

PENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN GAME EDUKASI KAHOOT PADA SISWA KELAS 4 DI SDN POLEHAN 1 KOTA MALANG

Muhamad Edhi Yusuf, Lidya Trie Maharani, Esti Untari

Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

*Corresponding author, email: muhamad.edhi.2331137@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um068.v3.i10.2023.1

Kata kunci Keywords

Game Edukasi
Kahoot
Motivasi Belajar

Abstrak Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan media game edukasi kahoot pada kelas 4 di SDN Polehan 1 Kota Malang. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 di SDN Polehan 1 Kota Malang. Sedangkan sampel yang digunakan berjumlah 26 siswa di kelas 4 SDN Polehan 1 Kota Malang. Tehnik pengambilan data menggunakan observasi dan intrumen yang digunakan berupa angket. Hasil dari observasi dari angket maka nanti akan disimpulkan bahwa media game edukasi Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas 4 di SDN Polehan 1 kota Malang.

1. Pendahuluan

Pada era sekarang ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat. Media digital yang sehari-hari digunakan oleh masyarakat banyak telah menggalami perkembangan yang pesat. Pada masa ini, teknologi akan memberikan dampak yang signifikan terhadap segala bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Penggunaan teknologi sangat penting dalam pendidikan untuk mengakses informasi yang dapat diandalkan, karena kita saat ini hidup di era informasi yang berlebihan, era digital, dan media baru. Saat ini, perguruan tinggi membutuhkan kemahiran teknologi untuk menghasilkan suasana belajar yang merangsang dan menyenangkan. Kemajuan yang cepat dalam ketersediaan dan keterjangkauan teknologi interaktif mendorong penerapan permainan dalam sains dan pendidikan, yang mendorong pembelajaran kolaboratif, eksplorasi dan penemuan. Oleh karena itu, hal ini memotivasi siswa untuk bereksperimen dengan berbagai teknologi yang membantu pembelajaran mereka, terutama ketika mereka sudah mahir dalam menggunakan teknologi seluler. (Daryanes & Ririen, 2020)

Pendidikan saat ini terus berkembang dan hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Teknologi adalah salah satunya, dan kemajuan teknologi tidak bisa dihindari, terutama di bidang pendidikan. Teknologi menunjang proses pembelajaran dan penggunaan teknologi menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menarik. Siswa dapat terlibat dalam pembelajaran melalui pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan berbagai gaya animasi, penjelasan grafis, dan warna yang menciptakan pemahaman yang jelas tentang konten dan memfasilitasi soal latihan. Dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran dapat disajikan secara modern sehingga meningkatkan potensi siswa. Selain itu, teknologi, khususnya telepon seluler dan laptop, telah menjadi elemen penting dalam proses pendidikan jarak jauh di masa pandemi yang mengharuskan pembelajaran online. Karena besarnya pengaruh pendidikan terhadap individu dan masyarakat, peningkatan pendidikan mereka harus berkelanjutan. Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pendidikan adalah dengan membuat media untuk menilai hasil belajar siswa. Penilaian merupakan kegiatan memperoleh informasi tentang hasil belajar siswa secara keseluruhan. Tujuannya untuk merefleksikan dan memeriksa apakah proses pembelajaran yang dilakukan telah berhasil. (Damayanti & Dewi, 2021)

Media pembelajaran adalah media yang berisi informasi atau pesan pendidikan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang mengandung pesan dan informasi serta bertujuan untuk memudahkan pembelajaran dikenal dengan istilah media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting bagi siswa untuk memperoleh konsep, keterampilan, dan kemampuan baru. Ada banyak jenis media yang dapat digunakan pendidik dalam proses belajar mengajar, namun pendidik harus memilih diantara jenis media tersebut. (Hasan et al., 2021).

Peran Guru adalah bagian penting dalam suatu kegiatan belajar mengajar dikelas berlangsung. Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Penggunaan teknologi yang berkembang pesat guru dituntut mampu bersaing dengan perkembangan zaman. Guru harus dapat menggunakan fasilitas berupa media social untuk lebih banyak berkarya menciptakan berbagai macam media yang mampu membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan meningkatkan rasa keingintahuan bagi peserta didiknya (Halimah, 2021).

Anak-anak kelas 4 di SDN Poleha 1 kota malang sering kali dikritik karena dampak negatif permainan. Di antara banyak manfaat permainan adalah kemampuannya untuk mengajarkan keterampilan komputer, mengikuti instruksi dan mengikuti aturan, melatih pemecahan masalah dan latihan logika, mengembangkan keterampilan motorik dan spasial (yaitu membangun hubungan baik dengan anak), menjalin komunikasi antara orang tua dan anak, dan banyak lagi. dan manfaatnya bagi anak-anak. Faktanya, game bisa dijadikan sebagai terapi terapeutik pada pasien tertentu. Pendidikan merupakan suatu proses yang dilalui seseorang untuk menemukan jati dirinya. Hal ini terjadi melalui observasi dan pembelajaran, yang mengarah pada tindakan dan tindakan. Padahal, pendidikan tidak jauh berbeda dengan pembelajaran yang dikembangkan oleh behaviorisme dalam psikologi. Namun, kata tersebut sering digunakan dengan arti berbeda yang kontras dengan pembelajaran yang berarti pembelajaran. Meskipun istilah ini umumnya digunakan dalam pendekatan pedagogi, istilah ini tidak semata-mata mengacu pada pembelajaran. (Raihan Cahya Adi Putra et al., 2023)

Kahoot adalah situs web di Internet yang menghadirkan suasana kuis yang hidup dan menyenangkan ke dalam kelas. Kahoot menjadi media pembelajaran kolaboratif di kelas dengan menggunakan laptop, gadget, dan proyektor. Untuk memainkan Kahoot diperlukan koneksi internet karena hanya dapat dimainkan secara online dan dapat diakses melalui koneksi internet dari <http://kahoot.com>. Belajar dengan Kahoot adalah aktivitas menyenangkan yang membuat siswa tetap terlibat, bahkan ketika pelajarannya menantang. (Mustikawati, 2019) Pada tanggal 26 maret 2024 pertama kali peneliti melakukan inovasi menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran di kelas 4 SDN Polehan 1 Kota Malang.

Motivasi adalah faktor yang sangat mempengaruhi hasil belajar. Menurut Nashar (2004), motivasi belajar seorang siswa didorong oleh keinginannya untuk mencapai hasil yang terbaik. Motivasi belajar siswa meningkat, namun kurang memiliki dorongan belajar yang kuat sehingga berdampak pada hasil belajarnya. Aktivitas belajar siswa di kelas menunjukkan bahwa siswa yang tidak termotivasi belajar tidak dapat mencapai potensi maksimalnya. Kegiatan belajar siswa sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran. Motivasi belajar merupakan pendorong individu untuk melakukan kegiatan belajar guna memperluas pengetahuan, keterampilan, dan pengalamannya. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang harus diperhatikan baik oleh siswa maupun guru. (Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan, 2014)

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka diharapkan penelitian ini dapat menunjukkan hasil baik mengenai meningkatnya motivasi belajar siswa dengan menggunakan media game edukasi Kahoot pada kelas 4 di SDN Polehan 1 kota malang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan Pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 di SDN Polehan 1 Kota Malang.

2. Metode

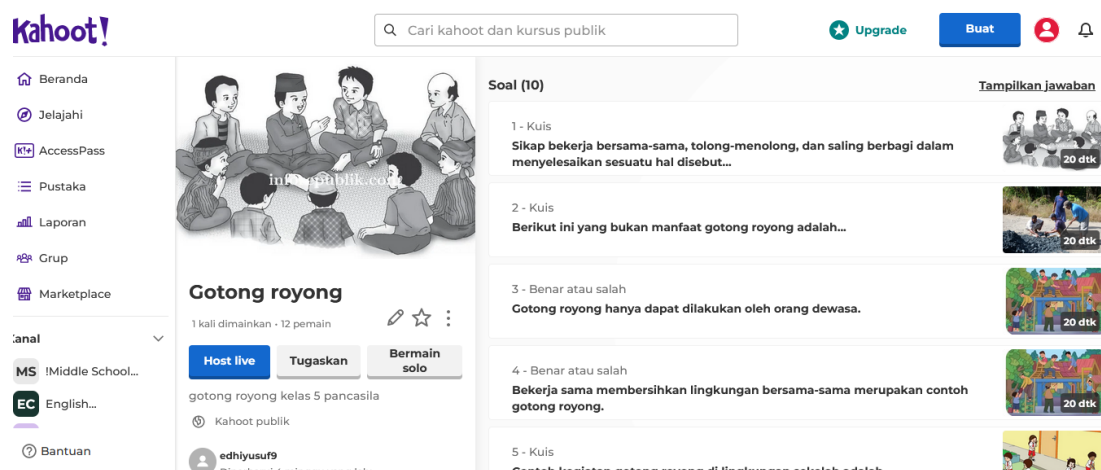
Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan metode Kualitatif Deskriptif . Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang berupaya memahami fenomena yang dialami subjek penelitian, meliputi perilaku, kognisi, motivasi, dan tindakannya. Menginginkan pemahaman yang Secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks

khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. (Lexy J. Moleong, n.d.) Sampel pada penelitian ini diambil dengan melakukan Observasi dikelas dan Pemberian instrument berupa angket kepada 26 siswa di kelas 4 SDN Polehan 1 Kota Malang. Tujuan peneliti menggunakan Penelitian kualitatif ini, karena Pendekatan Kualitatif menerapkan perspektif induktif, berfokus pada makna individu dan menerjemahkannya ke dalam kompleksitas suatu topik (Sholikhah, 1970).

Pada penelitian ini menggunakan triangulasi/gabungan sumber. Trianggulasi sumber merupakan pengelolaan data dengan membandingkan sumber fakta satu dengan sumber fakta yang lain. (Farida, 2008) sedangkan Pengambilan data menggunakan tehnik Obseravsi Dengan memanfaatkan kegiatan yang dilakukan oleh siswa kelas 4 SDN Polehan 1 kota malang, observasi ini dilakukan untuk memperoleh informasi data pelaksanaan media game edukasi Kahoot untuk memotivasi siswa kelas 4 SDN Polehan 1 kota malang dalam pembelajaran dimana peneliti membuat modul ajar yang kemudian modul ajar tersebut didiskusikan bersama wali kelas 4. (Rahardjo, 2011)

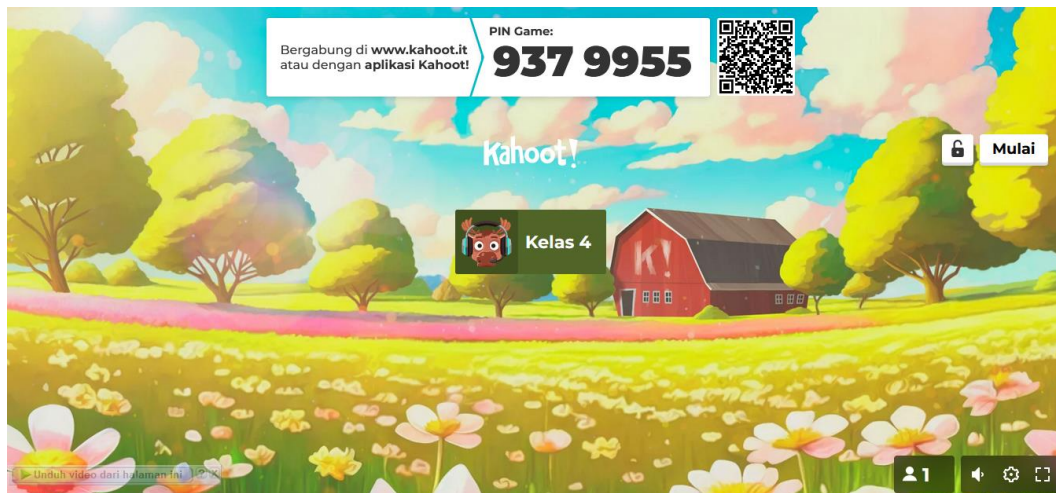
3. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian hasil ini akan peneliti uraikan mengenai pelaksanaan inovasi pembelajaran menggunakan game edukasi Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 di SDN Polehan 1 kota malang pada tanggal 03 Maret 2024. Materi pembelajaran yang peneliti ambil ialah Materi Pendidikan Pancasila Bab 5 Topik Gotong Royong. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media game edukasi Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 di SDN Polehan 1 Kota Malang. Sebelum melakukan penelitian, peneliti memberikan intruksi kepada para siswa kelas 4 untuk membawa handphone pada waktu pembelajaran yang telah dijadwalkan dan membagi siswa menjadi 5 kelompok. Kemudian peneliti membuat game edukasi sesuai dengan materi yang telah diambil dengan menggunakan platfrom game Kahoot!.



Gambar 1 Tampilan awal Kahoot karya peneliti

Pada tampilan awal sesuai gambar 1 tersebut. Peneliti merancang beberapa soal yang nantinya akan dijawab oleh para siswa kelas 4 menggunakan Gadget atau Hanphone mereka masing-masing. Setelah semuanya selesai barulah peneliti menguji apakah Kahoot yang telah peneliti buat berjalan sesuai peneliti harapkan.



Gambar 2. Tampilan masuk Kahoot



Gambar 3. Tampilan Kahoot waktu pelaksanaan

Waktu pelaksanaan Peneliti memberikan perintah kepada para siswa kelas 4 SDN Polehan 1 Kota Malang untuk berkumpul ke kelompok masing-masing sesuai pembagian yang telah peneliti buat. Ketika selesai materi diterangkan barulah permainan game edukasi menggunakan Kahoot diberikan ke pada para siswa kelas 4 SDN Polehan 1 Kota Malang. 1) Permainan dimulai ketika perwakilan anggota yang membawa gadget/handphone memastikan gawai mereka terkoneksi ke saluran internet. 2) Kemudian mereka masuk ke google ke web www.kahoot.com sesuai arahan peneliti. 3) Setelah mereka masuk ke web tersebut barulah peneliti meberikan kode referral permainan. 4) Peneliti mengecek kembali masing-masing kelompok memastikan semua sudah dalam lobby permainan. 5) Bila semua sudah lengkap barulah permainan dimulai. Permainan ini dilakukan secara bergantian oleh tiap-tiap anggota kelompok dengan cara bergantian menjawab pertanyaan yang ada di game edukasi kahoot(Sulistiyawati et al., 2021). Setelah peraminan menggunakan Kahoot barulah peneliti memberikan angket untuk menguji hasil media game edukasi Kahoot untuk melihat sejauh mana dalam meningkatkan motivasi belajar para siswa.

Tabel 1 hasil Observasi penggunaan game edukasi Kahoot

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah Anda merasa terhibur dengan penggunaan game Kahoot dalam pembelajaran.	25	1
2	Apakah game Kahoot membantu Anda memahami materi pelajaran dengan lebih baik.	23	3
3	Apakah Anda ingin menggunakan game Kahoot dalam proses belajar.	25	1
4	Apakah instruksi dalam game Kahoot mudah diikuti.	25	1
5	Apakah Anda merasa termotivasi untuk belajar lebih giat setelah menggunakan game Kahoot.	22	4
6	Belajar menggunakan game Kahoot sangat menyenangkan.	26	0

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
7	Selama proses pembelajaran menggunakan game Kahoot saya ikut aktif di dalamnya.	26	0
8	Materi yang ditampilkan di game Kahoot mudah dibaca.	24	2
9	Saya ingin mempelajari materi lain menggunakan game Kahoot.	22	4
10	Tampilan game di Kahoot memiliki gambar dan warna yang menarik.	25	1

Setelah pengelolaan hasil angket yang telah peneliti berikan ke siswa kelas 4 SDN Polehan 1 dapat disimpulkan bahwa melalui tabel 1 diatas bila di ambil kurang lebih hamper seluruh siswa senang dengan media game edukasi Kahoot. Dari data pada tabel 1 ada 23 dari 26 game edukasi kahoot memudahkan dalam memahami proses belajar mereka dikarenakan media game edukasi Kahoot terbuat dari media digital yang berisi gambar yang menarik dengan dimainkan dengan gadget yang menyenangkan pada peserta didik kelas 4 SDN Polehan 1 Kota Malang.

Penelitian yang dilakukan pada era ini dimana perkembangan yang pesat dalam bidang teknologi membuat media pembelajaran yang digunakan oleh guru sangatlah bermacam-macam sesuai kreativitas masing masing guna memberikan suasana pembelajaran dikelas yang menyenangkan. Kahoot adalah aplikasi dari web yang dapat diakses melalui internet dengan link <http://kahoot.com> merupakan media game edukasi menambah kreativitas dari seorang guru untuk berkarya membuat pembelajaran yang disukai oleh para peserta didik(Darmawan, 2020). Pada penelitian ini kahoot digunakan oleh peneliti untuk mengetahui perkembangan motivasi belajar siswa dikelas 4 SDN Polehan 1 Kota Malang.

Pada tabel 1 dapat dipaparkan bahwa 25 anak terhibur dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media game edukasi kahoot dan 23 siswa merasa terbantu akan aplikasi game edukasi kahhot ini dan 25 siswa ingin menggunakan aplikasi kahoot ini. Ini sejalan dengan penelitian (Ilmiah & Sumbawati, 2021) dimana dalam penelitian mereka membuat dua sampel dimana 1 sampel melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media dan 1 sampel menggunakan media game edukasi kahoot. Dimana sampel yang menggunakan kahoot mengalami peningkatan motivasi belajar dan dapat berpengaruh dengan hasil belajar mereka.

Penelitian menggunakan game edukasi kahoot ini sangatlah efektif dan efisien dilaksanakan dalam pembelajaran. (Aulia et al., 2022) berpendapat pada penelitiannya bahwa kahoot merupakan media game edukasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru. Penggunaan menggunakan internet sangat mudah diakses dan sangat memenuhi kebutuhan peserta didik.Keefektifan game kahoot ini sejalan dengan penelitian (Aryani et al., 2021) bahwa game edukasi kahoot adalah alternative bagi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Game kahoot ini membuat siswa lebih mudah memahami dalam pembelajaran sehingga guru mudah dalam menjalankan perannya untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran.

4. Kesimpulan

Pembelajaran dengan menggunakan game edukasi kahoot ini sangat efektif dan efisien dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena game edukasi kahoot ini sangatlah memenuhi kebutuhan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Game edukasi kahoot ini juga dapat digunakan guru sebagai alternative membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa saat proses belajar mengajar berlangsung.

5. Ucapan Terimakasih

Terimakasih saya ucapkan kepada guru pamong, kepala sekolah dan guru kelas 4 SDN Polehan 1 Kota malang dimana peneliti diberi kesempatan dalam melaksanakan penelitian ini. Dan kepada ibu DPL saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya yang telah memberikan bimbingan dalam penelitian ini

6. Daftar Rujukan

- Aryani, D., Patiro, S. P. S., & Putra, S. D. (2021). Pelatihan Aplikasi Game Edukasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid 19. *Terang*, 4(1), 116–124. <https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1449>
- Aulia, A. R., Komalasari, K., & Salira, A. B. (2022). Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Smpn 12 Bandung. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.26418/skjp.v2i1.54695>
- Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Ekonomi*, 4(1), 4.
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659.
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91–99. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1974>
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Farida, N. (2008). dalam Penelitian Pendidikan Bahasa. *Buku Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Bahasa*, 1(1), 305.
- Halimah, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS Di Sma Negeri 3 Pasuruan. *Jurnal Al-Murabbi*, 7(1), 20–30. <https://doi.org/10.35891/amb.v7i1.2685>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2021). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 3(1), 46–50. <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>
- Lexy J. Moleong, M. P. K. (n.d.). Neong Muhadjir, Metode Penelitian Kualitatif, (Yogyakarta :Rake Sarasin, 1990) h. 60 Lexy J. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif (Bandung : PT Remaja Rosdakarya) h. 6. *Neong Muhadjir, Metode Penelitian Kualitatif, (Yogyakarta :Rake Sarasin, 1990) h. 60 Lexy J. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif (Bandung : PT Remaja Rosdakarya) h. 6, 49–57.*
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.
- Rahardjo, M. (2011). Metode pengumpulan data penelitian kualitatif. *Экономика Региона*, 32.
- Raihan Cahya Adi Putra, Wahyudi wahyudi, Chris Dwi Yanthy, Elok Wigati, & Syarif Fahmi Mauliansyah. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informasi, Sains Dan Teknologi*, 6(1), 62–71. <https://doi.org/10.55606/isaintek.v6i1.92>
- Sholikhah, A. (1970). Statistik Deskriptif Dalam Penelitian Kualitatif. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 10(2), 342–362. <https://doi.org/10.24090/komunika.v10i2.953>
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 46–57.