

## **ABSTRAK**

# **PENELITIAN PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh

**KHOIRUN NISA**

Sebagian besar guru belum mengetahui dan memahami penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi seperti Kahoot. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran atau hanya menggunakan satu media pembelajaran. Pembelajaran dengan metode ceramah dan berpusat pada guru menyebabkan kebosanan pada siswa sehingga motivasi belajar pun menurun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar berdasarkan hasil-hasil penelitian terdahulu. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode yang digunakan dalam adalah penelitian kepustakaan. Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis beberapa jurnal artikel, baik jurnal nasional maupun internasional.

Penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan pada hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam kelas mempengaruhi motivasi belajar siswa. Karena dengan memanfaatkan teknologi melalui Kahoot proses pembelajaran akan lebih efektif, siswa lebih termotivasi dalam belajar, dan membantu guru untuk mengevaluasi kemampuan atau kesulitan siswa dalam belajar. Diharapkan untuk pendidik menggunakan aplikasi pembelajaran seperti Kahoot, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Bagi siswa dengan penggunaan media internet berbasis permainan edukasi diharapkan untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Bagi sekolah, agar bisa mengoptimalkan sarana dan prasarana sekolah yang mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis internet.

**Kata Kunci : Motivasi Belajar, Aplikasi Kahoot**

## **ABSTRACT**

### **RESEARCHING THE EFFECT OF USING THE KAHOOT APPLICATION AS A LEARNING MEDIA ON THE LEARNING MOTIVATION OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS,**

By

**KHOIRUN NISA**

*Most teachers do not know and understand the use of application-based learning media such as Kahoot. Lack of variation in the use of learning media or using only one learning media. Learning by lectures, teacher-centered causes students to tire of learning so that learning motivation decreases. This study aims to determine the effect of the use of the Kahoot application on the learning motivation of elementary school students based on the results of previous studies. The research approach used in this study was qualitative research with the method used in literature research. This research was conducted by analyzing several journal articles, both national and international journals.*

*The use of the Kahoot application as a learning medium has an influence on students' learning motivation. Based on the results of the study showed that the use of Kahoot in the classroom affected students' learning motivation. Because by utilizing technology through Kahoot the learning process will be more effective, students are more motivated in learning, and help teachers to evaluate students' abilities or difficulties in learning. It is hoped that educators will use learning applications such as Kahoot, to increase student motivation in elementary school. Students who use internet media based on educational games are expected to be more active in learning. For schools, in order to optimize school facilities and infrastructure that support the use of internet-based learning media*

**Keywords: Learning Motivation, Kahoot Application**

## **ABSTRAK**

### **PANALUNGTIKAN ÉPÉK NGAGUNAKEUN APLIKASI KAHOOT SALAKU MÉDIA PANGAJARAN NGENAAN MOTIVASI DIAJAR SISWA SD**

Ku

**KHOIRUN NISA**

*Kaseueuran guru henteu terang sareng ngartos panggunaan média diajar dumasar aplikasi sapertos Kahoot. Kurangna variasi dina panggunaan média diajar atanapi ngan ukur ngagunakeun hiji média pembelajaran. Diajar ku padika ceramah sareng dipuseurkeun ku guru nyababkeun bosen ka murid sina motivasi diajar turun. Panilitian ieu dimaksudkeun pikeun mikiran pangaruh panggunaan aplikasi Kahoot kana motivasi diajar siswa SD dumasar kana hasil kajian sateuacanna. Pendekatan panalungtikan anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta panilitian kualitatif sareng metode anu digunakeun dina panilitian pustaka. Panilitian ieu dilakukeun ku nganalisis sababaraha tulisan jurnal, boh jurnal nasional boh internasional.*

*Pamakéan aplikasi Kahoot salaku média diajar mangaruhan kana motivasi diajar siswa. Dumasar kana hasil panilitian nunjukkeun yén panggunaan Kahoot di kelas mangaruhan motivasi diajar siswa. Kusabab ku ngamangpaatkeun téknologi ngalangkungan Kahoot prosés diajar bakal langkung épéktip, murid langkung motivasi dina diajar, sareng ngabantosan guru pikeun ngaevaluasi kamampuan atanapi kasulitan diajar siswa. Dipiharep pendidik bakal ngagunakeun aplikasi diajar sapertos Kahoot, pikeun nambahan murid motivasi di SD. Siswa anu ngagunakeun média internét dumasar kana kaulinan atikan dipiharep bakal langkung aktip dina diajar. Pikeun sakola, pikeun ngaoptimalkeun fasilitas sakola sareng prasarana anu ngadukung panggunaan média pembelajaran berbasis internet*

***Kecap Pamageuh: Motivasi Diajar, Aplikasi Kahoot***