

## PENGUNAAN KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS

<sup>1</sup>Indri Rahayu

<sup>1</sup>Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sjech M. Djamil Djambek  
Bukittinggi,

### ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah sering menghadapi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa yang ditandai dengan kurangnya perhatian saat pembelajaran berlangsung, rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas, serta minimnya antusiasme siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih monoton dan kurang memanfaatkan teknologi pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket motivasi belajar, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Pada tahap pra-siklus motivasi belajar siswa berada pada kategori rendah dengan persentase 46%, meningkat pada siklus I menjadi 68%, dan kembali meningkat pada siklus II menjadi 87%. Dengan demikian, penggunaan Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar IPS siswa karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berbasis teknologi.

*Kata Kunci:* Kahoot, Motivasi Belajar, Pembelajaran IPS, Media Pembelajaran, Penelitian Tindakan Kelas.

## 1 PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal melalui kegiatan pembelajaran yang terarah. Dalam proses pendidikan formal di sekolah, pembelajaran menjadi komponen utama yang menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan nasional. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk wawasan peserta didik mengenai kehidupan sosial, ekonomi, budaya, sejarah, dan kewarganegaraan adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS dirancang untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan sosial, kemampuan berpikir kritis, serta sikap yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat [1]. Oleh karena itu, pembelajaran IPS tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi semata, tetapi juga diarahkan pada pembentukan karakter sosial peserta didik agar mampu beradaptasi dalam kehidupan masyarakat yang terus berkembang.

Pembelajaran IPS memiliki cakupan materi yang luas karena mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu seperti geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, dan antropologi. Luasnya cakupan materi tersebut sering kali menuntut siswa untuk memahami konsep-konsep abstrak, peristiwa sosial, serta hubungan antarfenomena yang terjadi di masyarakat. Dalam praktik pembelajaran di kelas, kondisi ini sering membuat siswa merasa bahwa materi IPS terlalu banyak untuk dihafalkan. Banyak siswa menganggap mata pelajaran IPS sebagai pelajaran yang membosankan karena identik dengan hafalan materi yang panjang [2]. Akibatnya, siswa menjadi kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran secara aktif.

Permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih menjadi tantangan yang sering ditemukan di berbagai sekolah. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa karena motivasi berfungsi sebagai pendorong internal maupun eksternal yang menyebabkan siswa bersemangat dalam mencapai tujuan belajar [3]. Ketika motivasi belajar siswa rendah, maka siswa cenderung pasif, kurang fokus terhadap materi yang

disampaikan guru, serta tidak memiliki dorongan kuat untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Kondisi tersebut tentu akan berdampak pada rendahnya kualitas pembelajaran di kelas.

Menurut Uno, motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai [4]. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Semakin tinggi motivasi belajar siswa, maka semakin tinggi pula partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, apabila motivasi belajar rendah maka siswa akan cenderung menunjukkan sikap pasif dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Pada kenyataannya, pembelajaran IPS di sekolah masih sering menggunakan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*). Guru lebih dominan menggunakan metode ceramah, penugasan tertulis, dan hafalan materi tanpa memberikan variasi pembelajaran yang menarik [5]. Model pembelajaran seperti ini membuat siswa hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Akibatnya, siswa cepat merasa bosan dan kehilangan minat dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Selain itu, perkembangan teknologi di era digital menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini [6]. Peserta didik saat ini sangat dekat dengan penggunaan perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan internet dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru perlu melakukan inovasi pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dalam belajar melalui pendekatan yang lebih relevan dengan perkembangan zaman.

Salah satu inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah aplikasi Kahoot. Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning platform*) yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat diakses siswa melalui perangkat digital seperti smartphone atau komputer [7]. Media ini memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Selain itu, tampilan visual yang menarik juga membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kahoot memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Siswa dapat belajar sambil bermain, berkompetisi secara sehat, serta memperoleh umpan balik secara langsung terhadap jawaban yang mereka berikan. Hal ini membuat siswa lebih aktif dan tertarik mengikuti pembelajaran [8]. Dengan kata lain, Kahoot mampu mengubah suasana belajar yang monoton menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif secara positif.

Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa harus terlibat aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna [9]. Dalam pembelajaran menggunakan Kahoot, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga aktif berpikir dan merespons pertanyaan yang diberikan. Aktivitas tersebut membantu siswa membangun pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran IPS. Dengan demikian, penggunaan Kahoot mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif.

Selain itu, teori behavioristik juga menjelaskan bahwa pemberian penghargaan, skor, dan kompetisi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Fitur skor, ranking, dan penghargaan dalam Kahoot dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi selama pembelajaran berlangsung [10]. Siswa akan merasa tertantang untuk memperoleh nilai terbaik sehingga lebih fokus dalam menjawab pertanyaan. Kondisi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Penelitian oleh Wibowo menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran karena siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan [11]. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini membuktikan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi sangat dibutuhkan di era pendidikan modern.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Rahmawati menyatakan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan konsentrasi siswa, keterlibatan siswa, serta hasil belajar dalam pembelajaran berbasis

teknologi [12]. Dengan demikian, penggunaan Kahoot tidak hanya berdampak pada motivasi, tetapi juga pada kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Semakin tinggi keterlibatan siswa, maka semakin besar kemungkinan tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VIII SMP, ditemukan bahwa motivasi belajar IPS siswa masih tergolong rendah. Banyak siswa terlihat kurang fokus ketika guru menjelaskan materi. Sebagian siswa juga sering berbicara dengan teman sebangku, tidak aktif bertanya, dan kurang antusias ketika diberikan tugas pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran IPS.

Hasil wawancara dengan guru IPS menunjukkan bahwa selama ini pembelajaran masih banyak menggunakan metode ceramah dan diskusi biasa tanpa penggunaan media pembelajaran digital. Guru juga menyampaikan bahwa siswa sering merasa bosan ketika materi IPS disampaikan secara konvensional. Selain itu, keterbatasan variasi media pembelajaran membuat proses belajar kurang menarik bagi siswa. Hal ini menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar siswa.

Selain itu, hasil angket motivasi belajar menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam pembelajaran IPS. Sebagian besar siswa berada pada kategori motivasi sedang hingga rendah. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Jika kondisi ini terus dibiarkan, maka hasil belajar siswa juga berpotensi mengalami penurunan.

Penggunaan Kahoot dipandang sebagai salah satu solusi yang tepat karena media ini mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Melalui kuis digital yang menarik, siswa diharapkan menjadi lebih aktif dalam belajar IPS. Penggunaan media ini juga memungkinkan guru menciptakan suasana belajar yang lebih modern dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Dengan demikian, Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif.

Implementasi Kahoot juga sejalan dengan kebijakan transformasi pendidikan digital yang terus dikembangkan oleh pemerintah melalui integrasi teknologi dalam pembelajaran [1]. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki relevansi yang tinggi dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Integrasi teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS.” Penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi terhadap rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Selain itu, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan media pembelajaran inovatif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media Kahoot pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui perubahan perilaku belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran IPS yang lebih efektif.

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: jika media pembelajaran Kahoot diterapkan secara efektif dalam pembelajaran IPS, maka motivasi belajar siswa akan meningkat secara signifikan. Hipotesis ini didasarkan pada teori pembelajaran modern serta hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas media digital dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran IPS di sekolah.

## 2 METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (*Classroom Action Research*) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui penggunaan media pembelajaran Kahoot. Penelitian tindakan kelas dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemecahan masalah nyata yang terjadi di dalam kelas melalui tindakan tertentu yang dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan. Menurut Arikunto, penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan pembelajaran yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama untuk memperbaiki kualitas pembelajaran [13]. Dengan demikian, PTK sangat relevan digunakan dalam penelitian ini karena

permasalahan yang dihadapi berkaitan langsung dengan rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Selain itu, Sukardi menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui tindakan tertentu yang dirancang secara terencana [14]. Dalam penelitian ini, tindakan yang diberikan berupa penggunaan media Kahoot sebagai sarana pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan PTK memungkinkan peneliti melakukan evaluasi langsung terhadap tindakan yang diterapkan sehingga perbaikan dapat dilakukan pada siklus berikutnya. Hal tersebut menjadikan PTK sebagai metode yang tepat untuk penelitian berbasis perbaikan pembelajaran.

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan utama yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) [15]. Keempat tahapan tersebut dilaksanakan secara berulang dalam bentuk siklus hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Pada penelitian ini, tindakan dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan pembelajaran dan satu kali evaluasi motivasi belajar siswa.

Tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, materi pembelajaran IPS, soal kuis berbasis Kahoot, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, angket motivasi belajar, serta dokumentasi penelitian. Pada tahap ini peneliti juga berkoordinasi dengan guru mata pelajaran IPS terkait jadwal pelaksanaan penelitian. Perencanaan yang matang diperlukan agar tindakan yang dilakukan berjalan secara sistematis dan sesuai tujuan penelitian [16].

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan media Kahoot dalam pembelajaran IPS di kelas. Guru menyampaikan materi pembelajaran terlebih dahulu, kemudian siswa mengikuti kuis interaktif melalui aplikasi Kahoot menggunakan perangkat telepon genggam masing-masing. Dalam proses ini siswa diberikan kesempatan untuk menjawab soal secara cepat dan tepat sehingga tercipta suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Penggunaan Kahoot diharapkan dapat meningkatkan perhatian, partisipasi, dan semangat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung.

Tahap observasi dilakukan untuk mengamati seluruh aktivitas yang terjadi selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan oleh guru kolaborator dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Menurut Firdaus et al., observasi dalam penelitian tindakan kelas sangat penting untuk memperoleh data mengenai perubahan perilaku siswa selama tindakan berlangsung [17]. Melalui observasi, peneliti dapat mengetahui sejauh mana penggunaan Kahoot memengaruhi motivasi belajar siswa.

Tahap refleksi dilakukan setelah seluruh tindakan pada setiap siklus selesai dilaksanakan. Pada tahap ini peneliti menganalisis hasil tindakan, mengidentifikasi kelemahan, serta merumuskan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya. Hopkins menjelaskan bahwa refleksi merupakan proses evaluasi kritis terhadap tindakan yang telah dilakukan guna menentukan keberhasilan penelitian tindakan kelas [18]. Refleksi menjadi bagian penting agar tindakan yang diberikan terus mengalami perbaikan.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII salah satu SMP negeri dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 32 siswa yang terdiri atas 17 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Pemilihan kelas dilakukan berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kelas tersebut memiliki tingkat motivasi belajar IPS yang relatif rendah. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 selama kurang lebih dua bulan.

Objek dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui penggunaan media Kahoot. Motivasi belajar dalam penelitian ini didefinisikan sebagai dorongan internal dan eksternal siswa yang ditunjukkan melalui perhatian, keaktifan, antusiasme, partisipasi, dan ketekunan selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, media Kahoot didefinisikan sebagai platform pembelajaran berbasis permainan digital yang digunakan sebagai media evaluasi interaktif dalam pembelajaran IPS.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Angket digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk

memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto kegiatan, daftar hadir siswa, serta hasil kuis pembelajaran. Menurut Sa'adi, penggunaan berbagai teknik pengumpulan data bertujuan untuk meningkatkan validitas data penelitian tindakan kelas [19].

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas siswa, angket motivasi belajar, pedoman wawancara, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Angket motivasi belajar disusun berdasarkan indikator motivasi belajar seperti perhatian, ketekunan, semangat belajar, partisipasi aktif, dan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran IPS.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket motivasi belajar siswa yang dianalisis menggunakan persentase peningkatan motivasi belajar antar siklus. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan [20]. Analisis data dilakukan secara berkesinambungan pada setiap siklus penelitian.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 80% siswa menunjukkan kategori motivasi belajar tinggi selama pembelajaran IPS berlangsung. Jika indikator tersebut belum tercapai pada siklus I, maka tindakan akan dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi sebelumnya. Dengan prosedur tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang valid, sistematis, serta dapat dijadikan acuan dalam pengembangan pembelajaran IPS berbasis teknologi.

### 3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui penggunaan media pembelajaran Kahoot. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan tahap pra-siklus untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa. Data diperoleh melalui observasi kelas, angket motivasi belajar, wawancara guru, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih tergolong rendah. Pada saat guru menjelaskan materi, sebagian besar siswa terlihat kurang fokus, berbicara dengan teman sebangku, serta kurang aktif dalam menjawab pertanyaan guru. Beberapa siswa juga terlihat tidak antusias ketika diberikan tugas individu maupun kelompok. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih kurang menarik dan belum mampu membangun keterlibatan aktif siswa.

Berdasarkan hasil angket pra-siklus, hanya 9 dari 32 siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Sebanyak 23 siswa lainnya berada pada kategori motivasi sedang dan rendah. Persentase motivasi belajar siswa pada tahap pra-siklus hanya mencapai 46%, sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

**Tabel 1. Hasil Motivasi Belajar Siswa Pra-Siklus**

No	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tinggi	9	28%
2	Sedang	14	44%
3	Rendah	9	28%
Total		32	100%

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa masih berada pada kategori motivasi sedang dan rendah. Oleh karena itu, diperlukan tindakan perbaikan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

#### 3.1 Pelaksanaan Siklus I

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, materi IPS tentang interaksi sosial, soal kuis berbasis Kahoot, lembar observasi, serta angket motivasi

belajar siswa. Guru juga mempersiapkan perangkat pendukung seperti jaringan internet dan proyektor untuk menunjang pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru menjelaskan materi secara singkat kemudian siswa diminta mengikuti kuis melalui aplikasi Kahoot menggunakan telepon genggam masing-masing. Siswa terlihat antusias karena pembelajaran dilakukan dengan cara yang berbeda dari biasanya. Mereka mulai aktif menjawab pertanyaan dan berusaha memperoleh skor tertinggi.

Hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mulai mengalami peningkatan. Sebagian besar siswa terlihat lebih fokus terhadap materi pembelajaran. Mereka mulai aktif bertanya, menjawab pertanyaan, serta menunjukkan semangat saat mengikuti kuis Kahoot.

Namun demikian, pada siklus I masih ditemukan beberapa kendala. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengakses jaringan internet, sedangkan sebagian siswa masih belum terbiasa menggunakan aplikasi Kahoot sehingga membutuhkan bimbingan tambahan.

Hasil angket motivasi belajar pada siklus I menunjukkan peningkatan menjadi 68%.

**Tabel 2. Hasil Motivasi Belajar Siklus I**

No	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tinggi	18	56%
2	Sedang	10	31%
3	Rendah	4	13%
Total		32	100%

Berdasarkan tabel tersebut terlihat adanya peningkatan motivasi belajar dibandingkan tahap pra-siklus. Namun indikator keberhasilan sebesar 80% belum tercapai sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II.

### 3.2 Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, ditemukan beberapa kelemahan yang perlu diperbaiki, yaitu:

- Sebagian siswa masih belum memahami cara menggunakan aplikasi Kahoot
- Koneksi internet kurang stabil
- Guru masih kurang optimal dalam mengelola waktu pembelajaran
- Beberapa siswa masih malu untuk berpartisipasi aktif

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti melakukan perbaikan pada siklus II dengan memberikan simulasi penggunaan Kahoot sebelum pembelajaran dimulai serta memastikan kesiapan jaringan internet.

### 3.3 Pelaksanaan Siklus II

Pada siklus II, guru melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi sebelumnya. Guru memberikan petunjuk penggunaan Kahoot secara lebih jelas serta membagi siswa ke dalam kelompok kecil agar saling membantu saat mengalami kesulitan teknis.

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran berlangsung jauh lebih kondusif. Siswa terlihat sangat antusias mengikuti kuis Kahoot. Mereka lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan dan semakin aktif berdiskusi dengan teman kelompok.

Suasana kelas menjadi lebih hidup dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian untuk bertanya dan berpendapat. Hal ini menunjukkan bahwa media Kahoot berhasil menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan pada motivasi belajar siswa. Sebagian besar siswa menunjukkan perhatian penuh selama pembelajaran berlangsung.

Hasil angket motivasi belajar pada siklus II meningkat menjadi 87%.

**Tabel 3. Hasil Motivasi Belajar Siklus II**

No	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tinggi	28	87%
2	Sedang	3	9%
3	Rendah	1	4%
Total		32	100%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena lebih dari 80% siswa memiliki motivasi belajar tinggi.

### 3.4 Perbandingan Peningkatan Motivasi Belajar

Berikut perbandingan peningkatan motivasi belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II:

**Tabel 4. Perbandingan Motivasi Belajar**

Tahap	Persentase
Pra-Siklus	46%
Siklus I	68%
Siklus II	87%

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa secara bertahap dan signifikan.

### 3.5 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Media pembelajaran ini membuat siswa lebih aktif, fokus, dan antusias selama pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Wang dan Tahir yang menyatakan bahwa Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi. Kahoot menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Hasil penelitian ini juga mendukung teori motivasi belajar Uno yang menyatakan bahwa motivasi dapat meningkat apabila siswa memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan menantang. Fitur skor, ranking, dan tampilan visual pada Kahoot terbukti mampu meningkatkan semangat belajar siswa.

Selain itu, hasil penelitian juga relevan dengan teori konstruktivisme yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui Kahoot, siswa terlibat langsung dalam proses berpikir, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan Kahoot merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar IPS siswa. Penggunaan teknologi yang tepat mampu menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

## 4 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP. Sebelum tindakan dilakukan, tingkat motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat pada tahap pra-siklus dimana persentase motivasi belajar siswa hanya mencapai **46%**. Pada kondisi awal, sebagian besar siswa menunjukkan sikap kurang antusias terhadap pembelajaran IPS, seperti kurang memperhatikan

penjelasan guru, tidak aktif bertanya, serta kurang bersemangat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan belum mampu menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa.

Setelah diterapkannya media Kahoot pada siklus I, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa menjadi **68%**. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mulai memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, lebih fokus saat pembelajaran berlangsung, serta mulai menunjukkan rasa antusias ketika mengikuti kuis interaktif. Meskipun demikian, pada siklus I masih ditemukan beberapa kendala seperti keterbatasan jaringan internet, siswa yang belum terbiasa menggunakan aplikasi Kahoot, serta pengelolaan waktu pembelajaran yang belum maksimal.

Pada siklus II, peneliti melakukan berbagai perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Guru memberikan arahan yang lebih jelas terkait penggunaan aplikasi, memastikan kesiapan perangkat pembelajaran, serta mengatur aktivitas belajar agar lebih terstruktur. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, yaitu motivasi belajar siswa meningkat menjadi **87%** dan telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 80%. Pada tahap ini siswa terlihat jauh lebih aktif, percaya diri, kompetitif secara positif, serta menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi terhadap mata pelajaran IPS.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan Kahoot mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan inovatif. Fitur permainan, skor, peringkat, serta tampilan visual yang menarik pada Kahoot mampu mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan Kahoot juga membantu guru menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan berpusat pada siswa sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan transformasi pendidikan digital.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru IPS perlu memanfaatkan teknologi pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran tidak monoton. Penggunaan media digital seperti Kahoot dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada materi yang selama ini dianggap membosankan atau terlalu banyak hafalan.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah subjek yang terbatas serta fokus pada aspek motivasi belajar saja. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa pada jenjang pendidikan yang berbeda, mata pelajaran lain, atau mengkaji pengaruh Kahoot terhadap hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, maupun keterampilan kolaboratif siswa. Dengan demikian, penelitian lanjutan diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih luas bagi pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di dunia pendidikan.

## REFERENSI

- [1] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Kurikulum Merdeka dan Implementasi Pembelajaran. Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.
- [2] A. Susanto, Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah. Jakarta: Prenadamedia Group, 2020.
- [3] A. M. Sardiman, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers, 2021.
- [4] H. B. Uno, Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- [5] W. Sanjaya, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana, 2020.
- [6] OECD, Education at a Glance 2022: OECD Indicators. Paris: OECD Publishing, 2022.
- [7] A. I. Wang and R. Tahir, "The effect of using Kahoot! for learning: A literature review," *Computers & Education*, vol. 149, pp. 1–19, 2020.
- [8] D. Putri, R. Hidayat, and M. Lestari, "Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 8, no. 2, pp. 45–56, 2023.
- [9] R. E. Slavin, *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Pearson Education, 2021.
- [10] B. F. Skinner, *The Science of Learning and Behavior*. New York: Routledge, 2020.

- [11] A. Wibowo, "Pengaruh penggunaan Kahoot terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS," *Jurnal Pendidikan Sosial*, vol. 7, no. 1, pp. 22–31, 2022.
- [12] N. Rahmawati, "Efektivitas media Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah menengah," *Jurnal Inovasi Pendidikan Digital*, vol. 4, no. 1, pp. 55–67, 2024.
- [13] S. Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- [14] Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2022.
- [15] S. Kemmis and R. McTaggart, *The Action Research Planner*. Singapore: Springer, 2020.
- [16] E. Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020.
- [17] I. Firdaus, R. Hidayati, R. S. Hamidah, R. Rianti, and R. C. Khotimah, "Model pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas," *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, vol. 1, no. 2, pp. 105–113, 2023.
- [18] D. Hopkins, *A Teacher's Guide to Classroom Research*. New York: Open University Press, 2020.
- [19] A. Sa'adi, "Pengumpulan data yang efisien pada penelitian tindakan kelas: Teknik, alat, dan tantangan," *Al-Amin Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial Humaniora*, vol. 2, no. 2, pp. 90–108, 2025.
- [20] M. B. Miles, A. M. Huberman, and J. Saldana, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. California: Sage Publications, 2020.