 maka, terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y, namun, jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka, terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Tabel 3 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	55.982	5.777		9.691
	<i>Kahoot</i>	.434	.157	.414	.009

Sumber: Data Hasil Penelitian 2025

Berdasarkan tabel 4.5 diatas dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} adalah sebesar 2.768 dengan nilai signifikansi < 0.001 yang artinya kurang dari 0,05. Maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel *Kahoot* dan motivasi belajar atau dengan kata lain terdapat pengaruh penggunaan media *Kahoot* (X) terhadap motivasi belajar (Y). Diketahui nilai constant (a) sebesar 55.982, sedangkan nilai trust (b/koeffisien regresi) sebesar 0.434. Sehingga persamaan regresi dapat ditulis sebagai berikut:

$$Y = a + Bx \quad Y = 55.982 + 0.434X$$

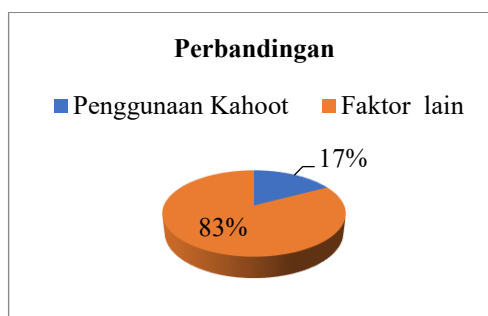
Maka, dapat diketahui bahwa koefisien regresi X sebesar 0.434 yang menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai trust, maka nilai partisipasi bertambah 0.434. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh penggunaan *Kahoot* (X) terhadap motivasi belajar (Y) adalah positif. Selain itu, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar $0.009 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan *Kahoot* (X) berpengaruh terhadap motivasi belajar (Y). Selain itu, berdasarkan nilai t_{hitung} diketahui adalah sebesar $2.768 > t_{tabel}$ sebesar 2.026, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *Kahoot* (X) berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa(Y) di SDN 141 Pekanbaru.

Tabel 4. Hasil Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.414 ^a	.172	.149	1.927

Sumber: Data Hasil Penelitian 2025

Berdasarkan hasil tabel model summary uji regresi linear sederhana diatas dapat diketahui bahwa besarnya nilai korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0.414. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi atau R square sebesar 0.172. Yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (*Kahoot*) terhadap variabel terikat (motivasi belajar) adalah sebesar 17.2 %. Dengan begitu kita dapat mengetahui bahwa besarnya nilai pengaruh variabel X terhadap variabel Y sebesar 17.2% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain 82.8%. Berikut peneliti tampilkan besar pengaruh variabel X dalam bentuk diagram lingkaran.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Pengaruh Variabel X
Sumber: Data Hasil Penelitian 2025

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh temuan bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN 141 Pekanbaru. Hasil ini diperoleh melalui tahapan analisis statistik yang meliputi uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji normalitas, uji homogenitas, dan analisis regresi linear sederhana. Instrumen angket yang digunakan dalam penelitian ini telah melalui proses validasi dan reliabilitas awal pada siswa kelas VB. Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrumen tersebut valid dan reliabel sehingga layak digunakan untuk pengambilan data pada sampel utama, yaitu siswa kelas VA. Dengan demikian, data yang diperoleh dari angket dinilai mampu merepresentasikan persepsi siswa mengenai penggunaan *Kahoot* dan motivasi belajar mereka secara akurat.

Uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa kedua variabel, baik penggunaan *Kahoot* ($p = 0.108$) maupun motivasi belajar ($p = 0.124$), memiliki nilai signifikansi di atas 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal, sehingga memenuhi salah satu prasyarat untuk dilakukan analisis regresi. Selain itu, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.869, yang juga lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen.

Selanjutnya, melalui analisis regresi linear sederhana diperoleh nilai thitung sebesar 2.768 dengan signifikansi 0.009, yang berada di bawah ambang batas 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa. Nilai thitung yang lebih besar dari ttabel ($2.768 > 2.026$) memperkuat temuan ini. Nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0.414 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel penggunaan *Kahoot* dan motivasi belajar berada pada kategori sedang. Sementara itu, koefisien determinasi (R^2) sebesar 0.172 mengindikasikan bahwa 17,2% variabilitas dalam motivasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Menurut tujuan penerapan

teori konstruktivistik dalam pembelajaran adalah untuk menciptakan pemahaman atau menghasilkan wawasan baru dengan menuntut aktivitas aktif dan produktif dalam konteks kehidupan nyata, guna mendorong siswa untuk berpikir, berpikir ulang, dan mendemonstrasikannya. Dengan ini, teori konstruktivistik dapat menjadi teori yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran, karena teori ini membutuhkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajarannya. Jadi kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan akan lebih hidup dan bisa lebih maksimal (Anjelita & Supriyanto, 2024).

Kahoot, sebagai platform pembelajaran berbasis kuis interaktif, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif, yang dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa. Media ini memungkinkan siswa untuk lebih terlibat secara kognitif dan afektif, sehingga mendorong peningkatan motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *Kahoot* terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil ini mendukung berbagai studi sebelumnya oleh (Supriyaddin et al., 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran inovatif seperti *Kahoot* secara lebih luas sebagai bagian dari strategi pembelajaran untuk mendorong motivasi dan partisipasi aktif peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan, diketahui bahwa terdapat pengaruh signifikan antara variabel X (penggunaan *Kahoot*) terhadap variabel Y (motivasi belajar) siswa kelas VA SDN 141 Pekanbaru. Hal ini ditunjukkan oleh nilai sig dengan nilai signifikansi $0.009 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya penggunaan media *Kahoot* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, sehingga *kahoot* dapat digunakan sebagai media pembelajaran saat proses belajar mengajar. Selain itu, penggunaan *Kahoot* terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penggunaan *Kahoot* dalam pengajaran dapat menciptakan suasana yang menyenangkan di kelas dan memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran.

REFERENSI

- Anggraini, E., & Faridah, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Bakery. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 2(3).
- Anjelita, K., & Supriyanto, A. (2024). Teori Belajar Konstruktivistik Dan Implikasinya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(1), 916–922. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i1.2822>
- Chandra, Irfandi, & Yuhelman, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Pada Materi Ruang Lingkup Biologi SMA/MA X. *BIO EDUCATIO : (The Journal of Science and Biology Education)*, 6(1). <https://doi.org/10.31949/be.v6i1.2650>
- 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>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Hamidah, D. A., & Gumilang, G. S. (2023). Profil Pemanfaatan Media Ular Tangga di SMP Mardi Utomo Grogol. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 6.
- Hermawati, M., & Solihin, A. K. (2023). Pemanfaatan Media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 6(2), 158. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i2.10477>
- Kristanto, A. (2016). Aplikasi Teknologi Pendidikan Di Sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 13–16.

- Rahman, A., Hanikah, H., & Setiana, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(9), 138–144. <https://doi.org/10.56799/jim.v3i9.4814>
- Sardiman. (2018). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Sholihah, I. A., Krenata, N. A. C., & Nisa, N. K. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 39–44. <https://doi.org/10.21009/jpi.062.06>
- Supriyaddin, S., Rizzaludin, R., & Fitrianti, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 2(2), 18–24. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i2.23>
- Uno, H. B. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.
- 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*, 09(03).
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2). <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>