

Pemanfaatan Media Pembelajaran Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Utilization of Kahoot Learning Media In Increasing Student Learning Motivation

Iwan Usma Wardani^{1*}, Rifaatul Mahmudah², Yanuarius Bria Seran³, I Putu Suardipa⁴

^{1,2}Universitas Hamzanwadi, Indonesia

³STKIP Sinar Pancasila, Indonesia

⁴STAH Mpu Kuturan, Indonesia

Jl. TGKH M. Zainuddin Abdul Majid no. 132, Pancor, Selong, Lombok Timur

Korespondensi penulis: ivanusmawardani7@gmail.com

Article History:

Received: April 19, 2025;

Revised: Mei 17, 2025;

Accepted: Juni 08, 2025;

Published: Juni 10, 2025

Keywords: Kahoot, Learning Media, Learning Motivation, Mentoring.

Abstract. This mentoring aims to improve the learning motivation of students at SDN 4 Pancor through mentoring the use of technology-based interactive learning media, namely Kahoot. The study used four stages of implementation: planning, preparation, implementation, and evaluation. In the planning stage, initial observations and preparation of materials were carried out. The preparation stage involved checking the devices and internet used to access Kahoot. In the implementation stage, students were introduced to the Kahoot application, involved in interactive learning, and took tests through the platform. The results of the activity showed that the effective use of Kahoot was able to increase students' motivation and enthusiasm in learning, making the classroom atmosphere more interactive and enjoyable. Students became more active in participating and motivated to learn, thanks to the game elements presented by Kahoot. The conclusion of this study is that Kahoot can be used as an effective learning media in increasing students' learning motivation in the digital era

Abstrak

Pendampingan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SDN 4 Pancor melalui pendampingan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, yaitu Kahoot. Penelitian menggunakan empat tahap pelaksanaan: perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, dilakukan observasi awal dan penyusunan materi. Tahap persiapan melibatkan pengecekan perangkat dan internet yang digunakan untuk mengakses Kahoot. Pada tahap pelaksanaan, siswa diperkenalkan dengan aplikasi Kahoot, dilibatkan dalam pembelajaran interaktif, dan mengikuti tes melalui platform tersebut. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot secara efektif mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran, membuat suasana kelas lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi dan termotivasi untuk belajar, berkat unsur permainan yang disajikan Kahoot. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa Kahoot dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di era digit

Kata Kunci: Kahoot, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Pendampingan.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah aktivitas utama dalam proses pendidikan di sekolah, dengan tujuan mencapai pertumbuhan siswa. Jenis pembelajaran ini memerlukan pembelajaran aktif, partisipasi, dan komunikasi interaktif antara pengajar dan siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, aktivitas pembelajaran harus diprioritaskan di atas segalanya (Salsabila,

Habiba, Amanah, Istiqomah, & Difany, 2020). Hasil pembelajaran dapat dilihat dalam proses yang dilalui siswa selama proses pembelajaran. Proses ini bertujuan untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam setiap tugas pembelajaran, mulai dari pemahaman awal hingga produk akhir dari materi yang dipelajari (Wardani, I.U, et al, 2024).

Siswa yang berhasil dalam belajar biasanya menunjukkan tingkat rasa ingin tahu yang tinggi, berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas, dan secara konsisten menyelesaikan tugas yang diberikan. Dalam proses pembelajaran tentunya guru mengalami beberapa problem di dalam kelas baik itu menurunnya minat belajar siswa, siswa kurang aktif dan lain sebagainya (Hartati & Hidayati, 2022). Selain itu, faktor yang berkontribusi pada keberhasilan hasil pembelajaran lainnya adalah ketepatan model atau media pembelajaran. Ketepatan media pembelajaran ini harus dilakukan sedemikian rupa agar selaras dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu mengatasi segala kendala dalam problematika pembelajaran saat kegiatan belajar berlangsung. Semua kendala yang terjadi dapat menghambat jalannya proses belajar mengajar, baik yang berpangkal dari perilaku anak didik maupun yang bersumber dari luar anak didik, oleh karena itu kendala tersebut harus dihilangkan (Surawan, 2019).

Media pendidikan adalah sarana untuk menyebarkan informasi dari seorang komunikator (guru) kepada komunikannya (student) (Shabib, Syahrudin, Syahrul, Ilham, & Sahabuddin, 2023). Oleh karena itu, seorang guru harus mampu memilih dan mengevaluasi bahan ajar yang akan diberikan kepada siswa. Salah satu komponen dari sistem pendidikan, media memiliki peran dan tujuan yang krusial untuk kelancaran operasi sistem tersebut. Peran media pendidikan, atau lebih tepatnya media pembelajaran, dikatakan sangat penting dalam setiap proses belajar dan mengajar (Nurhayati & Tanzila, 2020). Penggunaan media pendidikan dalam proses pembelajaran sangat penting bagi guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Menggunakan media pendidikan dapat membuat proses pembelajaran lebih bervariasi dan lebih efisien (Sartika, Desriwita, & Ritonga, 2020).

Memanfaatkan media pendidikan dalam proses pembelajaran dapat membantu mengembangkan minat dan motivasi baru, meningkatkan energi dan antusiasme kegiatan belajar, dan bahkan menyoroti efek psikologis pada siswa. Penggunaan media pendidikan dalam pengajaran orientasi akan sangat berkontribusi terhadap efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pengetahuan serta ide-ide di masa kini. Disamping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran, data dan memadatkan

informasi (Setiawan, Wigati, & Sulistyaningsih, 2019). Ini berarti bahwa memiliki materi pengajaran yang sesuai sangat penting untuk meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi di kelas. Dapat dikatakan bahwa pendidikan bagi generasi muda saat ini sangat erat kaitannya dengan kemajuan teknologi, hal ini terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang disingkat TIK.

Tujuan penggunaan media pendidikan adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami dan menerapkan materi pembelajaran. Dengan adanya media pendidikan, siswa didorong untuk mengembangkan keterampilan mereka dan terlibat dalam aktivitas yang memungkinkan mereka menerapkan prinsip-prinsip mereka sendiri. Motivasi yang dimaksud dalam tulisan ini ialah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan faktor kunci yang menentukan efektivitas pembelajaran. Keberhasilan peserta didik dalam belajar sangat tergantung pada tingkat motivasi mereka. Motivasi belajar adalah kekuatan internal dalam diri siswa yang mendorong mereka untuk aktif dalam proses belajar, memberikan arah pada kegiatan belajar, dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Januaripin, 2024). Motivasi belajar yang dimaksud ialah motivasi belajar setelah memanfaatkan Kahoot. Hal ini dikarenakan peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilakukan melalui Kahoot karena mempengaruhi situasi kelas saat games dimulai (Alfansyur & Mariyani, 2019). Dengan adanya kemajuan teknologi sudah banyak terbukti mempengaruhi media pembelajaran yang bisa diterapkan di sekolah.

Penguatan teknologi yang positif yang dipadukan dengan berbagai media dapat membantu pemahaman siswa dan keterampilan berpikir kritis mereka berkembang hingga mencapai tingkat kompetensi belajar yang diinginkan (Aini, 2019). Pembelajaran di era digital ini saat ini menuntut adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media yang populer digunakan di berbagai sekolah adalah Kahoot, sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang dapat memungkinkan siswa belajar dengan cara lebih menyenangkan dan kompetitif. Kahoot adalah platform pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang dapat diakses dengan mudah melalui ponsel atau laptop (Wakhyudin & Azizah, 2024). Media ini menggunakan teknik yang dikenal sebagai pembelajaran berbasis permainan, yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan dinamis.

Menggunakan Kahoot di dalam kelas, atau bahkan di lingkungan pembelajaran yang lebih informal, dapat memberikan siswa kesempatan belajar yang menarik dan menantang melalui lingkungan pembelajaran interaktif yang mendorong partisipasi aktif.

Media ini menggunakan teknik yang dikenal sebagai pembelajaran berbasis permainan, yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan dinamis. Materi pembelajaran berbasis Kahoot tidak terbatas pada materi yang berbasis permainan; mereka juga merupakan alat yang berguna untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar karena Kahoot dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan menginspirasi yang mendorong siswa untuk belajar lebih banyak. Ini menjadikan Kahoot sebagai media pendidikan yang efektif dan relevan untuk meningkatkan standar pembelajaran di era digital. Meskipun media pembelajaran berbasis Kahoot ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, namun masih banyak sekolah yang belum sepenuhnya memanfaatkan media Kahoot ini termasuk di SDN 4 Pancor. Kondisi ini mendorong perlunya upaya pendampingan dalam pemanfaatan media pembelajaran Kahoot, khususnya bagi siswa kelas VI yang berada pada fase penting dalam persiapan ujian akhir. Pendampingan ini bertujuan untuk membantu guru dalam mengintegrasikan Kahoot secara efektif dalam proses pembelajaran, serta membimbing siswa agar lebih antusias dan termotivasi dalam belajar melalui metode yang inovatif.

Berdasarkan hasil praktik pembelajaran awal penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot khususnya pada kelas VI berjalan dengan lancar dan sangat baik. Karena sebelumnya pada tahap awal ada beberapa siswa yang belum pernah sama sekali mengetahui aplikasi Kahoot ini, dengan pemanfaatan media Kahoot ini mereka lebih antusias dan konsentrasi saat belajar, karena di dalam Kahoot ini disediakan tes sebagai tolak ukur sejauh mana siswa menguasai pengetahuan mereka. Selain itu pendampingan pemanfaatan menggunakan media Kahoot ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang tadinya saat belajar terlihat bosan karena materi terus-menerus, kemudian ketika diterapkan menggunakan media Kahoot mereka lebih semangat, karena Kahoot menghadirkan unsur permainan yang menarik bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk terlibat dalam materi pelajaran. Ini membuat suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Media Kahoot juga memberikan umpan balik secara langsung. Siswa bisa melihat hasil jawaban mereka segera setelah menjawab soal, sehingga mereka bisa memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka secara real-time.

2. METODE

Metode pengabdian yang digunakan dalam kegiatan ini adalah PAR (*Participatory Action Research*). PAR merupakan model penelitian yang mencari sesuatu/Solusi untuk menghubungkan proses penelitian ke dalam proses perubahan sosial (Khaerul, et.al, 2022)

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi kahoot ini ada beberapa kegiatan atau tahapan yang digunakan yang terbagi menjadi empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran yaitu peserta didik SDN 4 Pancor.

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, penulis melakukan perencanaan terkait dengan kegiatan yang akan dilakukan selama kegiatan pembelajaran. Tahap perencanaan meliputi observasi awal, terkait dengan rancangan kegiatan terkait dengan waktu dan daftar materi yang akan diberikan.

2. Tahap persiapan

Pada tahap ini penulis menyusun materi yang akan disampaikan dan pengecekan internet

yang nantinya akan digunakan. Selanjutnya setelah materi dan aplikasi disiapkan kemudian menyusun mekanisme pelaksanaan untuk kegiatan pembelajaran tersebut.

3. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini kegiatan pendampingan pemanfaatan media pembelajaran kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SDN 4 Pancor dengan teknis sebagai berikut:

- a. Peserta didik kelas VI disini penulis hanya menggunakan dua kelas saja.
- b. Melakukan pengecekan kepada siswa mulai dari handphone, internet dan lain sebagainya yang dimana nantinya akan digunakan untuk media pembelajaran Kahoot
- c. Penyampaian materi dan melakukan tanya jawab mengenai materi yang disampaikan.
- d. Melakukan tes dengan menggunakan media pembelajaran kahoot.

4. Tahap Evaluasi

Dalam tahap ini diisi dengan mencatat hal-hal apa saja terjadi selama kegiatan berlangsung.

Baik itu berupa pengalaman saat penggunaan media tersebut atau lainnya. Dengan hal tersebut bisa jadi masukan dan akan dievaluasi untuk pertemuan berikutnya.

3. HASIL KEGIATAN PENGABDIAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan di SDN 4 Pancor. Kegiatan pendampingan pemanfaatan pembelajaran menggunakan media kahoot berjalan dengan lancar dan sangat baik. Karena pada tahap awal observasi mereka belum sama sekali

mengetahui aplikasi kahoot ini. Maka dari itu penulis melakukan pendampingan pemanfaatan pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot. Selanjutnya penulis melakukan persiapan mulai dari menyiapkan materi pembelajaran dan membuat soal-soal tes di aplikasi kahoot. Setelah semuanya sudah disiapkan kemudian diterapkanlah kegiatan pembelajaran ini menggunakan media kahoot mulai dari hari Senin, 5 mei 2025 pada kelas VI.



Gambar 1. Pendampingan pemanfaatan pembelajaran menggunakan media Kahoot.

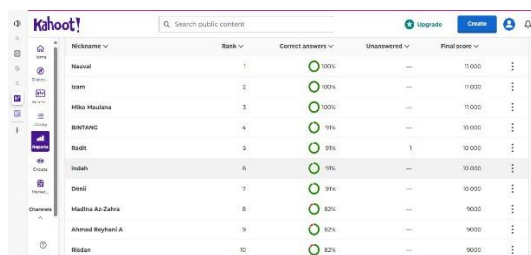
Penulis mendampingi siswa dan memberikan contoh bagaimana cara menggunakan aplikasi kahoot mulai dari cara login kemudian cara memasukan PIN atau code kahoot dan memasukan username. Setelah cukup diberikan pengarahan siswa mulai mempraktikan aplikasi kahoot secara mandiri.



Gambar 2. Antusias mereka saat menggunakan aplikasi kahoot.

Berdasarkan hasil praktik pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot mereka lebih antusias terutama dalam menjawab kuis-kuis soal. Hal inilah yang menjadi pemacu bahwa media kahoot ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kahoot memberikan manfaat sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, serta membuat proses belajar lebih menyenangkan dan

menarik, sehingga dapat mendorong motivasi belajar siswa secara keseluruhan.



Nickname	Rank	Correct answers	Unanswered	Final score
Nasrul	1	100%	---	11.000
Item	2	100%	---	11.000
Mika Maulana	3	100%	---	11.000
BINTANG	4	100%	---	10.000
Radh	5	100%	1	10.000
Indah	6	100%	---	10.000
Dani	7	100%	---	10.000
Maulina Al-Zahra	8	83%	---	9.000
Akmal Bayrakti A	9	83%	---	9.000
Rizki	10	83%	---	9.000

Gambar 3. Tampilan saat selesai mengerjakan soal

Di dalam aplikasi kahoot ini kita bisa melihat nilai atau skor siswa secara langsung setelah mereka menyelesaikan kuis. Skor tersebut berdasarkan kecepatan dan ketepatan jawaban, sehingga memudahkan kita untuk memantau perkembangan dan kinerja siswa secara real-time.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Program pendampingan dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis Kahoot untuk siswa kelas VI telah menunjukkan hasil yang menjanjikan dalam meningkatkan standar pengajaran. Karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran berbasis pada teknologi interaktif dan menghibur, siswa menjadi lebih antusias dalam belajar. Menggunakan Kahoot membuat siswa lebih antusias untuk berpartisipasi aktif dalam setiap sesi pembelajaran, yang berdampak pada meningkatnya pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Meningkatkan motivasi belajar juga merupakan salah satu hasil utama yang penting dari program tersebut. Dengan gaya yang menarik, siswa merasa lebih termotivasi untuk mempelajari materi dengan cepat dan akurat, yang secara tidak langsung menginspirasi mereka untuk belajar lebih banyak. Proses pembelajaran kompetitif menarik karena menyediakan lingkungan belajar yang lebih dinamis di mana siswa tidak hanya fokus pada nilai mereka tetapi juga menikmati proses pembelajaran. Saran untuk kegiatan pengabdian berikutnya adalah perlu adanya kegiatan berkelanjutan dengan menggunakan media berbasis teknologi yang berbeda dan lebih bervariasi. Sehingga kegiatan dalam pembelajaran jadi lebih efektif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). *Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu*, 2(25).
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan media berbasis ICT “Kahoot” dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKN*, 6(2), 208–216. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Hartati, Z., & Hidayati, N. (2022). Pelatihan penelitian tindakan kelas (PTK) bagi guru MTs Islamiyah Kota Palangka Raya. *Al-Khidma: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 115. <https://doi.org/10.35931/ak.v1i2.797>
- Januaripin, M. (2024). Relevansi model pembelajaran RADEC (Read-Answer, Discuss, Explain and Create) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 2057–2063. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3226>
- Khaerul, K. U., Asisah, N., Muttaqin, Z., Anam, M. M., & Aziza, R. R. (2022). Peningkatan kualitas Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) melalui metode Participatory Action Research (PAR). *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 5(4), 411–416. <https://doi.org/10.29303/jppm.v5i4.4259>
- Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep dasar media pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1). Retrieved from <http://jiees.alkhoziny.ac.id/index.php/jiees>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di tengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi (JIITUJ)*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sartika, F., Desriwita, E., & Ritonga, M. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah. *Humanika*, 20(2), 115–128. <https://doi.org/10.21831/hum.v20i2.32598>
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi media game edukasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang tahun pelajaran 2019/2020. *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA Unimus 2019*. Retrieved from <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/edusaintek/article/view/229>
- Shabib, S., Syahrudin, Syahrul, S., Ilham, A., & Sahabuddin. (2023). *Media pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Surawan, S. (2019). Peningkatkan motivasi dan prestasi belajar PAI menggunakan model pembelajaran PAKEM pada siswa kelas VI SD Muhammadiyah Sumbermulyo Bantul Yogyakarta. *Journal of Classroom Action Research*, 1(1), 29–30. <https://doi.org/10.29303/jcar.v1i1.239>
- Wakhyudin, H., & Azizah, M. (2024). Memperkuat literasi teknologi melalui pembelajaran interaktif dengan menggunakan media Kahoot di kelas V sekolah dasar. 5(3).
- Wardani, I. U., Abdullah, A., Mahmudah, R., & Rodiyah, H. (2024). Kesulitan belajar siswa dan penanganannya pada pembelajaran matematika SD: Kesulitan belajar, matematika, pembelajaran. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 605–615.