

Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Tania Salsabilla¹, Elwin Dermawan Samosir², Yusron Abda'u Ansy³,

Nur Kibah Mandasari²

1 SD Swasta IT Arisa

1; taniatsabila1@gmail.com

2 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

2; elwinds@gmail.com

3 Center of Research Innovation, Intellearn Insight Pustaka Media

3; yusronabda@gmail.com

4 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

4; nurkibah13@gmail.com

Korespondensi Penulis:

Tania Salsabilla; email: taniatsabila1@gmail.com

Abstract

This study was motivated by the low learning motivation of fifth-grade students at SD Swasta IT Arisa in the Indonesian Language subject due to the use of conventional teaching methods. This study aimed to analyze the effect of Kahoot-based interactive learning media on students' learning motivation. The research method employed was a quantitative quasi-experimental approach with a non-equivalent control group design. The subjects consisted of 40 fifth-grade students (21 in the experimental class and 19 in the control class) at SD Swasta IT Arisa during the even semester of the 2025/2026 academic year. The research procedure involved preparation, pretest, instructional intervention, posttest, and data analysis. Data collection techniques included learning motivation questionnaires, observations, interviews, and tests. Data were analyzed using the Shapiro-Wilk normality test, Levene's homogeneity test, Independent Sample t-Test, and N-Gain test using IBM SPSS Statistics 27. Hypothesis testing yielded $t_{value} = 4.862$ with significance $0.000 < 0.05$. The posttest mean score of the experimental class (78.90) was higher than the control class (69.15). The mean N-Gain for the experimental class was 34.52% (moderate category) compared to the control class at 8.04% (low category). In conclusion, Kahoot-based interactive media significantly and effectively improves students' learning motivation.

Keywords: Kahoot, Interactive Media, Learning Motivation, Indonesian Language, Quasi-Experimental

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa kelas V SD Swasta IT Arisa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia akibat penggunaan metode konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif berbasis aplikasi *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif *quasi-experimental* dengan *non-equivalent control group design*. Subjek penelitian berjumlah 40 siswa kelas V (21 kelas eksperimen, 19 kelas kontrol) di SD Swasta IT Arisa pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Alur penelitian meliputi tahap persiapan, *pretest*, intervensi pembelajaran, *posttest*, dan analisis data. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar, observasi, wawancara, dan tes. Teknik analisis data menggunakan statistik uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas *Levene*, uji *Independent Sample t-Test*, dan uji *N-Gain* dengan IBM SPSS Statistics 27. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai $t_{hitung} = 4,862$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Rata-rata *posttest* kelas eksperimen (78,90) lebih tinggi dari kelas kontrol (69,15). Rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 34,52% (kategori sedang) dibandingkan kelas kontrol sebesar 8,04% (kategori rendah). Kesimpulannya, penggunaan media interaktif berbasis *Kahoot* berpengaruh signifikan dan efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Kahoot*, Media Interaktif, Motivasi Belajar, Bahasa Indonesia, *Quasi-Experimental*

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY-SA 4.0.



1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran yang terstruktur, bermakna, dan berkelanjutan (Ansyah, 2026; Sitompul et al., 2025). Keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar sangat ditentukan oleh interaksi dinamis antara pendidik, peserta didik, serta lingkungan belajar yang kondusif. Salah satu variabel psikologis yang memegang peranan krusial dalam menentukan keberhasilan akademik peserta didik adalah motivasi belajar. Menurut Huo et al. (2025) dan Symonds et al. (2025), motivasi belajar berfungsi sebagai dorongan internal maupun eksternal yang membangkitkan semangat, mengarahkan, dan menjaga keberlangsungan dorongan belajar siswa. Peserta didik yang memiliki tingkat motivasi belajar tinggi secara konsisten menunjukkan perhatian yang fokus, partisipasi aktif, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas instruksional.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar memiliki kedudukan mendasar sebagai sarana pengembangan literasi, keterampilan berkomunikasi, serta pemahaman kritis terhadap gagasan. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak sekadar membekali siswa dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga membentuk landasan berpikir logis dan imajinatif (Mortini et al., 2025; Nabila et al., 2025). Namun, pencapaian kompetensi Bahasa Indonesia secara optimal sangat bergantung pada tingkatan antusiasme dan keterlibatan aktif siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pembelajaran yang bermakna memerlukan lingkungan yang memfasilitasi keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik secara seimbang. Oleh karena itu, pengelolaan pembelajaran Bahasa Indonesia menuntut adanya pendekatan instruksional yang adaptif dan inovatif agar dapat memelihara motivasi belajar siswa pada tingkat yang optimal (Nugraheni & Hasan, 2026; Winaningsih & Hidayat, 2026).

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital pada era *Society 5.0*, integrasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi menjadi sebuah kebutuhan terintegrasi dalam sistem instruksional modern (Ansyah et al., 2025; Ansyah, Labuem, et al., 2026; Ansyah, Sartika, et al., 2026). Penggunaan media berbasis teknologi terbukti mampu mentransformasi pola pembelajaran dari yang bersifat konvensional menjadi lebih dinamis dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Millah et al. (2025) dan Nurhasanah et al. (2025) menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi secara efektif mampu menarik perhatian, memperkuat pemahaman konsep, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan perangkat digital dalam proses

instruksional memberi ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pelajaran melalui pengalaman visual dan auditori yang kaya.

Salah satu platform digital yang menawarkan pendekatan inovatif dalam pembelajaran interaktif adalah aplikasi *Kahoot*. Platform ini menerapkan prinsip *game-based learning* dan gamifikasi yang menyajikan kuis interaktif, sistem penilaian secara langsung (*real-time feedback*), serta fitur papan peringkat (*leaderboard*). Menurut Navarro-Castillo et al. (2025) dan Özdemir (2025), fitur-fitur interaktif pada Kahoot dapat menumbuhkan iklim kompetisi yang sehat, merangsang keterlibatan aktif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penggabungan elemen visual, tantangan waktu, dan animasi interaktif pada *Kahoot* berpotensi menghilangkan kejenuhan siswa, sekaligus memicu dorongan intrinsik maupun ekstrinsik siswa untuk terlibat lebih dalam pada materi pembelajaran.

Pengintegrasian media interaktif seperti *Kahoot* menjadi sangat relevan jika diterapkan pada karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya di tingkat kelas V yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Pada tahap ini, siswa membutuhkan stimulasi visual dan aktivitas belajar berorientasi permainan (*play-based learning*) untuk memahami materi abstrak secara lebih nyata (Baharuddin, Nasution, et al., 2025; Cendana et al., 2025; P. B. Purba et al., 2025). Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, pengaplikasian kuis interaktif berbasis *Kahoot* dapat dimanfaatkan untuk melatih pemahaman bacaan, penguasaan kosakata, tata bahasa, maupun struktur teks secara lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan demikian, penggunaan *Kahoot* diharapkan dapat memperkuat daya ingat (*retention*) sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh selama pembelajaran (Ansya, Mirfan, et al., 2026; Baharuddin, Ramadani, et al., 2025; Mas'ud et al., 2025; Simarmata et al., 2026).

Meskipun media pembelajaran berbasis digital memberikan peluang besar terhadap peningkatan motivasi, realitas pembelajaran di lapangan sering kali menghadapi tantangan substantif. Berdasarkan studi pendahuluan dan observasi pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta IT Arisa, ditemukan permasalahan berupa rendahnya motivasi dan partisipasi aktif siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa cenderung pasif, kurang memberikan perhatian, serta menunjukkan antusiasme yang rendah dalam merespons instruksi guru. Kondisi ini disebabkan oleh masih dominannya penerapan metode instruksional konvensional berpusat pada guru (*teacher-centered*) yang kurang mengintegrasikan media interaktif modern. Kurangnya inovasi media pembelajaran memicu kejenuhan siswa, yang pada

akhirnya berdampak negatif pada penurunan motivasi dan pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia secara optimal.

Permasalahan ini diperkuat oleh sejumlah hasil penelitian terdahulu yang mengkaji efektivitas penggunaan media berbasis gamifikasi. Penelitian oleh Rayan & Watted (2024) menemukan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Temuan serupa ditunjukkan oleh Jarrah et al. (2024) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *Kahoot* mampu meningkatkan keterlibatan aktif dan semangat belajar siswa secara bermakna. Selain itu, studi oleh Lopes et al. (2026) mengonfirmasi bahwa integrasi aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran dasar terbukti efektif meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Rangkaian penelitian tersebut membuktikan keunggulan *Kahoot* sebagai media instruksional interaktif di jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang, permasalahan, dan kajian relevan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam pengaruh penggunaan media interaktif berbasis aplikasi *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Swasta IT Arisa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi para pendidik dalam merancang serta menerapkan media pembelajaran berbasis digital yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan psikologis peserta didik di era digital.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental research*). Desain penelitian yang diterapkan adalah *non-equivalent control group design*, di mana terdapat dua kelompok subjek yang diamati, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Ansya, Tarigan, et al., 2026). Pendekatan kuantitatif dipilih untuk menguji secara empiris dan terukur mengenai hubungan sebab-akibat antara penggunaan media interaktif berbasis aplikasi *Kahoot* sebagai variabel bebas (*independent variable*) terhadap tingkat motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat (*dependent variable*). Dalam desain ini, kelas eksperimen menerima perlakuan berupa pembelajaran Bahasa Indonesia yang memanfaatkan *Kahoot*, sedangkan kelas kontrol mengikuti proses pembelajaran konvensional menggunakan ceramah dan media cetak.

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Swasta IT Arisa yang terdaftar pada tahun ajaran berjalan. Sampel penelitian berjumlah 40 siswa yang terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu 21 siswa pada kelas eksperimen (Kelas V-A) dan 19 siswa pada kelas

kontrol (Kelas V-B). Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik *total sampling* (sampel jenuh), di mana seluruh anggota populasi siswa kelas V SD Swasta IT Arisa dijadikan sebagai sampel penelitian. Pemilihan teknik *total sampling* ini didasarkan pada jumlah populasi yang relatif terbatas dan terjangkau, sehingga keterlibatan seluruh siswa dapat memaksimalkan representativitas data serta meningkatkan keandalan hasil analisis eksperimen (Damanik et al., 2025; Labuem et al., 2025).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta IT Arisa yang beralamat di kawasan sekolah swasta Islam terpadu, pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Rangkaian kegiatan penelitian berlangsung selama dua bulan, mencakup tahap persiapan instrumen, pelaksanaan *pretest*, pemberian perlakuan (*treatment*) sebanyak beberapa kali pertemuan, hingga pelaksanaan *posttest* dan pengolahan data. Penentuan lokasi di SD Swasta IT Arisa didasarkan pada ketersediaan sarana pendukung seperti jaringan *Wi-Fi* dan perangkat gawai/komputer sekolah yang memadai untuk pengoperasian aplikasi *Kahoot*, serta ditemukannya permasalahan substantif terkait masih rendahnya motivasi dan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Alur penelitian dilaksanakan secara sistematis melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penyelesaian. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun rancangan pembelajaran Bahasa Indonesia, mengembangkan kuis interaktif berbasis *Kahoot*, menyusun kisi-kisi angket motivasi belajar, serta melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen. Tahap pelaksanaan diawali dengan pemberian tes awal (*pretest*) angket motivasi belajar pada kedua kelas untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum intervensi. Selanjutnya, dilakukan pemberian perlakuan pembelajaran Bahasa Indonesia (mencakup materi pemahaman bacaan, kosa kata, dan struktur teks) menggunakan *Kahoot* di kelas eksperimen dan metode konvensional di kelas kontrol, lalu diakhiri dengan pemberian tes akhir (*posttest*) (B. Purba et al., 2026).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara komprehensif melalui angket motivasi belajar, observasi langsung, wawancara, dokumentasi, serta tes (*pretest* dan *posttest*). Instrumen utama berupa angket motivasi belajar dikembangkan berdasarkan indikator perhatian, partisipasi, ketekunan, dan antusiasme siswa menggunakan skala Likert empat tingkat jawaban. Data pendukung diperoleh melalui observasi keterlibatan siswa di kelas serta wawancara bersama guru kelas V untuk memperkuat analisis perilaku belajar. Sebelum digunakan dalam pengambilan data penelitian, seluruh butir pernyataan dalam instrumen angket telah dinyatakan valid dan reliabel melalui pengujian validitas konstruk dan empiris (Nufus et al., 2025).

Teknik analisis data kuantitatif diolah menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 27. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas menggunakan teknik *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas varians menggunakan *Levene's Test* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Setelah data terbukti berdistribusi normal dan homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test* untuk menganalisis apakah terdapat pengaruh dan perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, uji *Normalized Gain (N-Gain)* juga diterapkan untuk mengukur tingkat efektivitas dan persentase peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan berbasis aplikasi *Kahoot*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan tahap awal pengujian prasyarat analisis data yang bertujuan untuk menguji apakah distribusi skor angket motivasi belajar siswa kelas V SD Swasta IT Arisa berdistribusi normal. Pengujian dilakukan pada data *pretest* dan *posttest* dari kedua kelompok perlakuan, yaitu kelas eksperimen (Kelas V-A) dan kelas kontrol (Kelas V-B) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengujian hipotesis distribusi normal ini dihitung menggunakan teknik statistik *Shapiro-Wilk* dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 27 pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$

Data hasil perhitungan statistik uji normalitas *Shapiro-Wilk* untuk skor motivasi belajar siswa disajikan pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas (*Shapiro-Wilk*)

Variabel	Kelompok	Jumlah Siswa (df)	Nilai Signifikansi (Sig.)	Keterangan
Hasil Angket Motivasi Belajar	<i>Pre-test</i>	21	0,509	Normal
	Eksperimen			
	<i>Post-test</i>	21	0,493	Normal
	Eksperimen			
	<i>Pre-test</i> Kontrol	19	0,493	Normal
	<i>Post-test</i> Kontrol	19	0,212	Normal

Berdasarkan data yang tercantum pada Tabel 1, perolehan nilai signifikansi (Sig.) untuk kelompok eksperimen pada saat *pretest* adalah sebesar 0,509 dan pada saat *posttest* sebesar 0,493. Sementara itu, pada kelompok kontrol diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,493 dan nilai signifikansi *posttest* sebesar 0,212. Karena seluruh nilai signifikansi yang diperoleh dari hasil uji *Shapiro-Wilk* pada kedua kelas tersebut berada di atas nilai

ambang batas $\alpha = 0,05$ ($Sig. > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berdistribusi normal.

3.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dilakukan setelah data terbukti berdistribusi normal untuk memastikan bahwa kedua kelompok sampel penelitian memiliki keragaman varians yang setara atau homogen. Pengujian ini penting agar perbandingan skor motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak bias akibat perbedaan keragaman populasi awal. Analisis homogenitas varians ini dihitung menggunakan metode *Levene's Test* berbasis rerata (*Based on Mean*) pada taraf signifikansi 0,05.

Hasil perhitungan uji homogenitas varians data motivasi belajar siswa disajikan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Varians (*Levene's Test*)

Variabel	Metode Dasar	Statistik <i>Levene</i>	df1	df2	Nilai Signifikansi (Sig.)	Keterangan
Hasil Angket Motivasi Belajar	<i>Based on Mean</i>	1,074	1	38	0,307	Homogen
	<i>Based on Median</i>	0,713	1	38	0,404	Homogen
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	0,713	1	33,961	0,404	Homogen
	<i>Based on trimmed mean</i>	0,921	1	38	0,343	Homogen

Berdasarkan keluaran data pada Tabel 2, statistik *Levene* berbasis rerata (*Based on Mean*) menunjukkan nilai sebesar 1,074 dengan derajat kebebasan $df1 = 1$ dan $df2 = 38$. Perolehan nilai signifikansi (*Sig.*) dari uji homogenitas ini mencatatkan angka sebesar 0,307. Karena nilai signifikansi yang dihasilkan melebihi tingkat signifikansi yang ditetapkan ($0,307 > 0,05$), maka varians kelompok data motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen.

Terpenuhinya kedua uji prasyarat ini baik uji normalitas maupun uji homogenitas memberikan landasan statistik yang valid bahwa data penelitian telah memenuhi kriteria pengujian parametrik. Dengan demikian, pemrosesan data dapat dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis menggunakan analisis statistik inferensial *Independent Sample t-Test*.

3.3 Uji *Independent Sample t-Test*

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menganalisis ada atau tidaknya perbedaan serta pengaruh yang signifikan dari penggunaan media interaktif berbasis aplikasi *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Swasta IT Arisa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Analisis ini membandingkan capaian *posttest* motivasi belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan *Kahoot* dan kelas kontrol yang dibelajarkan secara konvensional. Pengujian hipotesis dihitung dengan rumus *Independent Sample t-Test* menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics 27 pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$).

Ringkasan hasil perhitungan statistik *Independent Sample t-Test* disajikan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Pengujian *Independent Sample t-Test*

Variabel	Asumsi Varians	Uji Levene (F)	Sig.	Nilai t	df	Sig.(2-tailed)	Beda Rerata (Mean Diff.)	Standar Error Beda
Hasil Motivasi Belajar	<i>Equal variances assumed</i>	1,074	0,307	4,933	38	0,001	2,860	0,580
	<i>Equal variances not assumed</i>	-	-	4,861	33,126	0,001	2,860	0,588

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 3, diperoleh nilai statistik t_{hitung} pada baris *Equal variances assumed* sebesar 4,933 dengan derajat kebebasan (*df*) sebesar 38. Perolehan nilai signifikansi dua arah (*Sig. 2-tailed*) menunjukkan angka 0,001. Selain itu, secara deskriptif rerata (*mean*) skor *posttest* motivasi belajar Bahasa Indonesia pada kelas eksperimen mencapai 78,90, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai rerata skor sebesar 69,15.

Pencapaian nilai signifikansi sebesar 0,001 yang jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,001 < 0,05$) serta selisih rerata (*Mean Difference*) sebesar 2,860 mengindikasikan adanya perbedaan motivasi belajar secara nyata antar kedua kelas. Karena nilai signifikansi *Sig. (2 – tailed)* $< 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima. Hasil pengujian ini membuktikan secara empiris bahwa penerapan media

interaktif berbasis aplikasi *Kahoot* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas V SD Swasta IT Arisa.

3.4 Uji *N-Gain* (*Normalized Gain*)

Uji *Normalized Gain* (*N-Gain*) dilaksanakan untuk mengukur tingkat efektivitas peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media interaktif *Kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pengujian *N-Gain* menghitung rasio perubahan dari skor *pretest* ke skor *posttest* pada masing-masing kelompok siswa. Hasil perhitungan ini dinyatakan dalam bentuk persentase untuk menentukan efektivitas relative antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Rincian deskriptif hasil analisis persentase *N-Gain* motivasi belajar siswa disajikan pada Tabel 4 di bawah ini:

Tabel 4. Deskripsi Hasil Uji *N-Gain* Motivasi Belajar

Kelas	Statistik Parameter	Nilai Statistik	Standar Error	Kategori Interpretasi
Eksperimen	Rerata (<i>Mean</i>)	34,52%	2,205	Sedang
	Batas Bawah 95% <i>CI</i>	29,92%	-	-
	Batas Atas 95% <i>CI</i>	39,12%	-	-
	Median	36,36%	-	-
	Standar Deviasi	10,106	-	-
	Nilai Minimum / Maksimum	11,00% / 56,00%	-	-
Kontrol	Rerata (<i>Mean</i>)	8,04%	4,227	Rendah
	Batas Bawah 95% <i>CI</i>	-0,84%	-	-
	Batas Atas 95% <i>CI</i>	16,92%	-	-
	Median	9,09%	-	-
	Standar Deviasi	18,424	-	-
	Nilai Minimum / Maksimum	-37,00% / 43,00%	-	-

Berdasarkan data statistik deskriptif pada Tabel 4, kelas eksperimen yang memanfaatkan media *Kahoot* memperoleh rata-rata peningkatan *N-Gain* sebesar 34,52% dengan standar deviasi 10,106 serta rentang nilai antara 11,00% hingga 56,00%. Di sisi lain, kelas kontrol yang dibelajarkan dengan metode konvensional mencatatkan rata-rata peningkatan *N-Gain* sebesar 8,04% dengan standar deviasi 18,424 serta rentang nilai dari -37,00% hingga 43,00%.

Berdasarkan kriteria interpretasi nilai *N-Gain*, rata-rata peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 34,52% tergolong dalam kriteria "Sedang". Sementara itu, rata-rata peningkatan pada kelas kontrol sebesar 8,04% berada dalam kriteria "Rendah". Perbandingan capaian rerata *N-Gain* ini membuktikan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Swasta IT Arisa melalui media interaktif *Kahoot* jauh lebih tinggi dan efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data empiris yang telah diuraikan pada bagian hasil, penelitian ini membuktikan secara meyakinkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media interaktif berbasis aplikasi *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Swasta IT Arisa. Hal ini ditunjukkan secara nyata oleh hasil pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* yang menghasilkan nilai t_{hitung} sebesar 4,862 dengan nilai signifikansi dua arah (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Karena probabilitas signifikansi tersebut jauh lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak secara statistik. Bukti kuantitatif ini diperkuat oleh disparitas capaian rata-rata (*mean*) skor *posttest* motivasi belajar, di mana kelas eksperimen mencapai skor 78,90 yang lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol yang hanya mampu meraih skor 69,15.

Keunggulan penggunaan aplikasi *Kahoot* dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional semakin terlihat jelas melalui evaluasi efektivitas peningkatan motivasi menggunakan perhitungan *Normalized Gain (N-Gain)*. Data memperlihatkan bahwa kelas eksperimen yang dibelajarkan menggunakan intervensi *Kahoot* mencatatkan rata-rata peningkatan *N-Gain* sebesar 34,52%, yang masuk ke dalam kategori interpretasi "sedang". Sebaliknya, kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran secara konvensional hanya memperoleh rata-rata peningkatan *N-Gain* sebesar 8,04%, yang berada pada kategori "rendah". Disparitas rasio peningkatan yang cukup jauh ini secara kritis mengindikasikan bahwa intervensi media digital interaktif tidak hanya menaikkan skor secara nominal, tetapi secara efektif mampu mendorong dorongan intrinsik dan ekstrinsik siswa secara lebih stabil selama rangkaian kegiatan pembelajaran berlangsung.

Peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen secara teoretis dapat dikaitkan dengan desain instruksional aplikasi *Kahoot* yang kuat dalam menerapkan prinsip *game-based learning* dan *gamification*. Selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia, *Kahoot* berhasil mentransformasi penyampaian materi esensial seperti latihan pemahaman bacaan, penguasaan kosa kata (*vocabulary*), dan analisis struktur teks menjadi sebuah instrumen

kuis yang menantang dan memikat. Ketersediaan fitur-fitur seperti sistem umpan balik instan (*real-time feedback*), animasi visual, pengatur waktu (*timer*), serta kehadiran papan peringkat (*leaderboard*) memicu iklim kompetisi yang sehat dan positif di antara siswa Kelas V SD Swasta IT Arisa. Mekanika permainan ini memecah kejenuhan (*ice-breaking*) dari rutinitas metode ceramah dan penugasan lembar kerja konvensional, sehingga siswa secara sukarela menjadi lebih antusias dan fokus demi memperoleh akumulasi skor tertinggi.

Temuan positif dari implementasi ini sejalan dengan kerangka konseptual yang dikemukakan oleh Rayan & Watted (2024), yang menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi memiliki kapasitas yang signifikan untuk memusatkan perhatian, meningkatkan partisipasi aktif, serta menumbuhkan antusiasme peserta didik. Dalam konteks mata pelajaran Bahasa Indonesia yang kerap dipersepsikan oleh siswa sekolah dasar sebagai pelajaran yang sarat akan aktivitas membaca teks panjang yang membosankan, integrasi elemen audio-visual *Kahoot* mampu mereduksi kelelahan kognitif (*cognitive overload*). Hal ini bersesuaian penuh dengan pandangan Jarrah et al. (2024), yang menyatakan bahwa *Kahoot* menciptakan pengalaman belajar (*learning experience*) yang atraktif karena memadukan stimulasi multimedia dan dinamika kompetisi yang secara simultan menghidupkan suasana kelas.

Hasil riset empiris ini mengonfirmasi dan memperkuat temuan dari berbagai penelitian terdahulu yang secara spesifik meneliti pemanfaatan platform *Kahoot* di jenjang pendidikan dasar. Kajian oleh Lopes et al. (2026) membuktikan bahwa implementasi aplikasi *Kahoot* memberikan pengaruh positif dan kausal terhadap eskalasi motivasi belajar siswa sekolah dasar. Fakta tersebut juga dikoroborasi oleh riset Janković & Lambić (2022), yang secara meyakinkan melaporkan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukasi (*educational game*) seperti *Kahoot* terbukti efektif dalam merawat keterlibatan emosional serta persistensi semangat belajar anak. Konsistensi temuan-temuan ini memvalidasi premis bahwa media *Kahoot* sangat adaptif terhadap karakteristik tahapan psikologis kognitif siswa kelas V, yang pada masa usianya masih sangat responsif terhadap pendekatan *playful learning* atau belajar melalui instrumen permainan.

Penelitian ini memberikan justifikasi akademik bagi para pendidik khususnya guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Swasta IT Arisa untuk secara proaktif mengadopsi teknologi instruksional guna merespons tantangan era digitalisasi pendidikan. Ketergantungan sekolah pada pola pengajaran *teacher-centered* terbukti membatasi ruang partisipasi, menekan daya kritis, dan mematikan antusiasme belajar siswa. Oleh karena itu, pengintegrasian perangkat lunak interaktif berbasis gamifikasi seperti *Kahoot* bukanlah sekadar kosmetik teknologi modern, melainkan sebuah strategi esensial (*essential strategy*) untuk merekonstruksi lingkungan kelas menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan inklusif.

Pada gilirannya, peningkatan motivasi belajar yang terkatalisasi oleh media inovatif ini diharapkan akan berbanding lurus dengan pencapaian kompetensi serta hasil belajar Bahasa Indonesia yang lebih optimal dan holistik bagi setiap peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di Kelas V SD Swasta IT Arisa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis aplikasi *Kahoot* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan secara kuantitatif melalui uji *Independent Sample t-Test* yang memperoleh nilai $t_{hitung} = 4,862$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, serta capaian rata-rata (*mean*) skor *posttest* kelas eksperimen sebesar 78,90 yang jauh melebihi kelas kontrol sebesar 69,15. Selain itu, tingkat efektivitas peningkatan motivasi belajar berdasarkan uji *N-Gain* menunjukkan persentase sebesar 34,52% (kategori sedang) pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 8,04% (kategori rendah), sehingga penerapan media interaktif berbasis aplikasi *Kahoot* terbukti efektif dalam meningkatkan perhatian, partisipasi, dan antusiasme belajar siswa di sekolah dasar.

Pernyataan Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

REFERENSI

- Ansyah, Y. A. (2026). *KONSEP PENDIDIKAN BERKEMAJUAN MUHAMMADIYAH*. PENERBIT KBM INDONESIA.
- Ansyah, Y. A., Labuem, S., Sa'ida, I. A., Herawati, A., Effendy, F., Subakti, H., Rahmi, S. Y., Al Haddar, G., Alam, T. H. I., & Situmorang, E. (2026). *Konsep Pembelajaran Berbasis Design Thinking di Era Digital*. Yayasan Kita Menulis.
- Ansyah, Y. A., Mirfan, M., Adila, A. S. D., Suleman, N., Ratnawati, R., Sembiring, D. J. M., Simarmata, J., Distira, R. P. A., Jumarlis, M., & Nasbey, H. (2026). *Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran: Dari E-Learning hingga AI di Kelas*. Yayasan Kita Menulis.
- Ansyah, Y. A., Salsabilla, T., & Rozi, F. (2025). *Strategi Inovatif dalam Pengembangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar di Era Society 5.0*. Cahya Ghani Recovery.
- Ansyah, Y. A., Sartika, S. H., Purba, P. B., Sa'ida, I. A., Suhada, S., Tangio, J. S., Husain, R. I.,

Monoarfa, F., Ismail, R. P., & Kaban, R. (2026). *Media Pembelajaran Kreatif dalam Ekosistem Digital*. Yayasan Kita Menulis.

Ansyah, Y. A., Tarigan, I. M. B., Khaidarmansyah, K., Iwan, I., Sutrisno, E., Tanniewa, A. M., Wisnujati, N. S., Rangkuti, J. A., Lestari, N., & Hadjo, S. (2026). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.

Baharuddin, M. R., Nasution, N. E. A., Utami, L., Ansyah, Y. A., Fauziastuti, V. T., Suhada, S., Rabiula, A., Nasbey, H., Saputri, R. P., & Sihalo, M. (2025). *Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi*. Yayasan Kita Menulis.

Baharuddin, M. R., Ramadani, S., Panduwiyasa, H., Hasanah, N., Herawati, A., Saman, S., Nelsa, P., Amril, S. Z., Putri, T. N., & Ansyah, Y. A. (2025). *Perubahan Sosial Melalui Teknologi dan Generasi Z*. Yayasan Kita Menulis.

Cendana, W., Lestari, H., Haruna, N. H., Ansyah, Y. A., Mutmainnah, M., Masri, S., Hermawan, F. F., Ferdinand, F. V., Nata, C., & Rambe, R. (2025). *Mengintegrasikan Gen AI dalam Pembelajaran Guru SD: Meningkatkan Kualitas Pendidikan Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.

Damanik, J. B., Ansyah, Y. A., Napitupulu, J., Mardhotillah, B., Simarmata, H. M. P., Ariani, S., Daud, M., Erdawaty, E., Lubis, P. F., & Fajrillah, F. (2025). *Statistika Untuk Penelitian*. Yayasan Kita Menulis.

Huo, C., Zhang, L. J., & Stephens, J. M. (2025). Examining the Structure of Directed Motivational Currents (DMCs) Among Secondary and Tertiary English as a Second Language Learners. *Behavioral Sciences*, 15(8), 1066. <https://doi.org/10.3390/bs15081066>

Janković, A., & Lambić, D. (2022). THE EFFECT OF GAME-BASED LEARNING VIA KAHOOT AND QUIZZ ON THE ACADEMIC ACHIEVEMENT OF THIRD GRADE PRIMARY SCHOOL STUDENTS. *Journal of Baltic Science Education*, 21(2), 224–231. <https://doi.org/10.33225/jbse/22.21.224>

Jarrah, A. M., Wardat, Y., Fidalgo, P., & Ali, N. (2024). Gamifying mathematics education through Kahoot: Fostering motivation and achievement in the classroom. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 20, 010. <https://doi.org/10.58459/rptel.2025.20010>

- Labuem, S., Rahmawati, I., Marshanawiah, A., Muhammadun, M., Ansya, Y. A., Tangka, G. M. W., Firdian, F., Amiruddin, A., Surawan, G. C., & Subakti, H. (2025). *Statistik Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. Yayasan Kita Menulis.
- Lopes, R., Baptista, A., Tukaiev, S., Giannouli, V., & Ferreira, J. A. (2026). Measuring student perceptions of motivation and engagement with Kahoot!: a case study in primary education in Portugal. *Frontiers in Psychology*, 17. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2026.1881419>
- Mas'ud, H., Waseso, B., Ansya, Y. A., Lubis, M., Nirsal, N., Rachman, S. R. D., Effendy, V. A., Rotikan, R., Sope, D. R., & Nugroho, A. (2025). *Manajemen Teknologi Informasi: Strategi dan Implementasi*. Yayasan Kita Menulis.
- Millah, E. T., Kurniawan, D. T., & Abidin, Y. (2025). Effectiveness of Using Interactive Learning Media in Enhancing Learning Motivation and Science Literacy of 6th Grade Elementary School Student on the Topic of World Continents. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 10(2), 82–94. <https://doi.org/10.25217/ji.v10i2.5715>
- Mortini, A. V., Andika, A., Jaya, A., Tristiana, N. E., Dilarose, V., Janah, M., Sutarno, S., Seftika, S., & Mahesti, A. (2025). *Teaching Language Productive Skills In Indonesia*. Star Digital Publishing.
- Nabila, U. P., Istiq'faroh, N., & Sukartiningsih, W. (2025). Innovative Learning Strategies for Optimizing Literacy Competencies in Elementary Indonesian Language Instruction. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(4), 3412–3421. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i4.2444>
- Navarro-Castillo, Y., Pablo-Lerchundi, I., & Morales-Alonso, G. (2025). Kahoot! as a tool to enhance learning for engineering students in economics & management courses. *The International Journal of Management Education*, 23(2), 101173. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2025.101173>
- Nufus, M. R., Candra, Sevenpri, Hismendi, H., Sahir, S. H., Daud, M., Risnawati, R., Raihan, R., Ansya, Y. A., Zalviwan, M., Rasyid, A., Oktariyanto, E. N., Nurlaela, E., Kariza, C. I., Hippy, M. Z., Sianturi, Julinton, Abdussamad, S. N., Maulana, U. A. I., & Ismail, A. R. (2025). *Statistik Dasar untuk Mahasiswa Perguruan Tinggi*. Yayasan Kita Menulis.

- Nugraheni, A. S., & Hasan, M. F. (2026). Indonesian language learning adaptation strategies in regional language environment: a phenomenological study in rural primary schools. *Cogent Education*, 13(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2026.2635805>
- Nurhasanah, A., Handoyo, E., Widiyatmoko, A., & Rusdarti, R. (2025). Digital-Based Learning Media Innovation: Improving Motivation and Science Learning Outcomes. *International Journal on Social and Education Sciences*, 7(2), 185–194. <https://doi.org/10.46328/ijonses.723>
- Özdemir, O. (2025). Kahoot! Game-based digital learning platform: A comprehensive meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 41(1). <https://doi.org/10.1111/jcal.13084>
- Purba, B., Al Haddar, G., Yulianda, A., Daud, M., Ansya, Y. A., Rosni, R., Sulaeman, Z., Laman, E. G., Dewantara, A. S., & Hadjo, S. (2026). *Statistik dalam Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Purba, P. B., Suhada, S., Wibowo, F. C., Ansya, Y. A., Mardhotillah, B., Ismail, A. R., Thariq, A., Nurlaela, E., Lubis, M., & Wardhana, A. S. J. (2025). *Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Yayasan Kita Menulis.
- Rayan, B., & Watted, A. (2024). Enhancing Education in Elementary Schools through Gamified Learning: Exploring the Impact of Kahoot! on the Learning Process. *Education Sciences*, 14(3), 277. <https://doi.org/10.3390/educsci14030277>
- Simarmata, J. S., Ansya, Y. A., Yusuf, M., Subakti, H., Indrayani, P., Wellya, M., Fatma, F., Riana, A. D., Mukmin, M., & Saragih, D. Y. (2026). *Inovasi Teknologi Berkelanjutan untuk Generasi Z*. Yayasan Kita Menulis.
- Sitompul, R. S., Gianistika, C., Tambunan, B. H. R., Ansya, Y. A., Zainuri, H., Sihotang, D. O., Istiarsono, Z., Mukmin, M., Simarmata, J., & Sari, I. M. (2025). *Revolusi Manajemen Pendidikan: Dari Konvensional ke Transformasional*. Yayasan Kita Menulis.
- Symonds, J. E., Kaplan, A., Upadyaya, K., Aro, K. S., Torsney, B. M., Skinner, E., & Eccles, J. S. (2025). Momentary student engagement as a dynamic developmental system. *Journal of Theoretical and Philosophical Psychology*, 45(4), 393–410. <https://doi.org/10.1037/teo0000288>



Jurnal Transformasi dan Inovasi Pendidikan

E-ISSN :

Vol. 1 | No. 2 | Februari 2026 | Halaman. 121-137

 : <https://ejournal.intelearn-insight.com/jtip/article/view/19>

 : xx.xxxx/jtip.vx.ix.xxxx

Winaningsih, I., & Hidayat, A. N. (2026). Managing Digital Media-Based Indonesian Language Learning to Enhance Literacy. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 5(1), 50–62. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v5i1.2621>