

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN KEAKTIFAN BELAJAR IPAS
MELALUI MEDIA EVALUASI INTERAKTIF KAHOOT
PADA SISWA KELAS V SDS AL-WASHLIYAH 01 MEDAN**

Dinda Rizkiyani Nasution¹, Desma Banjarnahor², Putri Juwita³, Amalia Rinanda⁴,
Aisyah⁵, Juliati Nurfazri⁶

^{1,2,3,4,5,6}PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

¹dindarizkiyaninasution@umnaw.ac.id, ²desmabanjarnahor@umnaw.ac.id,
³putrijuwita@umnaw.ac.id, ⁴amaliarinanda@umnaw.ac.id, ⁵aisyah@umnaw.ac.id,
⁶juliatinurfazri0704@gmail.com

ABSTRACT

The success of natural science learning (IPAS) in elementary schools cannot be separated from students' learning motivation and activity during the learning process. In practice, learning evaluations that still rely on traditional methods often fail to optimally encourage student engagement. This condition indicates the need for alternative evaluations that are more interactive and relevant to the characteristics of elementary school students. This study focused on the use of Kahoot as a game-based evaluation media to improve learning motivation and activity of fifth-grade students at SDS Al-Washliyah 01 Medan. The approach used was Classroom Action Research (CAR) with two action cycles. Each cycle was carried out through the stages of planning, action implementation, observation, and reflection to continuously evaluate the effectiveness of the actions taken. The research subjects consisted of 23 students. Data were collected using a learning motivation questionnaire, student activity observation sheets, and documentation of the learning process. Data analysis was carried out quantitatively in a descriptive manner by comparing the percentage achievements at the pre-cycle stage, cycle I, and cycle II. The results of the study showed a significant increase in both variables being examined. Students' learning motivation, which initially was at 62%, rose to 78% in cycle I and increased further to 89% in cycle II. Meanwhile, student activeness also showed a positive trend, increasing from 58% in the pre-cycle to 73% in cycle I, and reaching 91% in cycle II. These findings indicate that the use of Kahoot as an evaluation tool is able to encourage more active student participation and create a more engaging, student-centered IPAS learning environment.

Keywords: *Learning Motivation, Learning Engagement, Science And Social Studies (IPAS), Kahoot, Classroom Action Research.*

ABSTRAK

Keberhasilan pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPAS) di sekolah dasar tidak dapat dipisahkan dari motivasi belajar dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Dalam praktiknya, evaluasi pembelajaran yang masih mengandalkan metode tradisional sering kali gagal mendorong keterlibatan siswa secara optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya evaluasi alternatif yang lebih interaktif dan relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini berfokus pada penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa kelas lima di SDS Al-Washliyah 01 Medan. Pendekatan yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus tindakan. Setiap siklus dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi untuk terus mengevaluasi efektivitas tindakan yang dilakukan. Subjek penelitian terdiri dari 23 siswa. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner motivasi belajar, lembar observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi proses pembelajaran. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan cara deskriptif dengan membandingkan pencapaian persentase pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kedua variabel yang diteliti. Motivasi belajar siswa, yang awalnya sebesar 62%, meningkat menjadi 78% pada siklus I dan meningkat lebih lanjut menjadi 89% pada siklus II. Sementara itu, keaktifan siswa juga menunjukkan tren positif, meningkat dari 58% pada pra-siklus menjadi 73% pada siklus I, dan mencapai 91% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi mampu mendorong partisipasi siswa yang cenderung aktif dan menciptakan lingkungan pembelajaran IPA yang lebih menarik dan berpusat pada siswa.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Keaktifan Belajar, IPAS, Kahoot, Penelitian Tindakan Kelas.

A. Pendahuluan

Pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar menempatkan partisipasi aktif siswa sebagai prasyarat utama agar proses pembentukan pengetahuan dapat terjadi secara efektif. Keterlibatan siswa yang optimal memungkinkan mereka tidak hanya menerima informasi tetapi juga membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna. Namun, berbagai penelitian mutakhir menunjukkan bahwa rendahnya motivasi dan keaktifan belajar masih menjadi persoalan dominan dalam pembelajaran IPAS, Kondisi tersebut semakin terasa terutama ketika guru masih mengandalkan evaluasi konvensional yang bersifat satu arah, sehingga keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran belum berkembang secara optimal (Otari & Hadiyanti, 2025; Nur Alam & Kholid, 2024). Kondisi tersebut berimplikasi langsung terhadap mutu pelaksanaan pembelajaran sekaligus pencapaian hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif cenderung tidak mampu mendorong pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Dalam konteks tersebut, motivasi belajar menjadi salah satu faktor internal yang berperan penting dalam menentukan tingkat keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi umumnya menunjukkan dorongan untuk memahami materi, memperlihatkan antusiasme, serta terlibat secara aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran.

Sebaliknya, rendahnya motivasi sering kali ditandai dengan sikap pasif, kurangnya perhatian, serta minimnya interaksi siswa dengan materi maupun guru (Saputra & Ramadani, 2025). Dalam konteks IPAS, yang memadukan konsep abstrak dan fenomena kontekstual, motivasi belajar menjadi prasyarat penting agar siswa mampu memahami materi secara bermakna.

Keaktifan belajar menjadi salah satu tolok ukur penting dalam implementasi pembelajaran abad ke-21. Pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pelaku utama terbukti mampu mendorong pemahaman konsep secara lebih mendalam, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta

memperkuat daya ingat jangka panjang.

Meskipun demikian, realitas di sekolah dasar menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa masih relatif rendah. Kondisi ini terutama terlihat pada kegiatan evaluasi pembelajaran yang kerap dipersepsikan sebagai aktivitas yang monoton dan menimbulkan tekanan psikologis bagi siswa (Atmasani et al., 2025).

Evaluasi yang tidak dirancang secara menarik cenderung menurunkan minat siswa untuk berpartisipasi, bahkan memicu kecemasan belajar.

Perkembangan teknologi di bidang pendidikan telah mendorong munculnya berbagai inovasi media evaluasi berbasis digital sebagai alternatif untuk mengatasi masalah pembelajaran yang ada. Penggunaan media digital dianggap mampu memberikan proses evaluasi yang lebih menarik dan responsif terhadap karakteristik peserta didik. Dalam beberapa tahun terakhir, salah satu platform evaluasi digital yang banyak digunakan dan mendapat perhatian tinggi adalah Kahoot!. sebuah platform evaluasi berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan siswa menjawab soal

secara real time melalui perangkat digital. Kahoot mengintegrasikan unsur kompetisi, umpan balik langsung, visual menarik, dan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa (Syafina et al., 2025).

Sejumlah studi empiris menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot berpengaruh positif terhadap motivasi dan partisipasi siswa di berbagai jenjang pendidikan. Penelitian Atmasani et al. (2025) menemukan bahwa Kahoot secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Hasil serupa juga ditunjukkan oleh Otari dan Hadiyanti (2025) yang menyatakan bahwa Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS. Temuan ini menegaskan bahwa evaluasi pembelajaran tidak lagi berfungsi semata-mata sebagai sarana untuk mengukur hasil belajar akhir siswa, melainkan juga berperan sebagai bagian integral dari proses pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan dan motivasi belajar siswa tetapi juga dapat

berfungsi sebagai sarana pembelajaran itu sendiri.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tentang Kahoot masih berfokus pada pengukuran hasil belajar atau motivasi secara umum, tanpa mengkaji proses peningkatan keaktifan dan motivasi secara bertahap dalam konteks kelas nyata. Selain itu, penerapan Kahoot sering kali diteliti dalam desain eksperimen semu, sehingga kurang memberikan gambaran reflektif mengenai dinamika perubahan perilaku belajar siswa dari waktu ke waktu. Padahal, perubahan motivasi dan keaktifan belajar merupakan proses yang bersifat gradual dan kontekstual.

Dalam konteks inilah, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menjadi relevan sebagai pendekatan metodologis. Penelitian Tindakan Kelas memberikan ruang bagi guru untuk melakukan refleksi secara sistematis terhadap praktik pembelajaran yang telah diterapkan di kelas. Melalui rangkaian siklus tindakan, guru dapat melakukan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan berdasarkan hasil refleksi yang diperoleh.

Dalam kerangka PTK, efektivitas pemanfaatan Kahoot tidak semata-mata dinilai dari capaian hasil belajar

akhir, melainkan juga ditinjau dari perubahan yang terjadi pada motivasi belajar dan keaktifan siswa di setiap siklus pembelajaran.

Pendekatan ini memberikan kontribusi praktis sekaligus empiris terhadap pengembangan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Konteks lokal sekolah dasar swasta di Medan, khususnya SDS Al-Washliyah 01 Medan, juga menjadi pertimbangan penting dalam penelitian ini, karak teristik siswa, budaya sekolah, serta kesediaan sarana teknologi memengaruhi efektivitas penerapan media pembelajaran digital. Oleh karena itu, penelitian ini tidak sekedar mereplikasi studi sebelumnya, tetapi berupaya menguji penerapan kahoot dalam konteks nyata pada kelas V dengan tujuan meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar IPAS secara berkelanjutan.

Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pengayaan kajian tentang penerapan media evaluasi berbasis gamifikasi yang bersifat dua arah pada pembelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar. Secara teoritis penelitian ini memperkuat temuan tentang hubungan antara gamifikasi, motivasi dan keaktifan

belajar. Secara praktis, temuan penelitian ini dapat menjadi acuan terhadap guru pada proses perancangan evaluasi pembelajaran yang semakin interaktif, reflektif serta berpusat pada peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dikaji memakai pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di lakukan melalui dua siklus. Setiap siklus terbagi atas empat langkah meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Kajian ini dilakukan di SDS Al-Washliyah 01 Medan dengan sasaran penelitian yang berjumlah 30 peserta didik kelas V.

Dalam tahap persiapan guru mempersiapkan perangkat pembelajaran IPAS dan merancang evaluasi berbasis kahoot. Tahap implementasi kegiatan dilakukan melalui penggunaan kahoot sebagai sarana evaluasi kegiatan belajar. Tahap observasi dilakukan guna melihat motivasi dan keaktifan belajar peserta didik pada saat kegiatan belajar berlangsung. Tahap refleksi dilakukan dengan tujuan menganalisis hasil tindakan dan mengidentifikasi langkah perbaikan selanjutnya.

Hasil observasi dikumpulkan

melalui angket motivasi belajar, lembar observasi keaktifan peserta didik serta foto dan video kegiatan pembelajaran. Hasil observasi dikaji melalui deskriptif kuantitatif menggunakan tingkat capaian pada pra siklus, siklus I dan siklus II.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Data penelitian didapatkan dengan penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan pada dua tahap dan tiap tahap meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Data hasil observasi mencakup motivasi serta keaktifan belajar peserta didik kelas V SDS Al-Washliyah 01 Medan pada pembelajaran IPAS.

Pengukuran dilakukan pada tahap pra-siklus, siklus I, serta siklus II. Tabel rangkuman hasil pengukuran motivasi dan keaktifan peserta didik diuraikan pada tabel 1.

Tabel 1. Persentase Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa

Tahap	Motivasi Belajar (%)	Keaktifan Belajar (%)
Pra-siklus	62%	58%
Siklus I	78%	73%
Siklus II	89%	91%

Merujuk pada tabel 1. Motivasi belajar siswa mendapat kemajuan senilai 16% melalui pra siklus ke siklus I kemudian bertambah kembali senilai 11% pada siklus II. Dan keaktifan belajar senilai 15% di siklus I dan 18% di siklus ke II.

Perubahan kemajuan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik di setiap tahap PTK divisualisasikan dalam bentuk diagram batang sebagaimana disajikan dalam gambar 1.



Pembahasan

Kemajuan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik di setiap siklus menandakan bahwa media pembelajaran evaluasi interaktif kahoot menimbulkan pengaruh yang baik dalam kegiatan belajar IPAS. Perubahan yang muncul pada tahap pra siklus sampai siklus II mencerminkan adanya perbaikan

kualitas pembelajaran bukan saja tergantung pada media yang dipakai, namun juga karena proses reflektif dalam penerapan Penelitian Tindakan Kelas.

Dalam tahap Pra siklus motivasi dan keaktifan belajar peserta didik masih dalam tingkat menengah. Kondisi tersebut menunjukkan jika proses pembelajaran IPAS yang dilaksanakan dengan pendekatan evaluasi konvensional belum mampu mendorong keterlibatan siswa secara optimal. Evaluasi yang bersifat satu arah cenderung menempatkan siswa sebagai penerima informasi, sehingga partisipasi aktif, rasa ingin tahu, dan keterlibatan emosional siswa belum berkembang secara maksimal. Situasi ini berdampak pada rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran.

Penerapan *Kahoot* pada siklus I mulai menciptakan perubahan terhadap suasana pembelajaran. Media evaluasi berbasis gim ini menghadirkan unsur visual yang menarik, kompetisi sehat, serta umpan balik langsung yang mampu meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa. Diagram batang memperlihatkan kecenderungan

peningkatan pada aspek motivasi dan keaktifan belajar siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa integrasi unsur permainan dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan mendorong keterlibatan mereka secara lebih aktif. Meskipun demikian, hasil refleksi pada siklus I menunjukkan masih adanya beberapa aspek pembelajaran yang perlu diperbaiki agar pelaksanaan tindakan berikutnya dapat berjalan lebih optimal.

Temuan pada siklus I menunjukkan bahwa penggunaan media digital saja belum cukup untuk menjamin keterlibatan belajar yang optimal. Peran guru dalam mengelola pembelajaran dan memberikan pendampingan pedagogis tetap menjadi faktor kunci. Oleh karena itu, dilakukan Perbaikan yang dilakukan pada siklus II didasarkan pada hasil refleksi siklus sebelumnya.

Perbaikan tersebut meliputi pemberian penjelasan teknis penggunaan *Kahoot* secara lebih terstruktur, pengaturan waktu pengerjaan soal yang lebih proporsional, serta pemberian penguatan dan motivasi selama evaluasi berlangsung.

Pelaksanaan perbaikan pada siklus II berdampak signifikan terhadap peningkatan motivasi dan keaktifan belajar siswa. Siswa tampak lebih percaya diri, aktif merespons soal, serta terlibat secara antusias dalam kegiatan evaluasi. Capaian persentase tertinggi pada siklus II menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menikmati proses evaluasi, tetapi juga terlibat secara kognitif dan afektif dalam pembelajaran IPAS. Hal tersebut menunjukkan bahwa evaluasi yang dirancang secara interaktif dan dikelola secara efektif mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Secara teoretis, temuan ini selaras dengan prinsip pembelajaran konstruktivis yang memfokuskan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan. *Kahoot* berfungsi sebagai sarana yang memfasilitasi interaksi, pemberian umpan balik langsung, dan keterlibatan emosional siswa, sehingga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penerapan *Kahoot* juga relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas belajar berbasis permainan dan teknologi.

Peningkatan yang konsisten dari pra-siklus hingga siklus II juga menegaskan pentingnya proses refleksi dalam setiap tahapan PTK. Keberhasilan tindakan pada siklus II tidak terlepas dari evaluasi dan perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil observasi pada siklus sebelumnya. Dengan demikian, efektivitas penerapan *Kahoot* tidak hanya tidak hanya bergantung pada keunggulan media, tetapi juga pada kemampuan guru dalam merancang, melaksanakan, dan merefleksikan pembelajaran secara berkelanjutan.

Merujuk pada hasil pembahasan, *Kahoot* dapat dinyatakan sebagai media evaluasi interaktif yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar IPAS peserta didik sekolah dasar apabila diterapkan secara terencana dan reflektif dalam kerangka Penelitian Tindakan Kelas.

D. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Mengacu pada hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, diperoleh data kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan media evaluasi interaktif *Kahoot* melalui

pendekatan Penelitian Tindakan Kelas yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar IPAS siswa kelas V SDS Al-Washliyah 01 Medan.

2. Peningkatan motivasi dan keaktifan belajar siswa terjadi secara bertahap dari pra-siklus hingga siklus II, yang menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPAS.
3. Proses refleksi dan perbaikan tindakan pada setiap siklus berperan penting dalam meningkatkan efektivitas penerapan media evaluasi interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah, menarik, dan berpusat pada siswa.
4. Penggunaan *Kahoot* sebagai media evaluasi tidak hanya meningkatkan aspek kognitif siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan afektif dan

partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran IPAS.

Saran

Mengacu pada kesimpulan penelitian, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai rekomendasi dari hasil penelitian ini.

1. Guru disarankan memanfaatkan media evaluasi interaktif seperti Kahoot sebagai alternatif evaluasi pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa, dengan tetap mempertimbangkan kesiapan siswa serta pengelolaan kelas.
2. Penerapan media evaluasi berbasis digital perlu disertai perencanaan yang matang serta refleksi secara berkelanjutan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.
3. Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai serta pelatihan bagi guru.
4. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji

penggunaan Kahoot pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengembangkan variabel penelitian lain seperti hasil belajar atau kemampuan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, N. W., Putra, I. K. A., & Sujana, I. W. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 230–238. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.33214>
- Arifin, Z., & Retnawati, H. (2020). Pemanfaatan teknologi digital dalam evaluasi pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 24(2), 174–186. <https://doi.org/10.21831/pep.v24i2.33677>
- Astuti, R. P., & Wulandari, S. S. (2022). Media evaluasi interaktif berbasis gim dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 45–56. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpdn/article/view/15542>
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2020). Determination of university students' motivation in using *Kahoot* in classroom

- environment. *Education and Information Technologies*, 25(1), 559–572.
<https://doi.org/10.1007/s10639-019-09916-8>
- Darmawan, D., & Rachman, A. (2021). Inovasi evaluasi pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(2), 120–128.
<https://doi.org/10.23887/jptk.v18i2.35412>
- Fitriani, Y., & Suryadi, A. (2023). Motivasi belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1968–1977.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5127>
- Handayani, D., & Slameto. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 26(1), 45–55.
<https://doi.org/10.24832/jpnk.v26i1.1805>
- Izzati, L. R., & Rohman, A. (2020). Penelitian tindakan kelas sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 21(2), 133–141.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jp/article/view/34128>
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2021). Students' perception of Kahoot's influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 16(1), 1–20.
<https://doi.org/10.1186/s41039-021-00152-8>
- Mustikawati, F. E. (2022). Gamifikasi dalam pembelajaran sekolah dasar: Dampak terhadap motivasi dan keaktifan belajar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 101–110.
<https://doi.org/10.30870/jpsd.v5i2.14876>
- Pratiwi, I., & Huda, M. (2023). Evaluasi pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(1), 89–98.
<https://doi.org/10.15294/jpii.v12i1.38945>