

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Dengan Metode Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot

Achmad Ansori Muktar *¹
Ahmad Zaenal Abidin ²
Dany Miftah M. Nur ³

^{1,2,3} Tadris IPS, Tarbiyah, Instituti Agama Islam Negeri Kudus, Kudus, Indonesia

*e-mail: achmadansory84@gmail.com¹, azabidin@ms.iainkudus.ac.id², dany@iainkudus.ac.id³

Abstrak

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan cepat dalam dunia pendidikan, menuntut metode pembelajaran yang inovatif dan adaptif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran IPS interaktif berbasis game Kahoot terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII. Sebagai generasi digital, siswa kelas VIII dihadapkan pada tantangan untuk tetap termotivasi dalam pembelajaran yang seringkali dianggap monoton. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali pengalaman siswa dan guru dalam menggunakan Kahoot, serta faktor-faktor yang memengaruhi efektivitasnya. Data dikumpulkan melalui observasi kelas dan wawancara mendalam terhadap siswa dan guru IPS di SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Desain soal yang relevan, kemampuan guru mengelola media, kesiapan infrastruktur, serta kondisi psikologis dan sosial siswa turut memengaruhi efektivitas Kahoot. Temuan ini memberikan wawasan bagi guru IPS dan pengembang media pembelajaran dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa, serta memberikan rekomendasi bagi sekolah dalam meningkatkan dukungan infrastruktur dan pelatihan guru terkait pemanfaatan media digital dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Kahoot, Motivasi Belajar, Pembelajaran IPS, Pembelajaran Interaktif.

Abstract

Technological advancements have brought rapid changes to the world of education, demanding innovative and adaptive learning methods. This research aims to analyze the influence of interactive game-based learning in Social Studies (IPS) using Kahoot on the learning motivation of eighth-grade students. As digital natives, these students face the challenge of staying motivated in learning that is often perceived as monotonous. This study employs a qualitative approach to explore the experiences of students and teachers using Kahoot, as well as the factors that influence its effectiveness. Data were collected through classroom observations and in-depth interviews with Social Studies teachers and eighth-grade students at the junior high school level. The results indicate that Kahoot enhances students' learning motivation by creating an interactive, competitive, and enjoyable learning environment. Relevant question design, teachers' ability to manage the media, infrastructure readiness, and students' psychological and social conditions all contribute to Kahoot's effectiveness. These findings provide insights for Social Studies teachers and learning media developers in designing learning strategies that are more aligned with students' characteristics, and offer recommendations for schools to improve infrastructure support and teacher training related to the utilization of digital media in learning.

Keywords: Learning Motivation, Social Studies (IPS), Kahoot, Interactive Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan hidup setiap orang, karena dengan adanya pendidikan seseorang tidak sekadar mendapatkan pengetahuan saja, tetapi juga keterampilan yang berguna untuk hidup berdampingan dengan masyarakat. Dalam pendidikan terdapat banyak aspek yang saling berpengaruh, di antaranya hasil belajar, prestasi belajar, minat belajar, motivasi belajar, dan lain sebagainya (Munandar; & Yumriani, 2022). Pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa yang didukung oleh berbagai elemen pembelajaran seperti materi pembelajaran, media, model, SDM guru, sarana prasarana, dan evaluasi untuk mengukur hasil pembelajaran.

Unsur-unsur tersebut sangat penting digunakan untuk menunjang proses pembelajaran (IKHSAN, 2022).

Saat ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memiliki dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Secara global, kecapan abad ini disebut sebagai empat C: komunikasi, kerja sama, pemikiran kritis, dan kreativitas. Agar semuanya berjalan sesuai harapan, sangat penting bahwa guru dan siswa bekerja sama dengan baik dalam setiap proses (Aulia et al., 2022). Salah satu hal baru yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar adalah kemampuan digital mereka. Salah satunya dapat diterapkan pada pembelajaran IPS. Masyarakat menganggap pelajaran IPS sebagai sesuatu yang menjenuhkan dan banyak orang yang tidak tertarik padanya, yang menyebabkan peserta didik tidak termotivasi untuk belajar.

Tinggi rendahnya motivasi belajar siswa tak hanya disebabkan oleh sudut pandang akan mata pelajaran tertentu, namun disebabkan juga oleh beberapa faktor. Faktor itu terdiri atas faktor secara internal dan faktor secara eksternal. Faktor yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah pembelajaran yang dikemas secara menarik. Berdasarkan penelitiannya, Penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pada proses belajar mengajar akan membuat siswa lebih termotivasi dan tertarik dengan pelajaran yang akan disampaikan. jaran yang akan disampaikan (Andriani, 2016). Kahoot merupakan platform online berbentuk permainan yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Penggunaan platform pembelajaran kahoot pada pembelajaran IPS memiliki beberapa keunggulan diantaranya Kahoot dapat memenuhi kebutuhan digital siswa, serta meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh pada motivasi belajar siswa.

METODE

Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam, penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologis kualitatif pada pengalaman siswa kelas VIII dalam peningkatan motivasi belajar dengan metode pembelajaran interaktif berbasis Kahoot. Pendekatan fenomenologi dipilih karena memungkinkan peneliti mengeksplorasi bagaimana siswa mengalami, menafsirkan, dan memaknai pengalaman belajar yang melibatkan elemen permainan dan kompetisi dalam Kahoot. Penelitian ini dilakukan di IAIN Kudus, dengan subjek penelitian siswa kelas VIII yang aktif mengikuti pembelajaran IPS.

Penelitian ini menggunakan observasi partisipatif, dokumentasi, dan wawancara mendalam untuk mengumpulkan data yang komprehensif. Wawancara mendalam dilakukan secara langsung kepada siswa kelas VIII untuk menggali pengalaman pribadi mereka mengenai cara Kahoot memengaruhi motivasi belajar, persepsi mereka terhadap materi IPS, serta interaksi sosial yang terjadi selama pembelajaran (Auliya F.A, Fitriasari E, Nurunnisa. N, 2023). Observasi partisipatif dilakukan dengan mengamati langsung interaksi siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang menggunakan Kahoot, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Selain itu, dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data dari catatan lapangan, foto kegiatan pembelajaran, dan artefak hasil belajar siswa (misalnya, tangkapan layar hasil kuis Kahoot).

Analisis data dilakukan menggunakan analisis tematik yang dikembangkan (Braun, V., & Clarke, 2006). Proses analisis dimulai dengan transkripsi data wawancara dan catatan observasi, dilanjutkan dengan pengkodean awal untuk mengidentifikasi pola-pola tematik yang muncul terkait dengan motivasi belajar, interaksi sosial, dan persepsi siswa terhadap Kahoot. Tema utama kemudian dikembangkan berdasarkan pengalaman siswa dalam pembelajaran IPS interaktif berbasis Kahoot. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi data dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Selain itu, (member checking) dilakukan dengan mengonfirmasi kembali hasil temuan kepada partisipan guna memastikan interpretasi data sesuai dengan pengalaman mereka.

Penelitian ini juga memperhatikan aspek etika, termasuk memperoleh persetujuan informan (informed consent), menjaga kerahasiaan data, dan memastikan bahwa hasil penelitian hanya digunakan untuk kepentingan akademik. Dengan metode ini, diharapkan penelitian dapat

memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai strategi peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII melalui integrasi Kahoot dalam pembelajaran IPS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran IPS Interaktif Berbasis Game Kahoot

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat SMP sering kali menghadapi tantangan dalam hal motivasi siswa. Materi yang bersifat teoritis, ditambah dengan pendekatan pembelajaran yang monoton, menjadi faktor utama menurunnya semangat belajar siswa. Dalam upaya menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, media berbasis teknologi seperti game-based learning melalui aplikasi Kahoot mulai banyak dilirik sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif (Afandi, 2022). Kahoot adalah sebuah platform pembelajaran berbasis permainan kuis interaktif yang memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dalam bentuk soal-soal dengan visual menarik, durasi waktu terbatas, dan sistem skor yang kompetitif. Dalam konteks pembelajaran IPS, media ini dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan berbagai topik seperti sejarah, geografi, ekonomi, hingga sosiologi dalam bentuk kuis yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa.

Hasil observasi dan wawancara terhadap siswa kelas VIII menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran setelah penggunaan media Kahoot. Siswa mengaku merasa lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran karena adanya elemen kompetisi, visualisasi menarik, serta keterlibatan langsung dalam menjawab kuis (A. P. Putri, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa Kahoot dapat menjadi stimulus eksternal yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang bersifat teoritis seperti IPS.

Guru sebagai fasilitator juga menyampaikan bahwa penggunaan Kahoot dapat mengubah suasana kelas yang semula pasif menjadi lebih hidup. Siswa yang biasanya pasif, menjadi lebih aktif memberikan jawaban dan bahkan meminta kuis tambahan. Ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik dari peserta didik, yang menjadi indikator penting dalam proses pembelajaran yang bermakna. Penemuan ini didukung oleh hasil penelitian (K. A. Putri, 2023), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran game Kahoot terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS. Dalam penelitiannya, kelas eksperimen yang menggunakan Kahoot menunjukkan rata-rata skor motivasi akhir yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Penelitian (Halimah et al., 2019) juga menguatkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, terutama pada siswa yang sebelumnya menunjukkan minat rendah terhadap materi pelajaran. Hal ini karena Kahoot tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang interaktif, namun juga menciptakan suasana yang menyenangkan dan kompetitif. Selain itu, menurut (Ika, 2023), media pembelajaran Kahoot juga dapat menstimulasi kerja otak kanan dan kiri siswa secara seimbang, sehingga mendukung kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran interaktif seperti ini tidak hanya meningkatkan motivasi, namun juga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dalam praktiknya, penggunaan media Kahoot tidak berdiri sendiri. Efektivitas media ini sangat ditentukan oleh strategi pengajaran guru dalam merancang soal yang relevan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan tingkat kemampuan siswa. Kahoot bukan hanya sekadar alat kuis, melainkan dapat dijadikan sebagai media reflektif dan evaluatif yang bersifat formatif. Guru dapat menggunakan hasil kuis secara real-time untuk mengidentifikasi kesalahan umum, menilai pemahaman siswa, dan memberikan penjelasan tambahan terhadap materi yang belum dikuasai.

Selain itu, Kahoot membuka peluang untuk pembelajaran yang lebih kolaboratif, misalnya dengan membagi siswa ke dalam kelompok untuk berdiskusi sebelum menjawab soal. Model ini tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja tim, dan empati dalam menyelesaikan tugas bersama. Keterlibatan siswa dalam proses belajar seperti ini selaras dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa belajar adalah proses aktif membangun makna, dan bukan sekadar menerima informasi dari guru. Ketika

siswa merasa memiliki pengalaman belajar yang positif, motivasi intrinsik mereka akan tumbuh, dan ini berdampak pada peningkatan hasil belajar dalam jangka panjang.

Penerapan Kahoot juga merupakan bagian dari adaptasi pendidikan terhadap tuntutan pembelajaran abad ke-21. Kemampuan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran kini menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki guru dan peserta didik. Penggunaan Kahoot melatih siswa tidak hanya dalam hal penguasaan materi pelajaran, tetapi juga literasi digital, manajemen waktu, serta pengambilan keputusan secara cepat dan tepat (Faznur et al., 2020). Hal ini penting, mengingat siswa saat ini merupakan generasi yang akrab dengan teknologi, namun belum sepenuhnya terarah dalam pemanfaatannya untuk keperluan belajar. Dengan mengarahkan teknologi yang mereka gunakan sehari-hari untuk hal produktif seperti pembelajaran, siswa akan lebih mudah menerima materi dengan cara yang relevan dengan gaya hidup mereka (Pramita et al., 2021).

Lebih dari sekadar meningkatkan minat sesaat, pembelajaran berbasis Kahoot dapat berkontribusi terhadap pembentukan sikap positif terhadap belajar, yang berdampak jangka panjang terhadap motivasi akademik siswa. Ketika siswa menikmati proses belajar, mereka cenderung lebih terbuka terhadap tantangan, tidak cepat menyerah, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (Siti & Arisona, 2020). Kondisi ini ideal bagi pengembangan karakter pembelajar yang tangguh dan adaptif, sebagaimana yang diharapkan dalam Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, Kahoot dapat diintegrasikan secara berkelanjutan dalam strategi pembelajaran sebagai bagian dari diferensiasi metode pengajaran yang ramah siswa.

Walaupun Kahoot memberikan banyak keuntungan, penting juga untuk mencermati bahwa media ini bukan solusi tunggal. Efektivitasnya sangat bergantung pada kualitas soal, kesiapan teknis, dan keterampilan guru dalam memfasilitasi proses belajar yang menyenangkan namun tetap terarah. Maka dari itu, pelatihan bagi guru serta perencanaan pembelajaran yang matang menjadi syarat mutlak agar pemanfaatan Kahoot tidak berhenti sebagai hiburan, melainkan betul-betul menjadi bagian integral dari pencapaian tujuan pembelajaran IPS (Kudri, 2021).

pengaruh pembelajaran IPS interaktif berbasis game Kahoot

Pembelajaran IPS pada dasarnya menuntut siswa untuk memahami konsep sosial, ekonomi, budaya, dan politik secara kontekstual. Namun, Pendekatan kerap kali konvensional membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk itu, inovasi pembelajaran seperti penggunaan game Kahoot! menjadi alternatif yang relevan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif.

Dalam penelitian ini, pendekatan interaktif melalui Kahoot diterapkan di kelas VIII. Siswa diajak menjawab pertanyaan-pertanyaan kuis yang dirancang berdasarkan materi IPS yang sedang dibahas. Aktivitas ini memunculkan suasana kompetitif namun menyenangkan di dalam kelas (Susanti & Kuswidyarko, 2022). Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme dalam menjawab pertanyaan, bahkan mereka yang sebelumnya pasif menjadi lebih terlibat secara aktif. Menurut hasil observasi dan wawancara, penggunaan Kahoot mampu menjembatani gap antara materi pelajaran yang bersifat teoritis dengan cara belajar yang lebih visual dan praktis. Hal ini sesuai dengan temuan dari (Aulia et al., 2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game edukatif mampu meningkatkan fokus dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran secara signifikan.

Motivasi belajar siswa merupakan salah satu faktor penting dalam pencapaian hasil belajar. Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa dan guru IPS, terlihat adanya peningkatan motivasi belajar setelah penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran. Siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih seru dan tidak monoton (Fidya et al., 2021). Mereka merasa tertantang untuk meraih skor tinggi, dan hal ini secara tidak langsung mendorong mereka untuk lebih memahami materi sebelum menjawab pertanyaan. Guru juga melihat peningkatan interaksi siswa di kelas, termasuk pada siswa yang sebelumnya kurang aktif.

Hasil ini diperkuat oleh studi dari (Rahma et al., 2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Kahoot berdampak positif terhadap motivasi

belajar siswa, khususnya dalam pelajaran yang dianggap sulit atau membosankan. Meskipun memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, penggunaan Kahoot tidak lepas dari tantangan. Beberapa kendala yang ditemukan di lapangan antara lain adalah keterbatasan perangkat (smartphone) dan jaringan internet yang kurang stabil. Di beberapa pertemuan, siswa harus bergantian menggunakan perangkat sehingga pelaksanaan kuis menjadi kurang optimal.

Selain itu, diperlukan kesiapan guru dalam merancang soal-soal yang sesuai dengan indikator pembelajaran. Tanpa perencanaan yang matang, Kahoot justru dapat menjadi permainan semata tanpa memberikan makna pembelajaran yang mendalam. Menurut (Pratiwi et al., 2024) penting bagi guru untuk memiliki kompetensi dalam merancang konten pembelajaran digital agar media seperti Kahoot dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa integrasi teknologi dalam bentuk game edukatif seperti Kahoot dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru-guru IPS dapat mempertimbangkan pendekatan ini sebagai bagian dari pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kontekstual (Sofiasyari et al., 2022). Namun, penggunaan media ini juga harus dibarengi dengan pelatihan dan dukungan infrastruktur yang memadai agar dapat diterapkan secara konsisten di berbagai lingkungan sekolah.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keefektifan Pembelajaran IPS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas VIII menuntut pendekatan yang mampu menjembatani antara materi teoritis dan pengalaman belajar yang menarik. Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah penggunaan media interaktif berbasis game, seperti Kahoot, yang terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa. Namun demikian, efektivitas penggunaan Kahoot tidak berdiri sendiri, melainkan ditentukan oleh berbagai faktor yang saling mempengaruhi.

1. Desain Soal yang Relevan dan Kontekstual

Faktor pertama yang mempengaruhi keefektifan Kahoot dalam pembelajaran IPS adalah desain soal yang digunakan. Soal yang baik tidak hanya menuntut siswa mengingat informasi, tetapi juga menantang mereka untuk berpikir kritis dan memahami konteks sosial. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (K. A. Putri, 2023), guru yang menyusun soal Kahoot berdasarkan indikator pembelajaran IPS terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar karena soal yang ditampilkan tidak hanya faktual tetapi juga aplikatif terhadap kehidupan sehari-hari siswa.

2. Kemampuan Guru dalam Mengelola Media

Faktor kedua adalah kompetensi guru dalam mengelola teknologi. Guru harus mampu memanfaatkan fitur-fitur Kahoot, seperti timer, poin, dan leaderboard, untuk menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan. (Faznur et al., 2020) menyebutkan bahwa guru yang sudah terlatih menggunakan Kahoot mampu menciptakan ritme pembelajaran yang dinamis, sehingga siswa tidak hanya aktif secara kognitif, tetapi juga secara emosional dan sosial.

3. Kesiapan Infrastruktur dan Akses Teknologi

Keberhasilan penerapan Kahoot juga sangat dipengaruhi oleh faktor infrastruktur, seperti ketersediaan perangkat (gawai/laptop), jaringan internet yang stabil, serta lingkungan kelas yang mendukung. Dalam konteks sekolah menengah, tidak semua siswa memiliki akses merata terhadap teknologi. (Pramita et al., 2021) menekankan pentingnya kolaborasi antara pihak sekolah, guru, dan orang tua untuk memastikan bahwa siswa tidak tertinggal dalam proses pembelajaran digital.

4. Kondisi Psikologis dan Sosial Siswa

Faktor berikutnya adalah psikologis dan sosial siswa, yang mencakup minat belajar, rasa percaya diri, serta hubungan sosial antar siswa. Dalam wawancara dengan beberapa siswa, ditemukan bahwa Kahoot memberi mereka dorongan semangat karena adanya sistem skor dan peringkat. Namun, sebagian siswa juga merasa tertekan jika selalu berada di peringkat rendah. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk membangun iklim kompetisi yang sehat dan

memberikan apresiasi tidak hanya pada siswa yang menang, tetapi juga pada mereka yang menunjukkan usaha. Hal ini sejalan dengan temuan (Halimah et al., 2019), yang menunjukkan bahwa motivasi siswa akan meningkat ketika lingkungan belajarnya menghargai proses, bukan hanya hasil.

5. Integrasi Materi dengan Konteks Kehidupan Nyata

Efektivitas Kahoot dalam pembelajaran IPS juga meningkat ketika materi pembelajaran dikaitkan dengan peristiwa sosial yang nyata dan relevan dengan kehidupan siswa. Pendekatan ini akan menumbuhkan rasa ingin tahu dan kepedulian siswa terhadap fenomena sosial di sekitarnya. (Adityo & Junaidi, 2021) menyebutkan bahwa pembelajaran IPS yang bermakna akan membentuk siswa tidak hanya sebagai peserta didik, tetapi juga sebagai warga yang peduli terhadap isu-isu sosial.

Untuk mengoptimalkan keefektifan Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar IPS, guru perlu memperhatikan integrasi dari kelima faktor di atas. Misalnya, dengan merancang soal berbasis studi kasus lokal, menggunakan mode kuis kelompok untuk menumbuhkan kolaborasi, serta menyediakan refleksi di akhir kuis untuk menggali pemahaman siswa. Guru juga perlu melakukan asesmen awal terkait akses teknologi siswa, agar pembelajaran tetap berjalan inklusif dan adil. Secara keseluruhan, Kahoot bukan hanya alat bantu kuis, tetapi dapat menjadi strategi pembelajaran interaktif yang kuat jika didukung oleh kesiapan guru, sekolah, dan lingkungan belajar yang kondusif. Pembelajaran IPS pun menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengkaji pengaruh pembelajaran IPS interaktif berbasis game Kahoot terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa Kahoot memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif dan antusias karena Kahoot menyajikan materi pelajaran dalam format kuis yang menyenangkan dan kompetitif. Penggunaan media sosial dan elemen visual juga menjadi bagian integral dari strategi dalam mengakses informasi dan berkomunikasi dengan sesama siswa.

Dalam pembelajaran IPS, siswa menunjukkan peningkatan minat dan keterlibatan karena Kahoot mampu menjembatani kesenjangan antara materi teoritis dan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Mereka cenderung memanfaatkan Kahoot untuk membangun pemahaman konsep, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta merasakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Namun, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur dan kesiapan guru tetap menjadi kendala yang perlu diatasi dengan dukungan yang memadai.

Dengan demikian, strategi peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII melalui Kahoot berpusat pada pemanfaatan teknologi, pengembangan desain pembelajaran yang menarik, serta dukungan infrastruktur yang memadai. Kesadaran akan dampak positif dan negatif dari penggunaan Kahoot menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan dalam menghadapi dinamika pembelajaran IPS yang terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityo, B., & Junaidi, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMAN 5 Bengkulu Utara. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(4), 277–284. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i4.125>
- Afandi, M. A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Ibtida'*, 10(02), 14–28. <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p720-727>
- Andriani, S. (2016). Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 10(1), 101–118.

- 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/skjpi.v2i1.54695>
- Auliya F.A, Fitriyani E, Nurunnisa. N, M. . (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Urnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 953–954.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 2(3), 77–101.
- Faznur, L. S., Khaerunnisa, & Sumardi, A. (2020). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru Sma Di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2(2), 39–44. <https://doi.org/10.24853/jpmt.2.2.39-44>
- Fidya, I., Romdanih, & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA*, 219–227. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1301>
- Halimah, H., Herlina, R., & Ibraar Ayatullah, M. (2019). Efektifitas penyuluhan antara metode ceramah dengan pengisian teka teki silang terhadap pengetahuan dan tingkat kebersihan gigi dan mulut murid MTS Ar-Raudhatul Islamiyah, Mempawah. *Journal of Oral Health Care*, 7(1), 09–15. <https://doi.org/10.29238/ohc.v7i1.340>
- Ika, K. (2023). Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Sd Negeri 134 Rejang Lebong. *Googlescholar*, 100. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/4356/1/SKRPSI IKA KURNIA.pdf>
- IKHSAN, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Munandar, A. R. B. S. A., & Yumriani, A. F. Y. K. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*. 2(1), 1–8.
- Pramita, M., Sukmawati, R. A., Sukmawati, R. A., Adini, M. H., Adini, M. H., Ngestu, I. F., Ngestu, I. F., Noorsafitri, T. M., & Noorsafitri, T. M. (2021). Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kahoot! Untuk Guru SD di Kabupaten Tanah Bumbu. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 349. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v3i4.3854>
- Pratiwi, N. K., Kusumastuti, N., & Khasanah, A. F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *Journal of Education Research*, 5(2), 2221–2229. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1133>
- Putri, A. P. (2024). Efektivitas Pembelajaran Ips Interaktif Berbasis Game Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas Viii Di Mts Ddi Bilajeng. In *Ayan* (Vol. 15, Issue 1).
- Putri, K. A. (2023). *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN GAME KAHOOT Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kinanti Amira Putri Kegiatan pembelajaran merupakan suatu aktivitas*. 2(3), 258–259.
- Rahma, E. A. J. (2023). Penerapan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar Ips Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2017, 88–98.
- Siti, N., & Arisona, R. D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Film Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Materi Potensi dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam. *ASANKA: Journal of Social Science And Education*, 1(2), 127–136. <https://doi.org/10.21154/asanka.v1i2.2275>
- Sofiasyari, I., Kurniawati, I., & Guntur, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 174–183. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i2.119820>
- Susanti, S., & Kuswidyanarko, A. (2022). *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD*. 2, 65–70.