

## **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI PENILAIAN PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA**

Fitriyeni<sup>1</sup>, Siti Quratul Ain<sup>2</sup>, Indah Kurniati<sup>3</sup>, Chintiya Putri Ardya Pramesti<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>PGSD FKIP Universitas Islam Riau

[1fitriyeni@edu.uir.ac.id](mailto:1fitriyeni@edu.uir.ac.id), [2quratulain@edu.uir.ac.id](mailto:2quratulain@edu.uir.ac.id)

### **ABSTRACT**

*Digital learning assessment is one of the important innovations in modern education that can improve the quality of the teaching and learning process through the use of technology. One of the applications currently widely used in learning assessment is Kahoot. Kahoot is a game-based learning platform that allows teachers to conduct assessments in an interactive, fun, and easily accessible way for students. This study aims to determine the effectiveness of using the Kahoot application as digital learning assessment on the learning motivation of primary school students. The research method used is quantitative. The research sample consists of 30 fifth-grade students from SDN 120 Pekanbaru. The research instruments include a student learning motivation questionnaire. The questionnaire was administered after the students used the Kahoot application in learning assessment. The questionnaire was administered with the aim of observing the students' responses to the use of the Kahoot application in learning assessment. The results of the study show that 14.11% always, 29.63% often, 21.16% sometimes, 25.40% rarely, and 9.70% never.*

**Keywords:** Kahoot, Digital Learning Assessment, Student Learning Motivation

### **ABSTRAK**

Penilaian pembelajaran digital merupakan salah satu inovasi penting dalam dunia pendidikan modern yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar melalui pemanfaatan teknologi. Salah satu aplikasi yang saat ini banyak digunakan dalam penilaian pembelajaran adalah Kahoot. Kahoot sebuah platform berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan guru melakukan penilaian secara interaktif, menyenangkan, dan mudah diakses oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot sebagai penilaian pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Sampel penelitian ini siswa SDN 120 Pekanbaru kelas V yang berjumlah 30 siswa. Instrumen penelitian meliputi angket motivasi belajar siswa. Angket diberikan setelah siswa menggunakan aplikasi Kahoot dalam penilaian pembelajaran. Angket diberikan dengan tujuan melihat respon siswa terhadap penggunaan aplikasi Kahoot dalam penilaian pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan selalu 14,11%, sering 29,63%, kadang-kadang 21,16%, jarang 25,40% tidak pernah 9,70%.

**Kata Kunci:** Kahoot, Penilaian Pembelajaran Digital, Motivasi Belajar Siswa

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran. Penilaian pembelajaran yang sebelumnya didominasi oleh metode konvensional berbasis kertas kini mulai beralih ke penilaian pembelajaran digital yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Penilaian digital tidak hanya berfungsi untuk mengukur capaian belajar siswa, tetapi juga diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Bahri, 2024a).

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa rendahnya variasi metode pembelajaran dan penilaian dapat menyebabkan menurunnya motivasi belajar siswa (Muhajir et al., 2024). Oleh karena itu, guru dituntut untuk

mengimplementasikan strategi pembelajaran dan penilaian yang inovatif serta menyenangkan.

Salah satu alternatif penilaian pembelajaran digital yang banyak digunakan adalah aplikasi Kahoot. Kahoot merupakan platform kuis berbasis permainan (*game-based learning*) yang menyajikan soal secara interaktif dengan tampilan visual menarik, batasan waktu, serta sistem skor. Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan motivasi belajar siswa (Setiawan, 2020a).

Hasil penelitian Ramadhan et al., (2024). menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media *digital game-based learning* pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada aspek ketertarikan dan keaktifan. Temuan serupa juga dilaporkan oleh (Hayati & yang menyatakan bahwa Kahoot efektif meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memperkuat interaksi antara siswa dan guru .

Selain itu, studi literatur yang dilakukan oleh (Zahrotun Nisa et al., n.d.) mengungkapkan bahwa penggunaan kahoot secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan fitur kuis real-time dan elemen gamifikasi pada Kahoot mendorong keterlibatan aktif siswa serta meningkatkan konsentrasi dan retensi materi pelajaran. Penelitian (Khotimah et al., 2023) juga menunjukkan adanya hubungan positif antara penggunaan media berbasis ICT Kahoot dengan motivasi belajar siswa, sehingga Kahoot dinilai relevan untuk diterapkan sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Selanjutnya, Rahmadani dan Saman (2025) menegaskan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan Kahoot sangat positif, karena aplikasi ini mampu mengurangi kejemuhan dan meningkatkan minat belajar. Hal ini sejalan dengan temuan Latifah & Fitria Ningsih (2024) yang menyatakan bahwa kuis interaktif berbasis Kahoot tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat motivasi dan kepercayaan diri siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SDN 120

Pekanbaru, guru belum pernah menggunakan aplikasi penilaian digital dalam pembelajaran. Masih terdapat siswa yang bermain dalam pembelajaran, kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Sehingga peneliti ingin melakukan penelitian dengan menggunakan aplikasi digital yaitu aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa di SDN 120 Pekanbaru.

Selanjutnya, berdasarkan hasil penelitian terdahulu, juga menunjukkan bahwa kahoot memiliki potensi besar sebagai penilaian pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot sebagai penilaian pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa SDN 120 Pekanbaru. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dalam mengembangkan penilaian pembelajaran digital yang inovatif dan berorientasi pada peningkatan motivasi belajar siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Expost Facto. Penelitian Expost Facto adalah penelitian yang

dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian meruntut ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut. Penelitian ini dilakukan di SDN 120 Pekanbaru. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 30 siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah *One shot case studi*. Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelompok pembanding (kelas kontrol). Berikut desain penelitian ini:



### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Data dari variabel motivasi belajar diperoleh dari angket yang terdiri dari 19 butir pertanyaan dan pernyataan yang diisi oleh sampel sebanyak 30 siswa. Berikut data hasil motivasi siswa setelah menggunakan aplikasi Kahoot sebagai penilaian pembelajaran.

**Tabel 1. Data Motivasi Siswa**

Alternatif Jawaban	Jumlah Jawaban	Persentase (%) Frekuensi	Tingkat Capaian
Selalu	160	14,11	50%

Sering	336	29,63
Kadang-kadang	240	21,16
Jarang	288	25,40
Tidak pernah	110	9,70
Jumlah	570	100

Kategori sering memiliki persentase tertinggi yaitu 29,63%, yang artinya sebagian besar siswa cukup konsisten menunjukkan motivasi belajar ketika penilaian dilakukan menggunakan aplikasi Kahoot. Hal ini menunjukkan bahwa Kahoot mampu menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan mereka dalam kegiatan penilaian pembelajaran, meskipun belum sepenuhnya optimal.

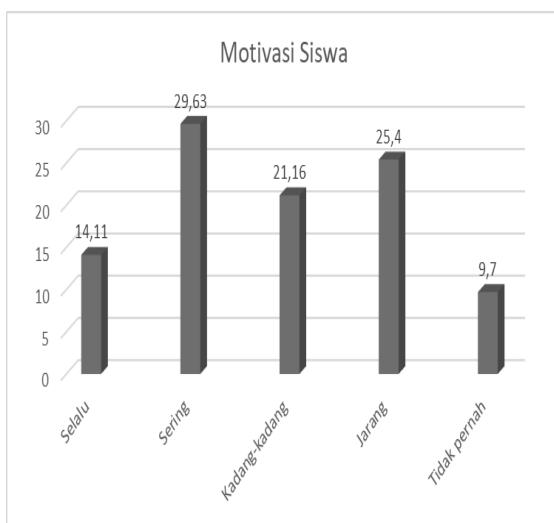
Kategori selalu dengan persentase 14,11 % menunjukkan bahwa belum semua siswa memiliki motivasi yang sangat tinggi dalam penggunaan Kahoot. Kondisi ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti perbedaan minat belajar, kemampuan menggunakan perangkat digital, serta keterbatasan sarana pendukung.

Untuk kategori jarang dan kadang-kadang menunjukkan bahwa terdapat sebagian siswa yang belum merasakan manfaat Kahoot secara maksimal sebagai penilaian

pembelajaran. Hal ini disebabkan perlunya peningkatan strategi implementasi, seperti variasi bentuk soal, pendampingan penggunaan aplikasi, serta pengelolaan waktu dan kelas yang lebih efektif.

Sedangkan pada kategori tidak pernah yang memiliki persentase paling rendah menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang tidak termotivasi sama sekali, sehingga secara umum penggunaan Kahoot tetap memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Untuk lebih jelasnya kategori dari motivasi siswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai penilaian pembelajaran dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1. Diagram Motivasi Siswa

Berdasarkan diagram, menunjukkan bahwa motivasi siswa terhadap penggunaan aplikasi Kahoot

sebagai penilaian pembelajaran digital berada pada kategori sedang. Sehingga dengan pengelolaan pembelajaran yang lebih optimal, penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan lebih baik.

Tingginya persentase pada kategori sering menunjukkan bahwa Kahoot efektif dalam meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa selama proses penilaian pembelajaran. Karakteristik Kahoot yang bersifat interaktif, berbasis permainan, serta memberikan umpan balik secara langsung mampu menciptakan suasana penilaian yang menyenangkan dan menantang, sehingga siswa lebih antusias dalam mengerjakan soal. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penilaian digital berbasis *game-based learning* dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa.

Hasil ini sejalan dengan penelitian (Bahri, 2024b) yang menyatakan bahwa Kahoot sebagai media *game-based learning* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Elemen permainan, visual yang menarik, serta

sistem skor pada Kahoot mendorong siswa untuk lebih fokus dan berpartisipasi aktif dalam proses penilaian (Plump & LaRosa, 2017).

Persentase kategori sering yang paling tinggi menunjukkan bahwa Kahoot efektif dalam menarik perhatian siswa, meskipun belum sepenuhnya membentuk motivasi yang sangat tinggi secara merata. Temuan ini mendukung hasil penelitian Setiawan (2020) yang menyimpulkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, namun efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh desain soal dan pengelolaan pembelajaran oleh guru.

Masih ditemukannya kategori kadang-kadang (21,16%) dan jarang (25,40%) menunjukkan bahwa sebagian siswa belum merasakan manfaat Kahoot secara optimal. Hal ini sejalan dengan temuan Ramadhani et al., (2025) yang menyatakan bahwa perbedaan kemampuan literasi digital dan kesiapan perangkat menjadi faktor yang memengaruhi keberhasilan implementasi Kahoot sebagai penilaian pembelajaran digital. Selain itu, (Nur et al., 2024) menegaskan bahwa penggunaan Kahoot perlu didukung dengan

strategi pedagogis yang tepat agar motivasi belajar siswa dapat meningkat secara signifikan.

Kategori tidak pernah (9,70%) menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang tidak mengalami peningkatan motivasi belajar melalui penggunaan Kahoot. Persentase yang relatif rendah ini menunjukkan bahwa secara umum Kahoot memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, namun Kahoot efektif sebagai media penilaian digital dalam meningkatkan motivasi belajar, meskipun tidak semua siswa merespons dengan tingkat motivasi yang sama (Putri Juliani et al., 2025).

#### **D. Kesimpulan**

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

penggunaan aplikasi Kahoot sebagai penilaian pembelajaran digital efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 120 Pekanbaru. Hal ini ditunjukkan oleh dominannya respon siswa pada kategori sering (29,63%) dan selalu (14,11%), yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan motivasi belajar yang positif dan konsisten

ketika penilaian pembelajaran dilakukan menggunakan Kahoot.

Meskipun demikian, masih terdapat siswa yang berada pada kategori kadang-kadang (21,16%) dan jarang (25,40%), serta sebagian kecil pada kategori tidak pernah (9,70%). Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa **belum merata secara optimal** dan dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti perbedaan kesiapan siswa dalam penggunaan teknologi, variasi desain soal, serta strategi guru dalam mengelola pembelajaran berbasis digital.

Secara keseluruhan, Kahoot terbukti mampu menciptakan suasana penilaian yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, aplikasi Kahoot layak digunakan sebagai alternatif penilaian pembelajaran digital di sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, diperlukan optimalisasi dalam penerapannya melalui pendampingan siswa, peningkatan literasi digital, serta pengembangan instrumen penilaian yang variatif agar peningkatan motivasi belajar dapat

dicapai secara maksimal dan berkelanjutan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Bahri, A. (2024a). Increasing Learning Motivation through Kahoot as a Media Game Based Learning. *Journal of Education Technology*, 8(3), 403–410. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i3.6>

Bahri, A. (2024b). Increasing Learning Motivation through Kahoot as a Media Game Based Learning. *Journal of Education Technology*, 8(3), 403–410. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i3.6>

Khotimah, K., Amelia, S., Alfiandra, & Faisal, E. E. (2023). Hubungan Penerapan Media Berbasis Ict “Kahoot” Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Kelas X Sman 01 Palembang. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6, 3845–3852. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.23165>

Latifah, A., & Fitria Ningsih, E. (2024). Application of Kahoot Educational Game-Based Interactive Quiz Media to Increasing Student Motivation And Learning Outcomes. *Journal of Teaching and Learning Mathematics*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.22219/jtlm.v1i3.32909>

Muhajir, Rusdi, Rahmadani, A., Hasmalia, & Indrawati. (2024).

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Disekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 2477–2143. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.16945>

Nur, I., Rahmawati, I., Manzilatul Uliya, N., & Susilawati, S. (2024). *Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar: studi literatur*. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v7i2.2666>

Putri Juliani, R., Erita, S., Seprina Anggraini, R., Studi Tadris Matematika, P., Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, F., Agama Islam Negeri Kerinci, I., Sungai Liuk, J., Pesisir Bukit, K., & Sungai Penuh, K. (n.d.). *Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot! Berbasis Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika*. 09, 628–641. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.0000>

Ramadhani, H. N., Faradita, M. N., Fkip, P., & Surabaya, U. M. (n.d.). *Analisis motivasi belajar peserta didik melalui aplikasi kahoot! Sebagai digital game based learning pada ipas di sd*.

Setiawan, A. (2020a). Kahoot-based learning game to improve mathematics learning motivation of elementary school students. In *Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 11, Issue 1). <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/index>

Setiawan, A. (2020b). Kahoot-Based Learning Game to Improve Mathematics Learning Motivation of Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 39–48. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/index>