

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT*  
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
TEMA 3 TERHADAP MOTIVASI BELAJAR  
PESERTA DIDIK KELAS V DI MI MUHAMMADIYAH  
KAWERON**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Strata Satu Pendidikan**

**Disusun oleh :**

**Aryani Prita Gumanti  
NIM: 17104080080**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA  
2021**

## SURAT KETERANGAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aryani Prita Gumanti  
NIM : 17104080080  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntut program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata satu pendidikan saya, seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya serta penuh kesadaran atas ridha Allah SWT.

Yogyakarta, 1 November 2021

  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
  
Arvani Prita Gumanti  
NIM. 17104080080

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aryani Prita Gumanti

NIM : 17104080080

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya yang berjudul "EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA 3 TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V DI MI MUHAMMADIYAH KAWERON" adalah hasil karya sendiri dan sepanjang pengetahuan penulis tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, kecuali bagian-bagian tertentu yang penulis ambil sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan ilmiah yang lazim.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 1 November 2021

Yang menyatakan,



Aryani Prita Gumanti  
NIM. 17104080080

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA



**SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

**Hal** : Persetujuan Skripsi/ Tugas Akhir

**Lamp** : -

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UTN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk, mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Aryani Prita Gumanti  
NIM : 17104080080  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *KAIHOOT*  
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA  
3 TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK  
KELAS V DI MI MUHAMMADIYAH KAWERON

Sudah diajukan kepada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Dengan ini kami berharap agar skripsi atau tugas akhir saudara tersebut diatas dapat segera diujikan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Yogyakarta, 1 November 2021

Pembimbing

**Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M. Pd.**  
NIP. 19860505 200912 2 006



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3284/Un.02/DT/PP.00.9/12/2021

Tugas Akhir dengan judul : "EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA 3 TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V DI MI MUHAMMADIYAH KAWERON"

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ARYANI PRITA GUMANTI  
Nomor Induk Mahasiswa : 17104080080  
Telah diujikan pada : Senin, 20 Desember 2021  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

#### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd  
SIGNED

Valid ID: 61c565cf09229



Penguji I

Dr. Hj. Maemonah, M.Ag.  
SIGNED

Valid ID: 61c5a3c25c001



Penguji II

Andhika Yahya Putra, M.Or.  
SIGNED

Valid ID: 61e9348a1aeb2



Yogyakarta, 20 Desember 2021  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 61e958ca9f30

## MOTTO

*“Barangsiapa menempuh satu jalan untuk mendapatkan ilmu, maka Allah pasti mudahkan baginya jalan menuju surga”*  
(HR. Muslim)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Yazid bin ‘Abdul Qadir Jawas, “Menuntut Ilmu Jalan Menuju Surga”, Artikel, Al-Manhaj (*blog*), diakses pada 24 Desember 2021. <https://almanhaj.or.id/13056-menuntut-ilmu-jalan-menuju-surga-2.html>

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan karya penuh perjuangan, pengalaman serta kenangan ini  
untuk:*

*Almamater Tercinta*



*Program Studi Pendidikan Guru  
Madrasah Ibtidaiyah Fakultas ilmu  
tarbiyah dan keguruan*

*UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA



## ABSTRAK

**Aryani Prita Gumanti**, “Efektivitas Media Pembelajaran *Kahoot* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 3 Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V di MI Muhammadiyah Kaweron”. *Skripsi*. Yogyakarta: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu inovasi dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang berkembang pada zaman ini adalah aplikasi *Kahoot*. *Kahoot* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang mampu menghadirkan suasana yang meriah dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap motivasi belajar peserta didik Kelas V dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah Kaweron Muntilan Magelang.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Eksperimental Design* dan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran *Kahoot* pada pembelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan variabel terikatnya motivasi belajar peserta didik. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V MI Muhammadiyah Kaweron dengan kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *Nonprobability Sampling* dengan *sampling purposive*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar untuk mengukur motivasi belajar peserta didik. Uji hipotesis dalam penelitian menggunakan *Uji Mann Whitney* untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap motivasi belajar peserta didik. Sementara itu untuk mengetahui kenaikan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan *Uji Normalized Gain* (N-Gain). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot* efektif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan perolehan nilai *asympt. sig.* kurang dari 0,05.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran Kahoot*, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Motivasi Belajar.



## KATA PENGANTAR

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَ أَشْهَدُ أَنَّ سَيِّدَنَا مُحَمَّدًا رَسُولَ اللَّهِ اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ أَمَا بَعْدُ

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang mana telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA 3 TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V DI MI MUHAMMADIYAH KAWERON”. Tidak lupa sholawat serta salam tidak pernah terlupa peneliti hanturkan untuk baginda Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat yang telah membawa kita semua dari zaman jahiliyah menuju zaman yang terang benderang seperti saat ini, semoga kita semua mendapat syafaat di yaumul akhir nanti. Aamiin yaa robaal’alamin. Skripsi ini guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) Pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti tentu menemui berbagai rintangan dan tantangan yang mana semua itu dapat peneliti hadapi dengan kerja keras dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phill. A Makin, MA. Selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta selaku pemberi kebijakan.
2. Ibu Dr. Hj. Sri Sumarni, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mengeluarkan izin penelitian.
3. Ibu Dr. Maemonah, M. Ag selaku Ketua Program Studi S1 PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dalam proses penyusunan skripsi.

4. Ibu Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, bantuan, petunjuk, dan pengarahan dengan kesabaran dan ketelatenan serta memberikan masukan yang membangun kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Sigit Prasetya, S.Pd.I, M.Pd.Si. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan selama perkuliahan, memberikan pengarahan dan tak lupa selalu memberikan masukan yang tanpa henti-hentinya guna kelancaran penelitian.
6. Ibu Sutarmi, S. IP dan Bapak Handoko, selaku petugas/staf tata usaha prodi dan staf fakultas yang telah dengan sabar membantu penelitian dalam urusan kelancaran penyusunan skripsi.
7. Ibu Ira Savariyati dan Bapak Agus Sumpeno, orang tua tersayang yang telah memberikan seluruh tenaga, kasih sayang, doa, dan segala bentuk dukungan untuk peneliti hingga mampu menyelesaikan perkuliahan juga pada pada adik peneliti Qarin Athaya Salwa dan Khafid Athaya Arshad serta seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan.
8. Ibu Sarifah Aini SE dan Ibu Wuri, S. Pd selaku guru kelas V yang telah memberikan izin, membimbing peneliti, dan memberikan dukungan pada proses penelitian skripsi.
9. Ibu Nurhandayani Ningsih S.Pd.I selaku kepala sekolah MI Muhammadiyah Kaweron Muntilan Magelang selaku kepala sekolah yang telah memberikan waktu dan tempat untuk kelancaran penelitian.
10. Syananiel Huda Pratama selaku guru dan staf di MI Muhammadiyah Kaweron Muntilan Magelang yang telah memberikan waktu dan memberikan dukungan semangat kepada peneliti serta membantu peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir.
11. Nida'ul Mufidah, Agnisia Suci Prawesti, Dwi Resrilia, Lucky Jaya Abdilah, Hafizh Dwi Aghna adalah yang sudah peneliti anggap seperti saudara sendiri yang selalu memberikan support, semangat, doa, dukungan, tempat untuk bercerita, keluh kesah, dan segala kebaikan pada proses penyusunan skripsi mulai dari awal samapai akhir pengerjakan skripsi.

12. Sekti Nur Rahmawati, sahabat terbaik yang menjadi tempat peneliti untuk mencurahkan segala keluh kesah dan tempat berbagi cerita, yang tentunya selalu memberikan dukungan dan membantu dalam proses pengerjaan skripsi.
13. Teman teman angkatan 2017 yang telah memberikan banyak cerita dan pengalaman selama mengikuti perkuliahan.

Serta seluruh pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu per satu.

Peneliti pun menyadari akan penelitian skripsi yang masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna sesuatu yang lebih baik, serta peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, aamiin yaa robbal'alamin

Magelang, 1 November 2021  
Peneliti



Aryani Prita Gumanti  
NIM.1710408008



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

|  |            |
|--|------------|
| <b>MOTTO .....</b>                             | <b>ii</b>  |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>               | <b>iii</b> |
| <b>ABSTRAK .....</b>                           | <b>iv</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                     | <b>v</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                         | <b>1</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                      | <b>3</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                      | <b>4</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                  | <b>5</b>   |
| <b>A. Latar Belakang.....</b>                  | <b>5</b>   |
| <b>B. Rumusan Masalah.....</b>                 | <b>9</b>   |
| <b>C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....</b> | <b>10</b>  |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>             | <b>12</b>  |
| <b>A. Landasan Teori .....</b>                 | <b>12</b>  |
| 1. Media Pembelajaran .....                    | 12         |
| 2. <i>Kahoot</i> .....                         | 18         |
| 3. Motivasi Belajar .....                      | 30         |
| <b>B. Kajian Penelitian yang Relevan.....</b>  | <b>34</b>  |
| <b>C. Kerangka Pikir .....</b>                 | <b>37</b>  |
| <b>D. Hipotesis Penelitian.....</b>            | <b>39</b>  |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>         | <b>40</b>  |
| <b>A. Jenis dan Desain Penelitian.....</b>     | <b>40</b>  |
| 1. Jenis Penelitian .....                      | 40         |
| 2. Desain Penelitian .....                     | 40         |
| <b>B. Variabel Penelitian.....</b>             | <b>42</b>  |
| 1. Variabel Bebas .....                        | 42         |
| 2. Variabel Terikat.....                       | 42         |
| <b>C. Definisi Operasional Variabel.....</b>   | <b>42</b>  |
| <b>D. Tempat dan Waktu Penelitian .....</b>    | <b>43</b>  |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>E. Populasi dan Sampel Penelitian.....</b>         | <b>44</b> |
| 1. Populasi .....                                     | 44        |
| 2. Sampel .....                                       | 44        |
| <b>F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....</b> | <b>45</b> |
| 1. Teknik Pengumpulan Data .....                      | 45        |
| 2. Instrumen Pengumpulan Data .....                   | 47        |
| <b>G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....</b>  | <b>49</b> |
| 1. Uji Validitas Instrumen .....                      | 49        |
| 2. Uji Reliabilitas Instrumen .....                   | 50        |
| <b>H. Teknik Analisis Data .....</b>                  | <b>51</b> |
| 1. Uji Prasyarat Analisis Data .....                  | 52        |
| 2. Uji Hipotesis Data .....                           | 53        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>              | <b>56</b> |
| <b>A. Hasil Penelitian.....</b>                       | <b>56</b> |
| 1. Deskripsi Data .....                               | 56        |
| 2. Pengujian Prasyarat Analisis .....                 | 65        |
| 3. Pengujian Hipotesis .....                          | 67        |
| <b>B. Pembahasan.....</b>                             | <b>69</b> |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                             | <b>74</b> |
| <b>A. Kesimpulan .....</b>                            | <b>74</b> |
| <b>B. Keterbatasan Penelitian .....</b>               | <b>74</b> |
| <b>C. Saran .....</b>                                 | <b>75</b> |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                           | <b>76</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                  | <b>80</b> |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia Kelas V Tema 3..... | 25 |
| Tabel 3.1 Desain Penelitian.....                                | 37 |
| Tabel 3.2 Waktu Penelitian.....                                 | 39 |
| Tabel 3.3 Populasi Penelitian.....                              | 40 |
| Tabel 3.4 Instrumen Skala <i>Likert</i> .....                   | 42 |
| Tabel 3.5 Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen.....                     | 44 |
| Tabel 3.6 Interpretasi Nilai Reliabilitas Instrumen.....        | 47 |
| Tabel 3.7 Pembagian Nilai N-Gain Score.....                     | 51 |
| Tabel 3.8 Interpretasi Nilai N-Gain Score dalam Persen.....     | 51 |
| Tabel 4.1 Hasil Validasi Angket Motivasi Peserta Didik.....     | 53 |
| Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Empiris.....                      | 54 |
| Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....                 | 55 |
| Tabel 4.4 Hasil Pretest Motivasi Belajar.....                   | 56 |
| Tabel 4.5 Hasil Posttest Motivasi Belajar.....                  | 60 |
| Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas.....                             | 61 |
| Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas Data.....                       | 62 |
| Tabel 4.8 Hasil Uji <i>Independent Sample T Test</i> .....      | 63 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1.1 Distribusi Frekuensi Faktor Minat .....  | 3  |
| Gambar 2.1 Tampilan Kode Kahoot .....               | 19 |
| Gambar 2.2 Tampilan Kahoot Login .....              | 20 |
| Gambar 2.3 Cara Memasukkan Kode Kahoot .....        | 20 |
| Gambar 2.4 Memasukkan Username Kahoot .....         | 21 |
| Gambar 2.5 Tampilan Kuis Kahoot .....               | 21 |
| Gambar 2.6 Tampilan Jawaban Benar Pada Kahoot.....  | 22 |
| Gambar 2.7 Tampilan Jawaban Salah Pada Kahoot ..... | 22 |
| Gambar 2.8 Skor Pada <i>Kahoot</i> .....            | 23 |
| Gambar 2.9 Bagan Kerangka Pikir .....               | 34 |
| Gambar 4.1 Video Tutorial Penggunaan Kahoot.....    | 58 |
| Gambar 4.2 Hasil Pekerjaan Siswa .....              | 58 |
| Gambar 4.3 Grafik Hasil Pretest .....               | 66 |
| Gambar 4.4 Grafik Hasil posttest.....               | 67 |



# BAB 1 PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pembelajaran pada masa pandemi *Covid-19* dilaksanakan secara *online* atau daring. Pembelajaran dilaksanakan secara daring dikarenakan untuk mencegah penularan virus *covid-19*. Selama pembelajaran secara daring, peserta didik mendapatkan pembelajaran dari rumah dan mengurangi aktivitas di luar rumah. Dengan adanya pembelajaran daring maka dikeluarkan kurikulum darurat pada madrasah baik dari jenjang Raudhatul Atfal (RA), Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Madrasah Tsanawiyah (MTs) dan juga Madrasah Aliyan (MA) yaitu adanya perubahan mengenai perencanaan, pelaksanaan evaluasi, dan juga pada media pembelajaran yang diterapkan.<sup>2</sup> Pembelajaran yang dilakukan saat masa pandemi *Covid-19* dilaksanakan secara virtual melalui beberapa aplikasi. Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran secara daring tentunya berbeda dengan media yang digunakan pada pembelajaran tatap muka secara langsung. Pembelajaran daring dilakukan khususnya dengan memanfaatkan teknologi khususnya internet. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan beberapa media, baik media cetak (modul) maupun non cetak (audio/video), komputer atau internet, siaran radio dan televisi.<sup>3</sup>

Media pembelajaran adalah salah satu aspek yang penting dan dibutuhkan saat pembelajaran karena media pembelajaran mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.<sup>4</sup> Pada pembelajaran daring guru diharuskan dapat menggunakan media pembelajaran yang efektif. Menurut Lefudin pembelajaran yang efektif adalah melalui pengalaman.

---

<sup>2</sup> Surat Keputusan Dirjen Pendidikan Islam Nomor 2791 Tahun 2021 Tentang Panduan Kurikulum Darurat Pada Madrasah

<sup>3</sup> Patria dan Yulianto, *Pemanfaatan Facebook untuk Menunjang Kegiatan Belajar Mengajar Online Secara Mandiri* (Repository UT, 2011), hlm 1

<sup>4</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyaana, *Media Pembelajaran : Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009) hlm 10

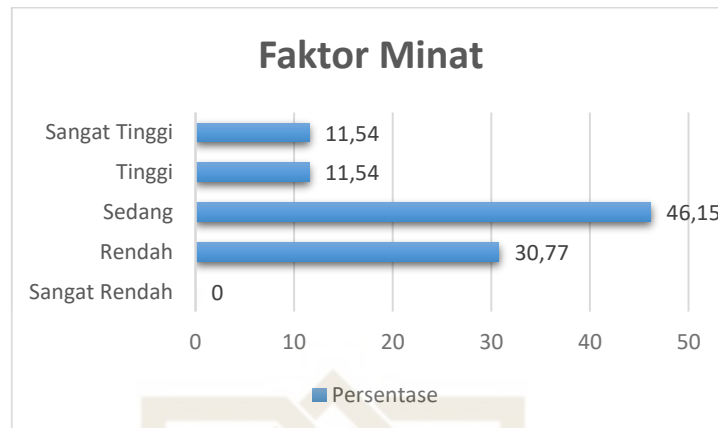
Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Sarifah Aini, SE selaku wali kelas V A di MI Muhammadiyah Kaweron Muntilan Magelang, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi selama pembelajaran daring berlangsung yaitu motivasi belajar dari peserta didik yang menurun, dan proses pembelajaran yang monoton, sistem pembelajaran yang menggunakan kuota dan memori internal *smartphone* terkadang membuat kesulitan ketika akan mendownload file tugas atau materi misalkan tentang video pembelajaran yang dianggap ukurannya terlalu besar sehingga ada beberapa orang tua yang mengeluh bahwa videonya tidak dapat diunduh pada *smartphone* mereka karena memori internal yang penuh. Kemudian dari segi motivasi belajar juga lebih tinggi ketika pembelajaran berlangsung secara tatap muka.<sup>5</sup> Dikutip melalui laman kompasiana disebutkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam proses belajar mengajar daring dan menganggap pembelajaran daring sangat membosankan.<sup>6</sup>

Berdasarkan hasil penelitian terhadap minat peserta didik kelas V dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah Kaweron, dapat diketahui memiliki persentase yaitu sangat tinggi 11,54%, tinggi 11,54%, sedang 46,15%, rendah 30,77%, tingkat sangat rendah 0%. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa minat peserta didik kelas V dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah Kaweron berada di kategori sedang namun banyak juga yang masih rendah. Hasil tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

---

<sup>5</sup> Wawancara dengan Sarifah Aini, Wali kelas V A di MI Muhammadiyah Kaweron Muntilan Magelang, melalui wawancara pada tanggal 1 September 2021.

<sup>6</sup> Lathifatun Ni'mah, *Menurunnya Hasil Belajar Siswa Akibat Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19*, Sumber: kompasiana, diakses pada 7 November 2021



Gambar 2.1 Distribusi Frekuensi Faktor Minat

Banyak peserta didik yang beranggapan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang membosankan, membuat peserta didik cepat mengantuk, dan ditambah lagi suasana belajar yang membosankan hanya melalui aplikasi Whatsapp saja sehingga membuat keinginan belajar bahasa Indonesia ini kurang diminati oleh banyak peserta didik. Pada saat pembelajaran peserta didik tampak kurang aktif, dan kurang berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran hal ini dilihat dari banyaknya peserta didik yang cenderung pasif hanya sebagian kecil peserta didik yang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bahkan ketika diberi kesempatan untuk bertanya peserta didik hanya terdiam sementara peserta didik belum memahami materi yang disampaikan guru. Maka dari itu perlu adanya media dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan secara daring memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan-kemampuan peserta didik. Media pembelajaran bahasa Indonesia pada masa pandemi *Covid-19* juga harus memanfaatkan teknologi. Media pembelajaran harus efektif, kreatif dan interaktif.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia peneliti mengambil tema 3 disesuaikan dengan tema lanjutan yang diajarkan pada saat penelitian dilakukan.

Pada saat pembelajaran guru hanya memberi tugas kepada peserta didik dengan memberikan soal, membaca cerita dan mempraktekkan dengan cara *dividio* atau direkam kemudian dikirim oleh guru melalui *whatsApp* group, kemudian peserta didik mengerjakan seperti yang diinstruksikan oleh guru lalu peserta didik mengirimkan kembali hasil tugas kepada pendidik yang bersangkutan. Dalam hal ini pendidik perlu memilih media pembelajaran yang tepat serta melakukan inovasi teknologi yang dapat digunakan sebagai media yang lebih praktis dan mampu menarik perhatian peserta didik guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media yang kreatif dan interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan semangat belajar dan motivasi belajar.

Motivasi belajar merupakan sebuah penggerak atau pendorong yang membuat seseorang akan tertarik kepada belajar sehingga akan belajar terus menerus. Motivasi yang rendah dapat menyebabkan rendahnya keberhasilan dalam belajar sehingga akan merendahkan prestasi belajar peserta didik.<sup>7</sup> Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring adalah *Kahoot*. Aplikasi ini memberikan tampilan visual yang menarik sehingga berpotensi dapat meningkatkan minat serta motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. *Kahoot* adalah situs *web* yang digunakan untuk membuat pembelajaran daring, yang menghadirkan suasana kelas yang menyenangkan. *Kahoot* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang interaktif, karena *kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan pengajaran seperti *pretest*, *posttest*, soal latihan, penguasaan materi, remedial, dan pengayaan. *Kahoot* memiliki keunggulan yaitu menyajikan pernyataan dalam alokasi waktu yang ingin digunakan pada saat kuis.

Karena alokasi waktu yang telah ditentukan, peserta didik dituntut untuk menjawab pernyataan dengan cepat dan cepat.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Rimbarizki, *Penerapan Pembelajaran Daring Kombinasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C Di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM)* (Pioneer Karanganyar J+Plus UNESA, 2017), hlm 6

<sup>8</sup> Saroh, S. *Tutorial Membuat Media Pembelajaran 4.0*, (Jakarta : CV. Pustaka Media Group, 2019), hlm. 17.

*Kahoot* adalah game yang berisi kuis-kuis yang sangat menarik dan dapat digunakan untuk melakukan *pretest*, sebelum memulai materi baru, latihan, *posttest*, materi penguatan, perbaikan, dan pengayaan.

Dalam pengajaran, pendidik berusaha memberikan materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Tentunya memberikan suasana belajar yang menarik kepada peserta didik tidak terlepas dari peran guru dan memilih media pembelajaran yang tepat. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka dari itu peneliti bermaksud melakukan sebuah penelitian yang berjudul **“EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA 3 TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V DI MI MUHAMMADIYAH KAWERON”**. Peneliti mengambil judul tersebut untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Kahoot* pada pembelajaran bahasa Indonesia Tema 3 Kelas V di MI Muhammadiyah Kaweron.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah tersebut, maka dapat diperoleh rumusan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat motivasi belajar bahasa Indonesia pada peserta didik kelas V di MI Muhammadiyah Kaweron sebelum diberi perlakuan?
2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media pembelajaran kahoot pada pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 3 terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di MI Muhammadiyah Kaweron?
3. Seberapa besar efektivitas media pembelajaran *Kahoot* pada pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 3 terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di MI Muhammadiyah Kaweron.

### C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar bahasa Indonesia pada peserta didik kelas V di MI Muhammadiyah Kaweron sebelum diberi perlakuan.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan penggunaan media pembelajaran kahoot pada pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 3 terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di MI Muhammadiyah Kaweron.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Kahoot* pada pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 3 terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di MI Muhammadiyah Kaweron.

Sementara itu, kegunaan penelitian ini antara lain:

#### a. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kajian ilmu, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, juga diharapkan mampu menambah wawasan bagi pembaca dan guru tentang media pembelajaran dalam upaya meningkatkan mutu melalui pembelajaran secara daring.

#### b. Manfaat Praktis

##### 1) Bagi Peserta Didik

Manfaat penelitian ini yaitu untuk meningkatkan motivasi peserta didik agar lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media pembelajaran *Kahoot*.

##### 2) Bagi Guru

Manfaat penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk memberikan metode pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga peserta didik lebih tertarik untuk belajar khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia.

##### 3) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dari pihak sekolah untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran sehingga berdampak pada kemajuan kualitas pendidikan disekolah.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian dan hasil penelitian dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran bagi peneliti lain.





## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya

1. Tingkat motivasi belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas V di MI Muhammadiyah Kaweron sebelum diberi perlakuan berada ditingkat lebih rendah dibandingkan dengan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Kahoot*.
2. Pelaksanaan penggunaan media pembelajaran *Kahoot* diawali dengan memberikan video tutorial mengenai cara penggunaan media pembelajaran *Kahoot*, kemudian diberikan kode agar dapat masuk ke laman kuis *Kahoot* sehingga peserta didik dapat mulai mengerjakan kuis.
3. Penggunaan media pembelajaran *Kahoot* efektif untuk digunakan karena terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata nilai *posttest* motivasi belajar bahasa Indonesia antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil uji *Normalized Gain* diperoleh hasil kelas eksperimen 0,423 yaitu lebih besar dari kelas control 0,204 dan terjadi kenaikan pada kelas eksperimen sebesar 17,6%. Maka dapat ditarik kesimpulan penggunaan media pembelajaran *Kahoot* pada pembelajaran bahasa Indonesia Tema 3 efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik Kelas V di MI Muhammadiyah Kaweron.

### **B. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini telah dilakukan sebaik-baiknya, tetapi masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, diantaranya:

1. Dengan adanya peraturan pemerintah dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bahwasanya mulai bulan Maret 2020 kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dari rumah melalui jaringan internet.

Hal tersebut dikarenakan adanya pandemi *Covid-19* mengakibatkan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dari rumah sehingga menjadi kendala peneliti untuk melakukan penelitian dan pengambilan data dilapangan.

2. Peneliti tidak bisa mengontrol kesungguhan responden dalam proses pengisian angket karena pembelajaran dilakukan secara *online* dikarenakan adanya pandemi *Covid-19*.
3. Peneliti tidak bisa melakukan pengawasan secara langsung kepada masing-masing responden dalam menjawab pertanyaan dan terdapat kemungkinan dalam pengisian angket diisikan oleh orang lain.

### C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan diatas, membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot* pada pembelajaran daring bahasa Indonesia kelas V memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik di MI Muhammadiyah Kaweron Muntilan, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Kahoot* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran tematik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Sekolah dan guru memerlukan persiapan dan perencanaan dalam mengimplementasikan media pembelajaran *Kahoot* serta sekolah memberikan pelatihan kepada bapak atau ibu guru yang lain supaya semua guru dapat mengaplikasikan media *Kahoot* sebagai media pembelajaran daring.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amnesi, Novita & Abdul Hamid K. 2015. *Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline dan Komunikasi Interpersonal terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris*. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan Vol. 2 No 1.
- Atmaja Prawira, Purwa. 2013. *Psikologi Pendidikan dalam Persepektif Baru*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Aulia Enan Dina, Putri, 2020. Skripsi, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri Batu. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Azwar, S. 2010. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwardi. 2007. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Banda Aceh : Universitas Syiah Kuala Banda Aceh.
- Bilfaqih, Yusuf & M. Nur Qomarudin. 2015. *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Dewi, Cahya Kurnia Dewi. 2018. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*, Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Eka Santika I Wayan. 2020. *Pembelajaran Daring*. Jurnal Indinesian Values and Character Education Vol. 3 No 1.
- Eko Putro, Widoyoko. 2018. *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fitri, Rofiyarti, dan Anisa Yuni Sari. 2017. *Penggunaan Platform “kahoot” Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak*. Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, No. 3b, Vol. 3.
- G Edward, Morgan, S Mikhail. 2015. *Clinical Anesthesiology*. New York: MC Graw Hill.

- Hadi, Sutrisno. 1991. *Metodologi research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Irianto, Agus. 2015. *Statistik: Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembangannya*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Islamnuddin, Haryu . 2012. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Juni Priansa ,Doni. 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Kompri. 2016. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Khodijah, N. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Lefudin. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran, dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta : Dee Publish.
- Montalu, Christie E.J.C. 2018. “Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan menggunakan Uji-T berpasangan (Paired Sample T-Test)”. *Jurnal Matematika dan Aplikasi deCartesia*, Vol. 7 No. 1.
- Mudjiman, H. 2007. *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muhson, Ali. 2010. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, Vol 8 No. 2.
- Muhammad, Yogga Mar and Tetep Tetep. 2018. *Implementation Of Kahoot Application To Improving Of Interest Of Civic Education Learning (Experimental Research In Class Xi Of Sma Negeri 1 Garut)*. *Journal Civics & Social Studies* 2, no. 1.
- Mulyati, Yeti. Modul: *Hakikat Ketampian Berbahasa*, Diakses dari <http://repository.it.ac.id> pada 7 november 2021.
- Munir. 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi &Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Ni'mah, Lathifatun. *Menurunnya Hasil Belajar Siswa Akibat Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19*. Sumber: kompasiana, diakses pada 7 November 2021.

- Nurhalimah dkk. 2017. *Analisis Dampak Pembangunan Pelabuhan Perikanan Pantai di Tamperan kecamatan Pacita Kabupaten Pacitan Terhadap Kondisi Sosial Ekonomi Masyarakat Sekitar*. Jurnal Agrista, Vol.5 No. 1.
- Nurjaman, Ahmad. 2013. *Manajemen Penelitian*. Bandung: : CV Pustaka Setia.
- Nuryadi, dkk. 2017. *Dasar-Dasar Statistika Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Patria dan Yulianto. 2011. *Pemanfaatan Facebook untuk Menunjang Kegiatan Belajar Mengajar Online Secara Mandiri*. Repository UT.
- Rimbarizki. 2017. *Penerapan Pembelajaran Daring Kombinasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C Di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Pioneer Karanganyar J+Plus UNESA*.
- Riyana Putri, Aprilia dan Muhammad Alie Muzakki. 2019. *Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*, Prosding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus.
- Rosdiana, dkk. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Eksresi Manusia*. Jurnal EduBio, Volume 3, No 2.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sardiman A.M. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair AH, 2013, *Media Pembelajaran Interaktif-Inofatif*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Saroh, S. 2019, *Tutorial Membuat Media Pembelajaran 4.0*, Jakarta : CV. Pustaka Media Group.
- Sidiq, Zafar dan A Sobandi. 2018. *Upaya Meningkatkan motivasi siswa melalui kemampuan komunikasi interpersonal guru*. jurnal pendidikan manajemen perkantoran, Vol. 3 No.2.
- Siregar, Syofian. 2014. *Metode penelitian kuantitatif dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, E. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudijono, Anas. 1987. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Suharsimi, Arikunto. 2017. *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian program*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Surat Keputusan Dirjen Pendidikan Islam Nomor 2791 Tahun 2021 Tentang Panduan Kurikulum Darurat Pada Madrasah.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyaana. 2009. *Media Pembelajaran : Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Uno ,Hamzah B. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wawancara dengan Sarifah Aini. Wali kelas V A di MI Muhammadiyah Kaweron Muntilan Magelang, melalui wawancara pada tanggal 1 Septemper 2021.