



Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) Menggunakan Media *Kahoot* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Rejomulyo

Eko Budiono¹, Sulistyaning Kartikwati², Riani Riani³

^{1,2} Universitas PGRI Madiun, Indonesia

³ SD Negeri Rejomulyo, Indonesia

Email : ¹ekobudiumpo@gmail.com , ²sulistyaningki@gmail.com , ³rosariani27@gmail.com

Alamat: Jl. Setia Budi no 85 Madiun, Jawa Timur, Indonesia

Korespondensi penulis : ekobudiumpo@gmail.com

Abstract. *Learning that lacks variety makes students less enthusiastic in learning activities which results in low motivation to learn in students. Therefore, the researcher applied Kahoot learning media to increase the learning motivation of grade V students of SD Negeri Rejomulyo in the science and science subjects for the 2024/2025 school year. This research aims to increase students' learning motivation through the use of word wall media. The research method used is Classroom Action Research (CAR) which consists of 2 cycles. There are 4 stages in each cycle, namely: Planning, Implementation, Observation, Reflection. The results of the study show that the application of Kahoot media has an impact on the change in attitude that occurs in students after applying learning with Kahoot media. The results of the research obtained were that the learning motivation of students in cycle I was 47% in the high category, in cycle II it increased to 93.47% in the very high category. The conclusion of this study is that the use of Kahoot media can increase students' learning motivation in learning social studies in grade V of SD Negeri Rejomulyo.*

Keywords: *Kahoot, Media, Matematika.*

Abstrak. Pembelajaran yang kurang adanya variasi menjadikan siswa kurang memiliki semangat dalam kegiatan belajar yang berakibat rendahnya motivasi belajar dalam diri siswa. Oleh karena itu, peneliti menerapkan media pembelajaran *Kahoot* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Rejomulyo materi bilangan cacah sampai dengan 1.000.000 pada mata pelajaran Matematika tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media *Kahoot*. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Ada 4 tahapan yang ada pada setiap siklusnya yaitu : Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, Refleksi.. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Kahoot* memiliki dampak dengan adanya perubahan sikap yang terjadi pada siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan media *Kahoot*. hasil penelitian yang diperoleh yaitu motivasi belajar siswa pada siklus 1 yaitu sebesar 47% pada kategori tinggi, pada siklus II meningkat menjadi 93,47% pada kategori sangat tinggi. Kesimpulan pada penelitian ini, penggunaan media *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika dikelas V SD Negeri Rejomulyo.

Kata Kunci: *Kahoot, Media, Matematika.*

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan proses seumur hidup dimana seseorang terlibat dalam memperluas pengetahuannya. Pendidikan mempunyai fungsi mengembangkan keterampilan, membentuk karakter, dan melatih sumber daya manusia yang berharga untuk mewujudkan kehidupan masyarakat yang lebih bijaksana. Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar karena dapat menghasilkan generasi intelektual yang terampil dan mampu memajukan negara. Tidak hanya itu, Pendidikan juga memiliki peranan yang sangat penting dalam mempersiapkan generasi. Oleh karena itu, guru harus mampu mendidik anak negeri. Kecerdasan lebih dari

sekedar otak, melainkan merupakan integrasi kecerdasan intelektual, moral, dan spiritual.

Semua kecerdasan tersebut dapat dicapai apabila siswa belajar dengan baik. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa di sekolah adalah motivasi. Motivasi berpengaruh secara langsung dan tidak langsung terhadap hasil belajar siswa karena siswa selalu mempunyai tujuan dalam kegiatannya, maka mereka mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya. Siswa akan melakukan yang terbaik untuk mewujudkan impian studi mereka. Artinya orang yang tidak termotivasi belajar tidak dapat melakukan kegiatan belajar (Djamarah, 2002).

Menurut Makmun (Harisuddin, 2019), motivasi dianggap sebagai kekuatan batin seseorang yang substansinya tidak dapat diamati tetapi dapat dikenali melalui beberapa indikator. Menurut Uno dalam (Novidiantoko, 2020), indikator motivasi meliputi keinginan dan keinginan untuk sukses, dorongan yang diperlukan untuk belajar, harapan dan harapan di masa depan, penghargaan dan penghargaan terhadap pembelajaran, kegiatan belajar yang menarik, dan lingkungan belajar yang bermanfaat. Hal tersebut selaras dengan pendapat Hamdu & Agustina, (2011) Lemahnya motivasi ataupun tidak adanya motivasi belajar membuat siswa tidak efektif dalam belajar, sehingga kualitas prestasi belajar akan menurun. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk mengetahui indikator apa saja yang diterapkan untuk mencapai hasil pembelajaran yang baik.

Motivasi memiliki peran yang sangat penting bagi siswa dan guru. Dimiyati dan **Mudjiono (2018)** membahas tentang pentingnya motivasi belajar siswa. Tujuannya adalah untuk membantu siswa memahami manfaat belajar, memberikan informasi tentang upaya belajar siswa dibandingkan siswa lainnya, memberikan orientasi terhadap kegiatan belajar, dan memberikan rangsangan semangat untuk meningkatkan pembelajaran dan membantu siswa melihat makna pembelajaran mereka.

Di sisi lain, pentingnya motivasi belajar bagi guru adalah dapat menjaga semangat belajar siswa, membantu guru mengenali motivasi setiap siswa dan menentukan strategi pembelajaran, serta memberikan arahan kepada guru dalam memilih perannya dalam pembelajaran dan guru diberikan kesempatan untuk selalu tampil mengubah siswa yang tidak bersemangat.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada guru kelas V SD Negeri Rejomulyo pada Tanggal 5 Februari 2024 menyatakan bahwa “Rendahnya motivasi belajar pada peserta didik berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, untuk itu perlu adanya inovasi yang dilakukan guru dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga masalah dan kesulitan yang dialami saat ini dapat segera diatasi. Gagne (2020) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis

komponen di lingkungan siswa yang merangsang belajarnya. Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan sebagai solusi dalam permasalahan ini. Nurindah & Kasman (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, namun upaya tersebut belum teruji secara maksimal. Banyak lembaga pendidikan di wilayah terpencil atau terisolasi belum dapat menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, terutama media pembelajaran yang dihasilkan oleh teknologi digital. Sebuah media pembelajaran yang dapat mudah untuk digunakan oleh siapapun, untuk itu peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian terkait media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika.

Saat ini media pembelajaran sudah terdida dengan beragam. Namun media pembelajaran yang saat ini banyak mendapat perhatian adalah media pembelajaran berbasis permainan untuk menghilangkan kejenuhan. Nugroho dkk. (2017) menemukan bahwa keberadaan game yang sedang banyak digunakan saat ini merupakan suatu kesenangan tersendiri dan melegakan bagi mereka yang penat dalam beraktivitas. Namun permainan justru membuat banyak siswa yang ketagihan dan malas belajar. Faktanya di masyarakat bahwa game memiliki daya tarik adiktif yang membuat penggunaanya merasa ketagihan. Fenomena tersebut memunculkan ide-ide kreatif dan inovatif dalam dunia pendidikan yaitu pemanfaatan permainan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah Kahoot, sebagaimana (Maghfiroh, 2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media Kahoot mampu menciptakan interaksi yang bermanfaat bagi siswa. *Kahoot* menurut (P.M. Sari dan Yarza, 2021) merupakan sebuah aplikasi yang dapat berfungsi sebagai media pembelajaran atau alat penilaian yang menarik bagi siswa. *Kahoot* memiliki beberapa kelebihan yaitu gratis untuk opsi dasar dengan pilihan beberapa template. Selain itu, game yang sudah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui WhatsApp, Google Classroom atau digunakan secara tatap muka di kelas. Software ini menawarkan banyak jenis permainan seperti kuis benar salah, pilihan ganda, jawaban singkat dan masih banyak lagi. Keunggulan lainnya adalah game yang Anda buat dapat dicetak sebagai file PDF sehingga memudahkan siswa yang memiliki masalah jaringan jika menggunakannya secara online.

Berdasarkan dari hasil tersebut, dilakukan penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan penerapan media Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Rejomulyo dalam pembelajaran Matematika. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah diterapkan media *Kahoot* pada mata pelajaran Matematika di kelas V SD Negeri Rejomulyo .

2. KAJIAN TEORITIS

Ada beberapa penelitian yang peneliti anggap relevan dengan penelitian yang telah dilakukan, diantaranya:

- 1) Penelitian yang berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar PKn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Pada Siswa Kelas V MIS Manba’ul Falah Bogor”, yang disusun oleh Syamsuddin dalam skripsinya pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan 2 siklus dan dengan menggunakan metode variatif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Dari hasil analisis siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa (1) motivasi belajar siswa pada materi pemerintahan sebelum dilakukan tindakan kelas masih rendah, (2) penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe jigsaw pada materi pemerintahan dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu (a) pada siklus ke-I didapatkan hasil (44,0625%) termasuk kualifikasi rendah karena berada pada interval 0 - 69%. (b) pada siklus ke-II didapatkan hasil (90%) termasuk kualifikasi tinggi karena berada pada interval 86 – 100 %, jika dilihat dari persentase ketercapaian pada setiap siklus mengalami kenaikan yang sangat signifikan.
- 2) Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau”, yang disusun oleh Icha Timart Diany Sinaga, dkk dalam jurnal environment dan management, vol 3, no. 1, tahun 2022. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan populasi menggunakan kelas eksperimen dan kelas control. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kenaikan motivasi belajar sebesar 14,62% ($94,04 > 82,04$) pada kelas eksperimen dan sebesar 2,75% ($83,79 > 81,54$) pada kelas control. Berdasarkan nilai signifikan pengujian hipotesis disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan positif dari variable media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDN Nanga Bulik 6, Kabupaten Lamandau.
- 3) Penelitian yang berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar IPS Siswa Melalui Penerapan Metode Mind Map Pada Kelas IV MI Nurul Falah Parungpanjang”, yang disusun oleh Khusnul Khotimah dalam skripsinya pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklus meliputi observasi, wawancara, dokumentasi dan pemberian angket, teknik analisis data dengan menggunakan teknik kualitatif deskriptif. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode

mind map dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa dilihat dari peningkatan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 49,89% menjadi 85,20% pada siklus II. Selain itu, penerapan metode mind map juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini terlihat dari persentase aktivitas belajar pada siklus I sebesar 53,26% menjadi 93,47% pada siklus II

3. METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan ketika pembelajaran Matematika di kelas V SD Negeri Rejomulyo. Waktu penelitian yaitu bulan Mei sampai Juni 2024. Subjek dalam penelitian ini ialah siswa kelas V SD Negeri Rejomulyo tahun ajaran 2024/2025. Jumlah seluruh siswa 16, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Sedangkan objek penelitiannya yaitu motivasi belajar matematika pada materi bilangan cacah sampai 1.000.000 yang berfokus pada nilai tempat dan pembacaan bilangan. Data penelitian yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif yang digambarkan sebagai hasil proses kegiatan pembelajaran dari tahap prasiklus hingga pascasiklus yang disajikan sebagai hasil angka persentase dan hasil kuesioner siswa. Proses tersebut digambarkan dalam bentuk deskripsi kualitatif. PTK didasarkan pada adanya permasalahan pembelajaran di kelas, dan dalam penelitian ini dia menggunakan metode PTK empat langkah. Keempat langkah tersebut adalah: Perencanaan (Planning), Pelaksanaan (Action), Pengamatan (Observation), dan Refleksi (Refleksi) (Arikunto, 2015;). Adapun alur PTK tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

(Sumber: Arikunto Suharsimi, Penelitian Tindakan Kelas, 2015)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Rejomulyo, Kecamatan Kanigoro Kota Madiun Berdasarkan rekaman hasil observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran matematika di kelas V ditemukan: (1) dalam pembelajaran siswa terlihat pasif, siswa hanya melihat, mendengar, dan mencatat penjelasan guru sehingga kegiatan belajar lebih banyak didominasi oleh guru; (2) siswa jarang mau bertanya ataupun berdiskusi dengan guru maupun dengan teman belajarnya. Ketika diberikan pertanyaan, mereka lebih memilih diam daripada mengemukakan pendapat; dan (3) siswa sebagian besar tidak menyukai pelajaran matematika karena dianggap sulit. (4) karakteristik siswa kelas IV yang berbeda-beda sehingga diperlukan suatu metode pembelajaran yang berbeda. Salah satu yang bisa kita lakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Hasil penelitian yaitu menggunakan media *Kahoot* sebagai solusi mengatasi hal tersebut. *Kahoot* merupakan platform game yang menyediakan berbagai pilihan format permainan bermanfaat dan menarik bagi audiens. Menurut Rosdiani (2021:247), menyatakan bahwa *Kahoot* adalah salah satu situs pembelajaran yang didalamnya guru dapat membuat berbagai macam template pembelajaran yang didesain dalam bentuk games. Sedangkan menurut Sari & Yarza, (2021:195), adalah aplikasi yang digunakan sebagai alat belajar, sumber belajar atau evaluasi secara online yang menarik untuk siswa. Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan ini, berlangsung dua siklus dari tanggal 29 Juli-8 Agustus 2024. Masing-masing siklus terdiri dari satu kali pertemuan, dengan distribusi waktu satu pertemuan untuk pelaksanaan tindakan dan pemberian evaluasi.

Siklus I

Data hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I tentang motivasi belajar Matematika disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Motivasi Belajar Siswa

(hasil analisis data)

| KRITERIA | JUMLAH | PERSETASE | KETERANGAN |
|------------------|--------|-----------|---------------|
| $80 \leq 100$ | 6 | 34,00% | Sangat tinggi |
| $67 \leq X < 80$ | 7 | 47,00% | Tinggi |
| $54 \leq X < 67$ | 3 | 19,00% | Sedang |
| $41 \leq X < 54$ | 0 | 0,00% | Rendah |
| $0 < 48$ | 0 | 0,00% | Sangat Rendah |

Berdasarkan tabel I diatas diperoleh presentase jumlah peserta didik yang memiliki motivasi belajar termasuk kategori sangat tinggi sebesar 34%, Kategori tinggi sebesar 47,00%, kategori sedang sebesar 19% dan tidak ada siswa kategori rendah dan sangat rendah. Dari hasil tersebut

tampak bahwa penggunaan media *Kahoot* sudah dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa walaupun belum mencapai target yang diinginkan karena belum memenuhi angka 50% sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Siklus II

Data Hasil penelitian tindakan kelas pada siklus II tentang Motivasi belajar matematika disajikan pada tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 2. Distribusi Motivasi Belajar Siswa

| KRITERIA | JUMLAH | PERSETASE | KETERANGAN |
|------------------|--------|-----------|---------------|
| $80 \leq 100$ | 11 | 93,47% | Sangat tinggi |
| $67 \leq X < 80$ | 5 | 16,53% | Tinggi |
| $54 \leq X < 67$ | 0 | 00,00% | Sedang |
| $41 \leq X < 54$ | 0 | 0.00% | Rendah |
| $0 < 48$ | 0 | 0,00% | Sangat Rendah |

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil analisis dan pembahasan tentang penerapan *Kahoot* hasil yang diperoleh motivasi belajar siswa pada siklus yaitu sebesar 47% pada kategori tinggi, pada siklus II meningkat menjadi 93,47% pada kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan *Kahoot* berbasis game edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VI SD Negeri Rejomulyo.

DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S., et al. (2015). Penelitian tindakan kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2018). Belajar dan pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2002). Psikologi belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (2020). Principles of instructional design (4th ed.). Japan: High Schools.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 12(1), 90–96. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.63>
- Harisuddin, M. I. (2019). Secuil esensi berfikir kreatif dan motivasi belajar siswa. Bandung: PT. Panca Terra Firma.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan media word wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV MI Roudlotul Huda. Jurnal Profesi Keguruan, 4(1), 65.

- Novidiantoko, D. (2020). Cara praktis meningkatkan motivasi siswa di sekolah dasar. Yogyakarta: Deepublish.
- Nugroho, D. A., Harmastuti, & Uminingsih. (2017). Membangun game edukasi “Mathematic Maze” berbasis Android untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak sekolah dasar. *Jurnal Statistika Industri dan Komputasi*, 2(1), 67-77.
- Nurindah, & Kasman. (2021). Implementasi media pembelajaran berbasis Android terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1).
- Rosdiani, et al. (2021). Pelatihan membuat game edukasi Kahoot untuk guru di Kelurahan Karaton. *Jurnal Abnimas*, 2(2), 247-255.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Kahoot pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199.