



PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS III SD INPRES KALUKUBULA

Feronika Putri Lestari¹, Azizah²

¹²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Palu, Indonesia

¹feronikaputrilestari05@gmail.com,

Abstract *This study aims to improve students' motivation to learn mathematics through the application of Kahoot learning media in grade III of SD Inpres Kalukubula. This study uses a Classroom Action Research (CAR) approach implemented in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the study were 30 students consisting of 13 male students and 17 female students. Data were obtained through observation, documentation, and student learning motivation questionnaires. The results showed an increase in each assessment indicator. The average value of learning outcomes increased from 36.75% in the pre-cycle to 68.5% in the first cycle, and increased again to 92.5% in the second cycle. Teacher and student activities also showed significant improvements in each cycle, reaching the very good category in the second cycle. These findings indicate that Kahoot is able to create meaningful learning, actively engage students, and help in understanding mathematical concepts through quizzes. Thus, Kahoot learning media can be used as an alternative effective learning strategy to improve motivation to learn mathematics in elementary schools.*

Keywords *Elementary school; Kahoot; Learning media; Learning motivation; Mathematics.*

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa melalui penerapan media pembelajaran *Kahoot* di kelas III SD Inpres Kalukubula. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 30 siswa terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Data diperoleh melalui observasi, dokumentasi dan angket motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada setiap indikator penilaian. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 36,75% pada pra siklus menjadi 68,5% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 92,5% pada siklus II. Aktivitas guru dan aktivitas siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan pada setiap siklus, mencapai kategori sangat baik pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa *Kahoot* mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna, melibatkan siswa secara aktif, serta membantu dalam memahami konsep matematika melalui kuis. Dengan demikian, media pembelajaran *Kahoot* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci Sekolah Dasar; Kahoot; Media pembelajaran; Motivasi belajar; Matematika.

How to Cite

Lestari, F.P., Azizah (2026). Penerapan Media Pembelajaran Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas III SD Inpres Kalukubula. *Jurnal Elementary School Of Education E- Journal* 14(2), 31-41.

PENDAHULUAN

Belajar mengajar merupakan kegiatan utama yang ada di sekolah. Harapan yang tidak pernah sirna dari seorang guru adalah siswa-siswanya berhasil dalam pembelajaran. Keberhasilan tersebut selalu dibarengi dengan usaha-usaha baik dari guru maupun dari siswa sendiri. Seorang guru mengupayakan berbagai metode metode dalam menyampaikan ilmu pengetahuan. Minat belajar siswa merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Karena tanpa adanya minat belajar dari siswa proses pembelajaran tidak akan dapat berlangsung secara maksimal. Minat merupakan modal awal untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya minat, maka muncul motivasi dari siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan serius dari awal sampai akhir sehingga tercapai hasil pembelajaran yang baik (Asiri et al., 2024).

Teknologi merupakan bagian dari kemajuan jaman dan dimanfaatkan dalam segala aspek bidang tidak terkecuali dalam bidang pendidikan, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai alat dan sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran, dengan mengintegrasikan teknologi dan informasi adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran (Hermawati & Solihin, 2023). Media pembelajaran interaktif memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dengan materi pembelajaran yang disajikan. Melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, dan berbagai fitur interaktif lainnya, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan. Penggunaan media ini juga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada pembelajaran matematika, media interaktif dapat membantu menyajikan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami melalui visualisasi dan simulasi yang menarik. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran interaktif sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan penggunaan teknologi digital untuk mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting pada proses pembelajaran. Karena dengan adanya media, dapat memudahkan siswa dalam memahami apa yang diterangkan oleh guru. Media dalam proses pembelajaran berperan sebagai penarik perhatian (*attentional role*), komunikasi (*communication role*) dan peran retensi (*retention role*) (Hermawati & Solihin, 2023). Melalui peran sebagai penarik perhatian, media pembelajaran mampu meningkatkan fokus dan minat siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Tampilan visual, audio, maupun animasi yang menarik dapat mengurangi kebosanan serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Sebagai sarana komunikasi, media membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih jelas dan sistematis sehingga mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahpahaman dalam memahami materi. Sementara itu, peran retensi memungkinkan siswa untuk mengingat informasi lebih lama karena materi disajikan melalui berbagai bentuk representasi yang melibatkan lebih dari satu indera.

Media pembelajaran diperlukan untuk siswa Sekolah Dasar (SD) dikarenakan masih berada pada tahap berpikir kongkrit sehingga perlu visualisasi yang lebih nyata, yang pada akhirnya dapat

meningkatkan minat belajar siswa, memberi pengalaman nyata, dan meningkatkan kemampuan nalar anak yang sistematis (Rosalia et al., 2023). Pada jenjang sekolah dasar, siswa cenderung lebih mudah memahami materi ketika mereka dapat melihat, mengamati, dan berinteraksi langsung dengan objek atau representasi yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Melalui media yang tepat, siswa tidak hanya memperoleh informasi secara pasif, tetapi juga dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam. Dalam pembelajaran matematika, media pembelajaran berperan penting dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sering kali dianggap sulit dan abstrak. Penyajian materi melalui media visual dan interaktif dapat mempermudah siswa dalam menghubungkan konsep matematika dengan situasi nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Selain meningkatkan pemahaman konsep, penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan rasa percaya diri siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Di SD Inpres Kalukubula, berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas III B, adanya tantangan dalam pembelajaran matematika di SD Inpres Kalukubula, khususnya di kelas III B. Beberapa masalah yang dihadapi adalah rendahnya motivasi belajar siswa, kurangnya penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran, serta adanya keterbatasan dalam penggunaan teknologi. Siswa sering kali merasa kesulitan dan bosan dengan materi yang disampaikan secara konvensional. Hal ini menyebabkan rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran matematika yang dianggap sulit bagi sebagian besar siswa.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran matematika, maka hal yang dapat dilakukan guru adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan wahana dalam menyampaikan informasi/pesan pembelajaran pada siswa. Dengan adanya media pada proses pembelajaran matematika, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa. Oleh karena itu, guru sebaiknya menghadirkan media dalam setiap proses pembelajaran demi tercapainya tujuan yang hendak dicapai. Pernyataan tersebut di atas sesuai dengan pendapat (Trisnani, 2022), yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Penerapan media pembelajaran *Kahoot* dapat menjadi solusi yang efektif. Dengan menggunakan *Kahoot*, siswa dapat belajar secara aktif melalui kuis interaktif yang menggabungkan elemen permainan, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Selain itu, penggunaan *Kahoot* memungkinkan siswa untuk memperoleh umpan balik secara langsung, memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi matematika, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Guru juga dapat lebih mudah memantau perkembangan siswa melalui hasil kuis yang didapat (Putra & Afrilia, 2020). Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media *Kahoot* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas III SD Inpres

Kalukubula.

Media game kahoot merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang berbasis game dimana kahoot ini mempunyai kelebihan yaitu mudah diakses bagi siswa dan guru secara gratis dengan cara mengunduh melalui aplikasi *Play Store* yang terdapat dalam Smartphone. Fitur yang disediakan kahoot juga banyak seperti kuis, game, diskusi dan survei. Game dan diskusi dapat dimainkan secara individu atau kelompok. Aplikasi ini sangat cocok untuk generasi digital yang menyukai tampilan dan fitur-fitur yang cukup menarik (Putri et al., 2023). Ditunjang dengan pendapat penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Putra & Afrilia, 2020), bahwa Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Kahoot bisa menjadi salah satu media pembelajaran visual. Sebagai media pembelajaran visual, sebagai menarik dan mengkoordinasikan pertimbangan pembelajar untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau sesuai dengan isi materi pelajaran. *Kahoot* dapat menjadi aset pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat memenuhi permintaan era digitalisasi. Kahoot! juga dapat meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digitalisasi. Penggunaan aplikasi *Kahoot* juga diharapkan dapat membuat siswa lebih bersemangat dan memacu mereka dalam pembelajaran matematika. Aplikasi *Kahoot* merupakan media yang menarik, menyenangkan dan tidak membosankan (Putra & Afrilia, 2020).

Motivasi sangat penting artinya dalam kegiatan belajar, sebab adanya motivasi mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar. Motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar; seorang siswa yang belajar tanpa motivasi (atau kurang motivasi) tidak akan berhasil dengan maksimal (Suharni, 2021).

Motivasi belajar adalah suatu kondisi psikologis yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas belajar. Menurut Fernando et al., (2024), motivasi belajar mencakup proses yang mendorong dan mengarahkan perilaku siswa dalam belajar, serta mempengaruhi tingkat keterlibatan dan pencapaian akademik mereka. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar sangat penting karena dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Motivasi belajar adalah dorongan yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar dan mencapai tujuan akademik. Menurut Nugraheni (2019), motivasi belajar dapat diartikan sebagai kekuatan yang mengarahkan perilaku individu dalam situasi belajar, termasuk keinginan untuk belajar, usaha yang dilakukan, dan ketekunan dalam menghadapi tantangan.

Motivasi belajar yang dimiliki peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran tertentu. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya, oleh karena itu, dalam proses pengajaran sangat diperlukan adanya motivasi. Sehubungan dengan besarnya pengaruh motivasi belajar, Guru harus berupaya secara maksimal agar

siswa termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu motivasi belajar menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi belajar harus dibangkitkan dalam diri siswa sehingga siswa termotivasi dalam belajar (Fernando et al., 2024).

Motivasi belajar memiliki dua tipe utama, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah dorongan yang berasal dari dalam diri siswa, seperti rasa ingin tahu, minat, dan kepuasan pribadi dalam belajar. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar, seperti hadiah, pujian, atau pengakuan dari orang lain (Suharni, 2021). Matematika pada bahasa Latin yaitu *mathematika* yang awalnya dari kata Yunani yaitu *mathematike* yang artinya mempelajari. Kata ini juga berkaitan dengan kata *mathein* atau *mathenein* yang berarti belajar (berpikir). Matematika merupakan ilmu abstrak, bersifat deduktif, berstruktur logik dan khas. Pembelajaran adalah usaha untuk membelajarkan siswa atau usaha bagaimana siswa mau belajar dan mendapatkan pengalaman. Pembelajaran lebih menitikberatkan bagaimana memfasilitasi siswa belajar. Matematika merupakan alat untuk berfikir, berkomunikasi dan alat memecahkan permasalahan. Kemampuan bernalar, berlogika, berpikir kreatif, kemampuan pemecahan masalah, dan kemampuan matematis lainnya bisa dikembangkan dengan matematika (Ryan & Bowman, 2022).

Pembelajaran matematika tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan konsep dan prosedur matematis, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Siswondo & Agustina, 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika yang efektif mencakup pemahaman konsep, penerapan dalam situasi nyata, dan pengembangan kemampuan untuk berpikir logis. Dalam konteks ini, penerapan media pembelajaran yang inovatif, seperti Kahoot, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. *Kahoot* merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Menurut Janattaka & Tiyana (2022), penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sehingga membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin McTaggart. Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas, di mana guru berperan sebagai pelaksana tindakan sedangkan peneliti bertindak sebagai perencana, pengamat, dan evaluator selama proses penelitian berlangsung. Penelitian dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2025/2026 di SD Inpres Kalukubula dengan subjek penelitian siswa kelas III yang berjumlah 30 orang, terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

Objek penelitian ini adalah motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika melalui penerapan media pembelajaran Kahoot. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi

(*observation*), dan refleksi (*reflection*). Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran Kahoot, instrumen observasi, dan angket motivasi belajar. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru melaksanakan pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media Kahoot sesuai dengan skenario yang telah dirancang. Selanjutnya, pada tahap observasi dilakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi kemudian dianalisis pada tahap refleksi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan tindakan yang telah dilakukan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Angket digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan diberikan. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir siswa, serta dokumen pendukung lainnya. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan angket motivasi belajar siswa yang disusun berdasarkan indikator motivasi belajar.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data hasil observasi dianalisis secara kualitatif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun data angket motivasi belajar dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung skor rata-rata dan persentase ketercapaian motivasi belajar siswa pada setiap siklus. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 75% siswa mencapai kategori motivasi belajar tinggi dan terjadi peningkatan motivasi belajar dari siklus I ke siklus II. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menentukan keberhasilan penerapan media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD Inpres Kalukubula.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas III SD Inpres Kalukubula, diperoleh temuan bahwa motivasi belajar matematika siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya media pembelajaran Kahoot. Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu pratindakan, siklus I, dan siklus II, dengan melibatkan 30 siswa sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi, angket motivasi belajar, dan dokumentasi selama proses pembelajaran. Pengukuran motivasi belajar mengacu pada empat indikator utama, yaitu: kesenangan siswa dalam mengikuti pembelajaran, ketertarikan terhadap materi, perhatian selama kegiatan belajar, serta keterlibatan aktif siswa.

Pada tahap pratindakan, motivasi belajar siswa berada pada kategori rendah. Siswa tampak kurang antusias, mudah teralihkan perhatiannya, dan belum menunjukkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran matematika. Kegiatan belajar didominasi oleh perilaku pasif, di mana siswa hanya

merespons ketika ditunjuk oleh guru dan belum memiliki minat belajar yang kuat. Persentase ketuntasan motivasi pada tahap ini baru mencapai 36,75%. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mendorong siswa untuk lebih terlibat secara aktif dan merasa termotivasi mengikuti pembelajaran.

Pada siklus I, guru mulai menerapkan media *Kahoot* dalam bentuk kuis interaktif yang disesuaikan dengan kompetensi dasar matematika kelas III. Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang cukup mencolok. Siswa mulai menunjukkan antusiasme, keingintahuan, serta partisipasi yang lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan mengikuti alur permainan. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan waktu adaptasi, baik dalam penggunaan perangkat maupun dalam mengikuti ritme kegiatan. Persentase ketuntasan motivasi meningkat dari 36,75% menjadi 68,5%. Meskipun terjadi peningkatan, perhatian siswa dan konsistensi keterlibatan selama pembelajaran masih perlu ditingkatkan, sehingga diperlukan modifikasi strategi pada siklus berikutnya.

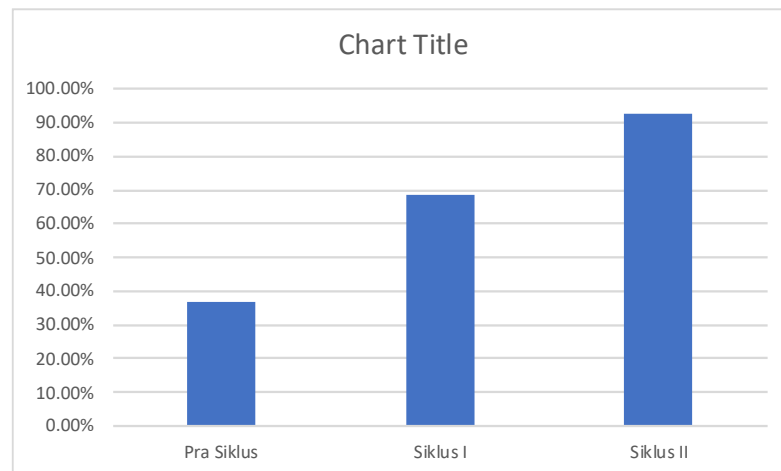
Pada siklus II, penerapan media *Kahoot* dioptimalkan melalui variasi permainan, penyesuaian tingkat kesulitan soal, dan penciptaan suasana kompetitif yang sehat untuk mendorong motivasi belajar. Guru juga memberikan kegiatan refleksi dan diskusi setelah permainan untuk memperkuat pemahaman konsep serta memastikan keterlibatan semua siswa. Hasil siklus II menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang sangat baik. Hampir seluruh siswa memenuhi indikator motivasi belajar yang ditetapkan, sehingga persentase ketuntasan mencapai 92,5%. Hal ini mengindikasikan bahwa media *Kahoot* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa, karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahapan proses belajar.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pra tindakan, Siklus I dan Siklus II

No	Indikator Penilaian	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Rasa senang mengikuti pembelajaran	42%	71%	94%
2	Ketertarikan siswa dalam belajar	37%	69%	92%
3	Perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran	35%	66%	91%
4	Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran	33%	68%	93%
Jumlah		36,75%	68,5%	92,5%

Diagram batang menunjukkan adanya peningkatan yang jelas dari pra-tindakan ke Siklus I dan

kemudian ke Siklus II. Pada pra-tindakan, rata-rata motivasi belajar matematika siswa hanya berada pada 36,75%. Setelah penerapan media pembelajaran *Kahoot* pada Siklus I, nilai meningkat menjadi 68,5%. pembelajaran pada Siklus II menghasilkan peningkatan lebih tinggi, yaitu 92,5%. Secara keseluruhan, diagram menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Kahoot* mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Hasil Pra-tindakan Siklus I dan Siklus II

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Kahoot* pada pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Peningkatan terjadi secara bertahap dari pra siklus ke siklus I, dan mencapai nilai tertinggi pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa keterkaitan materi pembelajaran dengan media pembelajaran *Kahoot* mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan (Juliani et al., 2025) yang menemukan bahwa media pembelajaran *Kahoot* berpengaruh terhadap keaktifan dan motivasi belajar karena mampu mendorong partisipasi aktif siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta menarik, karena *Kahoot* menyajikan evaluasi pembelajaran dalam bentuk kuis yang interaktif dan menyerupai permainan, sehingga mampu menjadikan proses belajar lebih seru dan menarik bagi siswa.

Peningkatan hasil belajar pada setiap siklus menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot* dapat memfasilitasi pemahaman konsep matematika secara lebih mendalam. Pada penelitian ini, nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 36,75% pada pra siklus menjadi 68,5% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 92,5% pada siklus II. Hal ini sejalan dengan temuan (Sholihah et al., 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game, seperti *Kahoot*, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempermudah pemahaman konsep. Selain itu, media pembelajaran *Kahoot* juga dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, sekaligus memfasilitasi siswa dalam memperoleh pengalaman belajar yang lebih baik.

Temuan ini konsisten dengan penelitian Indah (2025), *Kahoot* berhasil menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif dan menarik. Dalam pembelajaran matematika, yang sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan bagi sebagian siswa, *Kahoot* menyediakan pendekatan evaluasi berbasis permainan yang menyenangkan. Pencapaian ini juga diperkuat oleh Hadijah et al., (2025), yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Kahoot* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan relevansi dengan temuan Sakdah et al. (2022), bahwa media pembelajaran *Kahoot* dapat membantu siswa secara aktif melalui kuis interaktif yang menggabungkan elemen permainan, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Hal ini sejalan dengan temuan Rahmasari (2025), penggunaan media interaktif seperti *Kahoot* berfungsi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, *Kahoot* memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif melalui kuis dan permainan yang menyenangkan. Dengan metode ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam mencari jawaban, yang meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Sebagai tambahan, penelitian oleh Prihatini et al. (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran *Kahoot* tidak hanya bermanfaat untuk meningkatkan motivasi, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan *Kahoot*, siswa lebih terlibat dalam materi pelajaran, sehingga dapat mempercepat proses pemahaman dan retention (kemampuan mengingat) terhadap materi yang diajarkan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menguatkan berbagai temuan sebelumnya bahwa penerapan media pembelajaran *Kahoot* mampu meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa pada pembelajaran matematika sekolah dasar. Peningkatan bertahap dari pra siklus ke siklus II menunjukkan bahwa media pembelajaran *Kahoot* memberikan dampak positif baik pada aspek hasil belajar maupun proses pembelajaran. Dengan demikian, media *Kahoot* dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar, terutama saat guru mampu menjelaskan materi dengan bantuan media *Kahoot* dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada siswa kelas III SD Inpres Kalukubula, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Kahoot* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Peningkatan motivasi belajar terlihat pada seluruh indikator yang diukur, yaitu rasa senang mengikuti pembelajaran, ketertarikan dalam belajar, perhatian selama kegiatan pembelajaran, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Persentase ketuntasan motivasi belajar siswa meningkat secara bertahap dari 36,75% pada tahap pra tindakan menjadi 68,5% pada siklus I dan mencapai 92,5% pada siklus II.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Kahoot* mampu menciptakan

suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Fitur kuis berbasis permainan yang terdapat pada Kahoot juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, meningkatkan perhatian siswa, serta menumbuhkan semangat dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran matematika. Dengan demikian, media pembelajaran Kahoot dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, E. R., I'zaati, L., & Susilawati, S. (2024). Kajian literatur: Peran penting konsep komunikasi dalam penggunaan media dan bahan ajar sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 5(1), 267–275. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.502>
- Hadijah, S., Azis, A., & Afifah, N. (2025). Pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran SKI di MA Darul Ulum Palangka Raya. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 4(2), 555–567. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v4i2.4110>
- Hermawati, M., & Solihin, A. K. (2023). Pemanfaatan media Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif siswa. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 6(2), 158–166. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i2.10477>
- Indah, D. Y. (2025). Penerapan Kahoot sebagai media pembelajaran. 8, 1951–1956.
- Janattaka, N., & Tiwana, F. A. D. (2022). Pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran matematika kelas 2 di SDI Aisyiyah. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(2), 116–123. <https://doi.org/10.57250/ajup.v2i2.78>
- Nugraheni, S. (2019). Hubungan antara motivasi belajar dengan disiplin belajar siswa. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 96–104. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17317>
- Prihatini, N. W., & Dewi, S. M. (2024). Analisis penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran. 5(4), 4429–4435.
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic literature review: Penggunaan Kahoot pada pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(2), 110–122. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i2.2127>
- Putri, K. A. (2023). Efektivitas media pembelajaran game Kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(3), 252–261.
- Rahmasari. (2025). Penggunaan media pembelajaran Kahoot untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar IPA di SMPN 4 Parepare. *Edukimbiosis: Jurnal Pendidikan IPA*, 3(2), 75–85. <https://doi.org/10.35905/edukimbiosis.v3i2.13125>
- Ramadhani Asiri, F., Simarmata, R., & Barella, Y. (2024). Strategi belajar mengajar (*Project Based Learning*). *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 255–266. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2644>
- Rosalia, N., Pratiwi, M. R., & Mukaromah, M. (2023). Produksi media pembelajaran dalam penerapan profil pelajar Pancasila dengan pendekatan komunikasi partisipatif. *Expose: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 172–182.
- Ryan, J., & Bowman, J. (2022). Teach cognitive and metacognitive strategies to support learning and independence. In *High Leverage Practices and Students with Extensive Support Needs* (pp. 170–184). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003175735-15>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game-based learning terhadap hasil belajar dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497.
- 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>

- Siswondo, R., & Agustina, L. (2021). Penerapan strategi pembelajaran ekspositori untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(80), 33–40.
- Suharni, S. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 172–184. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>
- Trisnani, N. (2022). Pembelajaran matematika sekolah dasar: Antara kepercayaan vs realita. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 49–67. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4034>
- Yogi Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (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>