

Analisis Motivasi Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot! dalam Evaluasi Pembelajaran Matematika

Dewi Rosmala Sari^{1, a)}

¹Universitas Indraprasta PGRI

Email: ^{a)}derossa.siunindra@gmail.com

Abstract

Kahoot is identified as a game-based learning platform that uses gamification for teaching, evaluation, review, and stimulating classroom discussions. Its visual nature serves to attract attention, directing students' concentration through engaging visual and textual materials. Kahoot is a fairly effective application for increasing motivation. This study aims to analyze students' learning motivation towards the use of the Kahoot application in mathematics learning evaluation. The results of the analysis show that students' learning motivation towards the use of the Kahoot application in mathematics learning evaluation obtained an average of 77.80. The median is 78, which means that 50% of the sample has a learning motivation of 78 or above and 50% of the sample has a learning motivation of 78 or below. The most frequently occurring learning motivation is 70 with a standard deviation of 9.21 and a variance of 84.93, indicating the level of data diversity. A total of 40 students of grades IV E and IV G of Madrasah Ibtidaiyah Pembangunan UIN Jakarta participated in this study. The analysis results show that 90% of students have high motivation and 10% have moderate motivation. The inhibiting factors in this study, namely limited devices and adequate internet access, are no longer present. Therefore, Kahoot can continue to be used, and it can be concluded that students have high motivation for using the Kahoot application in mathematics learning evaluations.

Keywords: Motivation, Kahoot, Mathematics Evaluation

Abstrak

Kahoot diidentifikasi sebagai platform pembelajaran berbasis game yang menggunakan gamifikasi untuk tujuan pengajaran, evaluasi, tinjauan, dan merangsang diskusi di kelas. Sifat visualnya berfungsi untuk menarik perhatian, mengarahkan konsentrasi siswa melalui materi visual dan tekstual yang menarik. Kahoot adalah aplikasi yang cukup efektif untuk meningkatkan motivasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis motivasi belajar siswa terhadap penggunaan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran matematika. Hasil analisis menunjukkan motivasi belajar siswa terhadap penggunaan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran matematika memperoleh rata-rata sebesar 77,80. Median sebesar 78 yang mengandung arti bahwa 50% sampel memiliki motivasi belajar 78 ke atas dan 50% sampel memiliki motivasi belajar 78 ke bawah. Motivasi belajar yang paling sering muncul adalah 70 dengan standar deviasi adalah 9,21 dan varians adalah 84,93 yang menunjukkan tingkat keragaman data. Sebanyak 40 siswa kelas IV E dan IV G Madrasah Ibtidaiyah Pembangunan UIN Jakarta yang berpartisipasi dalam penelitian ini. Hasil analisis menunjukkan motivasi belajar siswa terhadap penggunaan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran matematika diperoleh 90% siswa memiliki motivasi yang tinggi dan 10% siswa memiliki motivasi belajar sedang. Faktor penghambat dalam penelitian ini sudah tidak ada yaitu keterbatasan perangkat dan akses internet sudah memadai. Jadi penggunaan kahoot bisa terus digunakan dan dapat disimpulkan motivasi belajar siswa tinggi terhadap penggunaan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran matematika.

Kata-kata kunci: Motivasi, Kahoot, Evaluasi Matematika

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di era teknologi 5.0 mempunyai beberapa skema 1). Pembelajaran kolaboratif: Pembelajaran tidak lagi dilakukan secara individu, melainkan dalam kelompok atau tim yang saling bekerja sama dan berkolaborasi dalam memecahkan masalah. 2). Pembelajaran berbasis proyek: Pembelajaran lebih fokus pada proyek atau tugas yang melibatkan siswa untuk menciptakan solusi bagi masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. 3). Pembelajaran berbasis teknologi: Teknologi menjadi bagian penting dalam pembelajaran, baik sebagai sarana pengumpulan informasi, penyampaian materi, hingga evaluasi. 4). Pembelajaran berbasis keterampilan: Pembelajaran tidak hanya berfokus pada pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan nyata, seperti keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan berkomunikasi. 5). Pembelajaran seumur hidup: Pembelajaran tidak hanya terjadi di dalam kelas, melainkan juga berlangsung sepanjang hidup, dimana siswa terus mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengikuti perubahan zaman. 6). Pembelajaran adaptif: Pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa, sehingga dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien dan 7). Pembelajaran interdisipliner: Pembelajaran tidak hanya berfokus pada satu bidang ilmu saja, melainkan melibatkan banyak disiplin ilmu yang berbeda, sehingga siswa dapat melihat hubungan antara satu bidang ilmu dengan bidang ilmu yang lain (Fricticarani, Ade dkk, 2023). Pembelajaran dengan bantuan teknologi banyak dipilih dan digunakan oleh guru dalam pembelajaran matematika di kelas. Tujuannya beragam ada teknologi yang diaplikasikan untuk mengoptimalkan penyerapan konsep matematika siswa, meningkatkan kepercayaan diri, menumbuhkan motivasi, dll.

Teknologi dalam pembelajaran matematika cukup beragam seperti geogebra: laboratorium matematika lengkap, desmon: kalkulator grafik yang intuitif dan artistik, photomath: pemindai soal dan pemandu langkah demi langkah, quizizz/Kahoot: Kuis interaktif dan Gamifikasi, Microsoft Math Solver: Solusi komprehensif satu atap (5 Aplikasi Wajib Untuk Guru Matematika Di era Digital, 2025). Dalam penelitian ini guru di kelas mencoba mengaplikasikan penggunaan aplikasi quizizz/Kahoot: Kuis interaktif dan Gamifikasi untuk evaluasi pembelajaran matematika dan akan dilihat efek penggunaan aplikasi kahoot terhadap motivasi siswa.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis game yang mudah diakses dan user friendly. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kuis seperti kegiatan pre-test atau post-test, atau soal-soal yang harus dipecahkan. Guru mencoba menggunakan aplikasi Kahoot untuk evaluasi/post-test pada pembelajaran matematika.

Kahoot merupakan platform aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh segala usia dengan fitur yang menarik dan mudah digunakan. Dari anak sekolah dasar sampai kalangan mahasiswa dapat menggunakan platform ini (Licorish, George, Owen, & Daniel, 2017 dalam Fazriah, N.). Penggunaan aplikasi Kahoot yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas. Aplikasi Kahoot juga akan merekap seluruh jawaban siswa, dan hasil bisa disimpan dalam Microsoft Excel. Sehingga dapat dijadikan input penilaian tiap pertemuan. Fitur yang disediakan juga menarik dan bermanfaat bagi guru (Martikasari, 2018 dalam Fazriah, N.). Penggunaan aplikasi kahoot di dalam kelas diharapkan mampu memotivasi siswa untuk senang dan giat dalam mempelajari matematika.

Matematika adalah ilmu yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari yang melibatkan penalaran logis dan bilangan-bilangan. Penalaran logis siswa dapat dilatih dengan belajar matematika sehingga siswa mempunyai kemampuan dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Untuk belajar matematika, siswa atau anak-anak memerlukan motivasi. Motivasi belajar merupakan perasaan yang ditimbulkan oleh diri sendiri yang ditandai dengan rasa senang dan semangat dalam melakukan kegiatan belajar sedangkan menurut Emda motivasi belajar adalah daya penggerak dari dalam diri seseorang untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman untuk kegiatan belajar (Ariyanti, N. dkk, 2023). Dalam penelitian ini akan dilihat motivasi belajar siswa setelah penggunaan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran matematika.

Untuk mengetahui gambaran motivasi siswa setelah menggunakan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran matematika digunakan metode penelitian kualitatif yaitu penelitian deskriptif eksploratif yang bertujuan menggali wawasan baru, menemukan konsep atau pola, dan memberikan gambaran terperinci tentang suatu fenomena, bukan untuk menguji hipotesis. Gambaran fenomena yang akan ditangkap adalah motivasi siswa setelah menggunakan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran matematika.

Berbagai penelitian dahulu yang telah menggunakan kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar mengungkapkan bahwa aplikasi kahoot efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Rahmawati, I.N.I dkk, 2024). Namun terhambat oleh keterbatasan akses teknologi dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan aplikasi ke dalam

kurikulum. Penelitian lain juga mengungkapkan penggunaan kahoot meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memperkuat interaksi antara siswa dan guru. Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan perangkat dan kestabilan internet (Hayati, N., 2025).

Hasil penelitian di atas yang mendasari penelitian ini. Dengan meniadakan faktor penghambat yaitu dengan adanya fasilitas perangkat dan internet guru berupaya untuk menghadirkan pembelajaran berbasis teknologi di kelas untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika. Berdasarkan wawancara dengan guru bahwa motivasi siswa ketika belajar tanpa media masih rendah.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran Matematika

Menurut James (Hudoyo, 1990:76 dalam Nurrhahmah 2015:109) matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk susunan besaran dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lain, dengan jumlah yang banyaknya terbagi dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri. Matematika timbul karena pikiran-pikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses dan penalaran. Matematika terdiri dari empat wawasan yang luas yaitu: (1) aritmatika mencakup kajian bilangan dan hitungan, (2) aljabar mencakup kajian tentang bahasa simbol operasi dan relasi, (3) geometri mencakup kajian bentuk, ukuran ruang dan keterhubungan, dan (4) analisa.

Johnson dan Myklebust (Abdurrahman 2003: 252 dalam Irawan & Irawan 2014: 184) matematika adalah bahasa simbol yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berpikir. Simbol-simbol matematika memungkinkan terjadinya interaksi atau komunikasi bagi orang-orang yang mempelajarinya. Suriasumarni (dalam Rusmana, 2014: 211) matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin kita sampaikan. Lambang-lambang matematika bersifat artificial yang baru mempunyai arti setelah sebuah makna diberikan kepadanya.

Dari berbagai definisi di atas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk susunan besaran dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lain dengan menggunakan bahasa simbol yang bermakna.

Aplikasi Kahoot

Kahoot diidentifikasi sebagai platform pembelajaran berbasis game yang menggunakan gamifikasi untuk tujuan pengajaran, evaluasi, tinjauan, dan merangsang diskusi di kelas. Sifat visualnya berfungsi untuk menarik perhatian, mengarahkan konsentrasi siswa melalui materi visual dan tekstual yang menarik. Implementasi Pembelajaran Berbasis Game (GBL) melalui Kahoot memanfaatkan game digital untuk pengajaran dan penilaian, berbeda dari gamifikasi sederhana dengan menggabungkan kompetisi waktu nyata, musik yang menenangkan, dan papan peringkat untuk menumbuhkan semangat kompetitif dan kolaborasi di antara siswa. Kahoot efektif untuk evaluasi formatif dengan meningkatkan interaksi siswa, menyediakan lingkungan belajar yang tidak terlalu menekan, dan menawarkan analisis instan tentang penguasaan konsep siswa.

Membuat kuis di [Kahoot](#) melibatkan beberapa tahapan: persiapan akun dengan registrasi sebagai guru, pembuatan kuis baru melalui [Kahoot Creator](#) dengan menambahkan judul dan deskripsi, penyusunan soal dengan memilih tipe seperti Quiz atau True/False, menambahkan media pendukung, mengatur opsi jawaban, waktu, dan poin, dan terakhir menyimpan kuis.

Kahoot adalah aplikasi yang cukup efektif untuk meningkatkan motivasi. Dalam analisis efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar terdapat 4 bentuk yaitu: (1) pembelajaran yang menyenangkan (2) pemantauan dan penilaian guru (3) beragam konten pendidikan dan (4) stimulasi kognitif. Faktor pendukung efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar terdapat 3 bentuk yaitu: (1) gamifikasi, (2) visual audio yang menarik, dan (3) motivasi ekstrinsik dan intrinsik (Rahmawati, I.N.I dkk, 2024). Siswa menyatakan bahwa elemen gamifikasi dalam Kahoot menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif, sehingga mereka lebih fokus dan bersemangat untuk memahami materi (Hayati, N., 2025).

Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan tren peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar yang didorong oleh cerita untuk mencapai prestasi atau yang akan terjadi sebaik mungkin (Hamdu & Agustin, 2011: 91) dalam (Guru et al., 2020) dalam (Alifia, Z. 2021). Motivasi merupakan suatu syarat psikologis yang menjadi pendorong seseorang dalam melakukan sesuatu hal (Istiqomah, 2009) dalam (Budiyani et al., 2021) dalam (Rolinda, W 2022). Motivasi

cenderung menjadi bantuan atau dukungan dalam mempertinggi atau membangkitkan lagi semangat saat melakukan aktivitas. Seseorang yang mulai kehilangan semangat baik pada saat belajar atau melakukan kegiatan, akan kembali menemukan semangatnya ketika telah menemukan motivasinya. Menurut Istiqomah, motivasi dapat menjadi penyebab timbulnya perubahan tenaga pada diri tiap individu, hal tersebut akan berpengaruh secara eksklusif dengan emosi, kejiwaan, serta perasaan individu dalam bertindak atau melakukan suatu aktivitas buat mencapai suatu tujuan atau impian. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah pendorong seseorang untuk melakukan sesuatu dan mencapai prestasi sebaik mungkin.

Berikut beberapa indikator motivasi belajar menurut pendapat Sardiman (2016) dalam Candra, E. dkk (2023) yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya: 1) tekun dalam menyelesaikan tugas; 2) bekerja keras dalam mengatasi kesulitan; 3) menunjukkan minat pada berbagai masalah yang dihadapi sebagai orang dewasa; 4) bekerja secara mandiri; 5) tidak mudah bosan dengan tugas; 6) mempertahankan pendapat; 7) sulit untuk melepaskan sesuatu yang diyakini; 8) senang menemukan dan mencari masalah. Indikator disusun menurut model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction). Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (ARCS) merupakan cara alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk memotivasi belajar siswa dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik. ARCS berisi empat komponen yang merupakan satu kesatuan yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran yaitu membangkitkan dan mempertahankan perhatian siswa selama pembelajaran (Attention), materi pelajaran ada relevansinya terhadap siswa (Relevance), menanamkan rasa yakin dan percaya diri siswa (Confidence), menumbuhkan rasa puas pada siswa terhadap pembelajaran (Satisfaction).

Indikator motivasi, model ARCS dan digabungkan dengan efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar serta faktor pendukung efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa digunakan sebagai acuan untuk merumuskan instrumen angket motivasi, sebagai berikut:

1. Atensi (Perhatian) : Rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap fitur visual/musik Kahoot!
2. Relevansi: Hubungan materi matematika di Kahoot! dengan pemahaman konsep siswa.
3. Kepercayaan Diri: Keyakinan siswa dalam menjawab soal matematika dengan batasan waktu.
4. Kepuasan: Perasaan senang setelah melihat skor/ranking dan kompetisi di papan peringkat.
5. Ketekunan: Keuletan menghadapi soal sulit tanpa mudah menyerah.

METODE PENELITIAN

Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis motivasi belajar siswa terhadap penggunaan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu penelitian deskriptif eksploratif yang bertujuan menggali wawasan baru, menemukan konsep atau pola, dan memberikan gambaran terperinci tentang suatu fenomena, bukan untuk menguji hipotesis. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVE dan IVG Madrasah Ibtidaiyah Pembangunan UIN Jakarta yang berjumlah 40 siswa yang terdiri dari 22 siswa kelas IVE dan 18 siswa kelas IVG dengan rincian 25 orang perempuan dan 15 orang laki-laki dan 1 orang pendidik pengajar matematika di kelas IV. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket. Pengumpulan data menggunakan angket kemudian diberikan kepada 40 orang siswa kelas IV setelah menggunakan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran matematika. Analisis data dilakukan dengan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari angket. Berikut adalah karakteristik dari populasi penelitian:

Tabel 1. Karakteristik Populasi

| Karakteristik | Jumlah | Persentase(%) |
|----------------------|---------------|----------------------|
| Jenis Kelamin | | |
| Perempuan | 25 | 62,5 |
| Laki-laki | 15 | 37,5 |
| Kelas | | |
| 4E | 22 | 55 |
| 4G | 18 | 45 |

Instrumen

Instrumen dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar terhadap penggunaan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran matematika. Indikator disusun berdasarkan pendapat dari Sardiman dan elemen gamifikasi dalam kahoot. Berikut kisi-kisi angket motivasi belajar siswa terhadap penggunaan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran matematika.

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar

| No | Indikator | Deskripsi Indikator | No. Butir |
|----|---------------------------|---|-----------|
| 1 | Atensi (Perhatian) | Rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap fitur visual/musik Kahoot! dalam evaluasi matematika. | 1, 2, 3 |
| 2 | Relevansi | Hubungan materi matematika di Kahoot! dengan pemahaman konsep siswa. | 4, 5 |
| 3 | Kepercayaan Diri | Keyakinan siswa dalam menjawab soal matematika dengan batasan waktu. | 6, 7, 8 |
| 4 | Kepuasan | Perasaan senang setelah melihat skor/ranking dan kompetisi di papan peringkat. | 9, 10, 11 |
| 5 | Ketekunan | Keuletan menghadapi soal sulit tanpa mudah menyerah karena efek permainan. | 12, 13 |

Instrumen dari penelitian ini didesain untuk menganalisis motivasi belajar siswa. Instrumen terdiri dari 13 pernyataan yang dikembangkan sesuai dengan tujuan penelitian. Pernyataan dibuat dalam bentuk multiple-choice supaya didapat skor yang objektif dan dapat mengurangi respon yang ambigu.

Berikut hasil uji validitas angket dengan menggunakan koefisien product moment.

Tabel 3. Validitas Butir Motivasi

| NO | rHIT | rTAB | KETERANGAN |
|----|-------|-------|-------------|
| 1 | 0,525 | 0,312 | VALID |
| 2 | 0,604 | 0,312 | VALID |
| 3 | 0,193 | 0,312 | TIDAK VALID |
| 4 | 0,567 | 0,312 | VALID |
| 5 | 0,587 | 0,312 | VALID |
| 6 | 0,417 | 0,312 | VALID |
| 7 | 0,421 | 0,312 | VALID |
| 8 | 0,474 | 0,312 | VALID |
| 9 | 0,174 | 0,312 | TIDAK VALID |
| 10 | 0,275 | 0,312 | TIDAK VALID |
| 11 | 0,573 | 0,312 | VALID |
| 12 | 0,426 | 0,312 | VALID |
| 13 | 0,544 | 0,312 | VALID |

Dari hasil uji instrumen penelitian diperoleh kesimpulan bahwa seluruh item berjumlah 13 yang tidak valid ada 3 butir soal yaitu, soal nomor 3, 9 dan 10.

Uji reliabilitas perangkat soal untuk angket digunakan indeks reliabilitas Cronbac Alpha (Sudijono, 2007:208). Pemberian interpretasi terhadap koefisien reliabilitas tes ((r_{11}) pada umumnya digunakan patokan sebagai berikut: a) apabila $r_{11} > 0,60$ berarti tes tersebut memiliki reliabilitas yang tinggi (reliable), b) apabila $r_{11} < 0,60$ berarti tes tersebut belum memiliki reliabilitas yang rendah (unreliable). Berdasarkan hasil perhitungan reabilitas menggunakan spss 20 didapat $r = 0,715$, $r > 0,60$ berarti instrumen tersebut memiliki reabilitas yang tinggi (reliable).

Analisis Data

Data yang diperoleh dari angket dianalisis untuk melihat persentase tingkat motivasi peserta didik dengan menentukan golongan tingkat motivasi. Perhitungan persentase menggunakan pengukuran dengan rumus berikut:

$$Persentase\ motivasi\ belajar\ (P) = \frac{jumlah\ skor\ yang\ di\ dapat}{jumlah\ skor\ maksimum} \times 100\%$$

Selanjutnya penentuan kriteria dengan memperhatikan rentangan bilangan pada kategori motivasi oleh Palupi, dkk. (2021) dalam Sagara, A. F. (2023) sebagai berikut:

Tabel 5. Kriteria Motivasi Belajar

| Persentase Hasil Motivasi Belajar | Kategori |
|--|-----------------|
| $80 \leq X \leq 100$ | Sangat Tinggi |
| $66 \leq X \leq 80$ | Tinggi |
| $56 \leq X \leq 66$ | Sedang |
| $40 \leq X \leq 56$ | Rendah |
| ≤ 40 | Sangat Rendah |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian ini dilakukan untuk menganalisis motivasi belajar terhadap penggunaan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah Pembangunan UIN Jakarta. Seiring berkembangnya teknologi pembelajaran klasikal mulai

dapat dikembangkan dengan menggunakan teknologi yang ada. Teknologi digunakan untuk membuat bahan ajar. Aplikasi kahoot dipercaya efektif dalam meningkatkan motivasi belajar.

Hasil penelitian ini berupa data yang dideskriptifkan untuk mengetahui gambaran tentang motivasi belajar terhadap penggunaan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah Pembangunan UIN Jakarta. Responden berjumlah 40 siswa, dengan rincian 25 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Motivasi belajar matematika siswa di Madrasah Ibtidaiyah Pembangunan UIN Jakarta ini diukur dengan instrumen berupa angket dengan 10 butir pernyataan. Penilaian pada angket ini menggunakan skor 1 sampai 4. Angket mempunyai 4 pilihan jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Pengkategorian hasil angket disusun dengan lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Dari Hasil angket diperoleh 90% siswa memiliki motivasi yang tinggi dan 10% siswa memiliki motivasi belajar sedang.

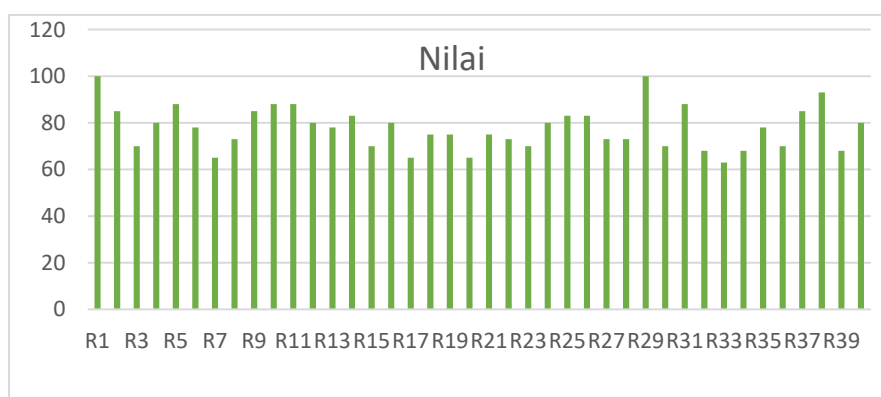


Diagram 1. Analisis Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran Matematika

Adapun data hasil motivasi belajar matematika diperoleh dengan indikator sebagai berikut:

- 1) Atensi (Perhatian): rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap fitur visual/musik kahoot!
- 2) Relevansi: Hubungan materi matematika di kahoot! Dengan pemahaman konsep matematika
- 3) Kepercayaan diri: Keyakinan siswa dalam menjawab soal matematika dengan batasan waktu
- 4) Kepuasan: Perasaan senang setelah melihat skor/ranking dan kompetisi di papan peringkat
- 5) Ketekunan: Keuletan menghadapi soal sulit tanpa mudah menyerah karena efek permainan. Hasil analisis setiap indikator nya dapat terlihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Analisis Indikator

| No. | Indikator | Deskripsi Indikator | Skor | Persentase | Kategori |
|-----|--------------------|--|------|------------|---------------|
| 1 | Atensi (Perhatian) | Rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap fitur visual/musik Kahoot! | 261 | 82% | Sangat Tinggi |
| 2 | Relevansi | Hubungan materi matematika di Kahoot! dengan pemahaman konsep siswa. | 235 | 73% | Tinggi |
| 3 | Kepercayaan Diri | Keyakinan siswa dalam menjawab soal matematika dengan batasan waktu. | 377 | 79% | Tinggi |
| 4 | Kepuasan | Perasaan senang setelah melihat skor/ranking dan kompetisi di papan peringkat. | 118 | 74% | Tinggi |
| 5 | Ketekunan | Keuletan menghadapi soal sulit tanpa mudah menyerah karena efek permainan. | 250 | 78% | Tinggi |

Dari persentase yang diperoleh di setiap indikator, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Pembangunan UIN Jakarta memiliki motivasi belajar yang tinggi dan ada satu indikator yang menunjukkan skor sangat tinggi yaitu pada atensi (perhatian): rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap fitur visual/musik Kahoot! dalam evaluasi matematika. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi dengan kahoot membangkitkan daya persepsi siswa, menumbuhkan hasrat ingin meneliti, guru telah berhasil menggukakan pembelajaran bervariasi dengan kahoot. Sedangkan untuk Indikator relevansi, kepercayaan diri, kepuasan dan ketekunan menghasilkan motivasi tinggi. Dari indikator relevansi menunjukkan guru berhasil menumbuhkan keakraban yang baik, menyajikan pembelajaran yang berorientasi pada tujuan, menggunakan kahoot sebagai strategi evaluasi yang tepat. Dari indikator kepercayaan diri guru menumbuhkan keyakinan dengan menjelaskan kepada siswa persyaratan atau kriteria hasil belajar, memberi kesempatan untuk sukses, memberi kesempatan untuk melakukan kontrol pribadi. Serta dari indikator kepuasan menyajikan latar belajar yang alami, memberikan penguatan yang positif, mempertahankan standar pembelajaran secara wajar. Dan dari indikator kepuasan guru memberikan penguatan eksternal melalui pemberian penghargaan baik bersifat verbal maupun nonverbal. Jika kita kalkulasikan rata-ratanya diperoleh rata-rata persentasenya sebesar 77% termasuk dalam kategori motivasi tinggi.

Analisis motivasi belajar siswa terhadap penggunaan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran matematika memperoleh rata-rata sebesar 77,80. Median sebesar 78 yang mengandung arti bahwa 50% sampel memiliki motivasi belajar 78 ke atas dan 50% sampel memiliki motivasi belajar 78 ke bawah. Motivasi belajar yang paling sering muncul adalah 70 dengan standar deviasi adalah 9,21 dan varians adalah 84,93 yang menunjukkan tingkat keragaman data. Motivasi belajar tertinggi sebesar 100 dan motivasi terendah sebesar 63. Hasil diatas sama seperti penelitian yang sebelumnya bahwa aplikasi kahoot efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Rahmawati, I.N.I dkk, 2024). Namun terhambat oleh keterbatasan akses teknologi dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan aplikasi ke dalam kurikulum. Penelitian lain juga mengungkapkan penggunaan kahoot meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memperkuat interaksi antara siswa dan guru. Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan perangkat dan kestabilan internet (Hayati, N., 2025). Karena faktor penghambat dalam penelitian ini sudah tidak ada jadi penggunaan kahoot bisa terus digunakan dan dapat disimpulkan motivasi belajar siswa tinggi ketika evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kahoot.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa terhadap penggunaan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran matematika kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Pembangunan UIN Jakarta adalah 90% siswa memiliki motivasi yang tinggi dan 10% siswa memiliki motivasi belajar sedang. Hal ini terjadi karena faktor penghambat dalam penelitian ini sudah tidak ada yaitu keterbatasan perangkat dan akses internet sudah memadai. Jadi penggunaan kahoot bisa terus digunakan dan dapat disimpulkan motivasi belajar siswa tinggi ketika evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kahoot. Dengan Indikator yang menunjukkan skor sangat tinggi yaitu pada atensi (perhatian) pada rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap fitur visual/musik Kahoot dalam evaluasi matematika, perasaan senang setelah melihat skor/ranking dan kompetisi di papan peringkat. Hasil penelitian juga menunjukkan motivasi belajar terhadap penggunaan aplikasi kahoot dalam evaluasi pembelajaran matematika tinggi pada hubungan materi matematika di Kahoot dengan pemahaman konsep siswa, keyakinan siswa dalam menjawab soal matematika dengan batasan waktu, dan Keuletan menghadapi soal sulit tanpa mudah menyerah karena efek permainan.

DAFTAR PUSTAKA

Alifia, Z., & Pradipta, T. (2021). Analisis Motivasi Belajar Matematika Siswa dalam Penerapan Edmodo di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1062-1070. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.591>

Ariyanti, N., Lutvi Azizah, N., & Nur Latifah, F. (2023). Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika di Kampung Matematika. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 7(2), 392–397. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v7i2.5117>

Candra, E., Setiawan, D., & Ermawati, D. Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *JLEB: Journal of Law Education and Business*, Vol. 1 No. 2 Oktober 2023. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1088>

Efendi, A. M., Yudhi, P., & Ergusni, E. (2022). Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *Lattice Journal : Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(2), 177–187. <https://doi.org/10.30983/lattice.v2i2.5584>

Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN SD . *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 139 - 147. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.119>

Hayati, N. (2025). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya. *J-SES : Journal of Science, Education and Studies*, 3(3). <https://doi.org/10.30651/jses.v3i3.24697>

Hidayat, I., Supriani, A., & Setiawan, A. (2023). Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933-6942. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3924>

(2014). Peran AI-Learn Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif* 4(3): 181-187

5 Aplikasi Wajib untuk Guru Matematika di Era Digital. (28 september 2025). <https://pendidikan-matematika.fmipa.unesa.ac.id/post/5-aplikasi-wajib-untuk-guru-matematika-di-era-digital> Diakses tanggal 5 Oktober 2025, dari <https://pendidikan-matematika.fmipa.unesa.ac.id/post/5-aplikasi-wajib-untuk-guru-matematika-di-era-digital>

Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1274–1290. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.544>

Nurrahmah, (2015). Pengaruh Kecerdasan Logik Matematika dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif* 5(2): 107-119

Rahayu, S. D., Listiani, I., & Nurmaningsih, E. R. (2024). PENERAPAN MEDIA KAHOOT!! DENGAN PENDEKATAN CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING (CRT) SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR . *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 221 - 233. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.4080>

Rahmawati, I.N.I, Uliya, N.M., dan Susilawati, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar: Studi Literatur. (2024). *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 311-323. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v7i2.2666>

Rolinda, W., Napitupulu, Y. E., Putri, Y. A., & Alim, J. A. (2022). ANALISIS MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV TERHADAP PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 1(4), 196–205. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v1i4.463>

Rusmana, I. M. (2014). Efektifitas Penggunaan Pendekatan Slim N-Bill Terhadap Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Formatif* 4(3): 208-218.

Sagara, A. F., Sugiarti, L., saputri, D.D., & Kusumayati, T. (2023). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Dengan Media Pembelajaran Berbasis Digital Web NEARPRO. *Bionatural*, volume 10 N0. 2 september 2023, page: 73-81. <https://doi.org/10.61290/bio.v10i2.663>

Simamora, L., Hernaeny, U., Safitri, N.D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (ARCS) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, Vol 5 No.2 (2020), <http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v5i2.6405>

Suciati, dkk. 2003. *Belajar dan Pembelajaran 2*. Jakarta: Universitas Terbuka
Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara