



Pengembangan Materi Listening dengan Menggunakan Platform Kahoot terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SDN 034779 Sidiangkat

Developing Listening Materials Using the Kahoot Platform on the Learning Motivation of Grade VI Students at SDN 034779 Sidiangkat

**Reyhan Sri Meisahruni¹, Tiarnita Maria Sarjani Br Siregar², Robenhardt Tamba³,
Eva Betty Simanjuntak⁴, Syahrial⁵**

Universitas Negeri Medan

Email Koresponden: reyhansrimeisahruni4158@gmail.com

Article Info

Article history:

Received : 01-04-2026

Revised : 03-04-2026

Accepted : 05-04-2026

Published : 07-04-2026

Abstract

This study aims to examine the validity, practicality, and effectiveness of Kahoot-based listening materials on the learning motivation of Grade VI students at SDN 034779 Sidiangkat through the topic "I Will Go to Bromo". Using a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, this study involved 25 students of Class VI-A as research subjects. Data were collected through expert validation sheets, student response questionnaires, learning implementation observation sheets, and a 25-item audio-based listening comprehension test, then analyzed using descriptive statistics and the Wilcoxon Signed Ranks Test. Results indicate that the product was declared highly valid (93.77%), highly practical based on student responses (86.07%) and learning observations (91.18%), and showed a statistically significant improvement (Wilcoxon $Z = -2.049$, sig. = 0.040). Student learning motivation based on Self-Determination Theory reached an average of 87.50%, categorized as very high. It is concluded that Kahoot-based listening materials are valid, highly practical, and significantly effective in improving students' listening ability and learning motivation.

Keywords : Listening Comprehension, Kahoot, Game-Based Learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas materi *listening* berbasis platform Kahoot terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SDN 034779 Sidiangkat pada materi "*I Will Go to Bromo*". Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE dan melibatkan 25 siswa kelas VI-A sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, angket respon siswa, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, serta tes kemampuan *listening* berupa 25 butir soal pilihan ganda berbasis audio, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji Wilcoxon Signed Ranks Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk dinyatakan sangat valid dengan rata-rata persentase kevalidan 93,77%, sangat praktis berdasarkan angket respon siswa dan observasi keterlaksanaan pembelajaran, serta terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Motivasi belajar siswa berdasarkan *Self-Determination Theory* mencapai rata-rata 87,50% dengan kategori sangat tinggi. Disimpulkan bahwa materi *listening* berbasis Kahoot terbukti valid, sangat praktis, serta memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan *listening* dan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : Listening Comprehension, Kahoot, Game-Based Learning

PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah mengubah paradigma pembelajaran secara mendasar. Integrasi teknologi dalam proses belajar-mengajar bukan lagi sekadar pilihan



tambahan, melainkan kebutuhan esensial untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan global. Di Indonesia, Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran berbasis teknologi dan pengembangan kompetensi abad ke-21, termasuk pemanfaatan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Keterampilan *listening* merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa Inggris yang paling mendasar sekaligus paling sulit dikuasai. Tanpa kemampuan *listening* yang baik, siswa akan kesulitan memahami instruksi, berkomunikasi, dan mengembangkan kemampuan berbahasa secara komprehensif. Di sekolah dasar, pembelajaran *listening* harus dirancang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa yang berada pada tahap operasional konkret.

Berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian di SDN 034779 Sidiangkat, ditemukan bahwa siswa kelas VI mengalami kesulitan signifikan dalam pembelajaran *listening*, terutama akibat keterbatasan pembendaharaan kosakata. Siswa sering salah menuliskan kata yang didengar, misalnya *yesterday* ditulis sebagai *yesterdei*. Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas teknologi yang memadai berupa infokus, laptop, speaker, dan koneksi internet, penggunaan platform Kahoot untuk pembelajaran *listening* secara sistematis belum pernah dilakukan.

Platform Kahoot telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa di berbagai konteks pendidikan. Kahoot memiliki fitur audiovisual yang dapat mengintegrasikan suara, gambar, dan teks secara bersamaan, serta sistem gamifikasi berupa poin, leaderboard, dan kompetisi yang merangsang partisipasi aktif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan materi *listening* berbasis Kahoot yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan *listening* dan motivasi belajar siswa kelas VI SDN 034779 Sidiangkat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena sistematis dan cocok untuk pengembangan produk pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian dilaksanakan di SDN 034779 Sidiangkat, Kabupaten Dairi, Sumatera Utara, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas VI-A SDN 034779 Sidiangkat yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Uji prasyarat instrumen dilakukan pada 24 siswa kelas VI dari kelas yang berbeda yang memiliki karakteristik serupa. Produk yang dikembangkan berupa dua set kuis Kahoot berbasis audio yang terintegrasi pada materi Unit 7 "*I Will Go to Bromo*" dari buku *My Next Words Grade 6*, dengan fokus pada pola *simple future tense* (*will + verb*) dan keterampilan *listening comprehension*.

Data dikumpulkan melalui empat instrumen: (1) lembar validasi ahli materi, media, dan soal menggunakan skala Likert 1-5; (2) angket respon siswa dengan 15 butir pernyataan berskala 4 poin; (3) lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan 34 butir pengamatan; serta (4) tes kemampuan *listening* berupa 25 butir soal pilihan ganda berbasis audio. Analisis data menggunakan statistik deskriptif (persentase kevalidan, kepraktisan, N-Gain, Cohen's d) dan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Ranks Test karena data tidak berdistribusi normal.

**HASIL DAN PEMBAHASAN****Kelayakan (Kevalidan) Produk**

Validasi dilakukan oleh tiga validator: ahli materi, ahli media, dan ahli soal. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Validator	Aspek	Skor	Persentase	Kategori
Ahli Materi	Isi, penyajian, bahasa, teknis, motivasi	72/75	96,00%	Sangat Valid
Ahli Media	Tampilan, pengoperasian, teknis, efektivitas	68/75	90,66%	Sangat Valid
Ahli Soal	Materi, konstruksi, audio, bahasa	71/75	94,67%	Sangat Valid
Rata-Rata		70,33/75	93,77%	Sangat Valid

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli terhadap Produk

Rata-rata persentase kevalidan dari ketiga validator mencapai 93,77% dengan kategori Sangat Valid. Seluruh butir soal tes dinyatakan valid dengan koefisien reliabilitas KR-20 sebesar 0,751 (kategori tinggi). Tingginya persentase kevalidan menunjukkan bahwa konten kuis Kahoot telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka, relevan dengan karakteristik kognitif siswa kelas VI SD, serta memiliki desain antarmuka dan kualitas audio yang memadai.

Kepraktisan Produk

Kepraktisan diukur melalui angket respon siswa dan observasi keterlaksanaan pembelajaran. Rekapitulasi hasil kepraktisan disajikan pada Tabel 2.

Sumber Data	Skor	Persentase	Kategori
Angket Respon Siswa	1.291/1.500	86,07%	Sangat Praktis
Observasi Keterlaksanaan (P1)	119/136	87,50%	Sangat Baik
Observasi Keterlaksanaan (P2)	129/136	94,85%	Sangat Baik
Rata-Rata Keterlaksanaan	-	91,18%	Sangat Baik

Tabel 2. Hasil Analisis Kepraktisan Produk

Angket respon siswa memperoleh persentase 86,07% (Sangat Praktis). Aspek daya tarik visual dan keterlibatan mendapat skor tertinggi (90,67%), menunjukkan bahwa elemen gamifikasi Kahoot berupa *leaderboard*, *timer countdown*, dan efek suara sangat menarik bagi siswa. Keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari 87,50% pada pertemuan pertama menjadi 94,85% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata 91,18% (Sangat Baik). Peningkatan ini mencerminkan adaptasi yang cepat antara guru dan siswa terhadap platform Kahoot.

Efektivitas Produk

Keefektifan dianalisis melalui uji Wilcoxon Signed Ranks Test, N-Gain, dan Cohen's d. Hasil analisis keefektifan disajikan pada Tabel 3.



Statistik	Nilai	Z	Sig.	Keterangan
Pretest	74,88	-	-	-
Posttest	79,84	-	-	-
Wilcoxon (Z)	-	-2,049	0,040*	Terdapat perbedaan signifikan
N-Gain	0,197	-	-	Rendah (ceiling effect)
Cohen's d	0,268	-	-	Kecil

Tabel 3. Hasil Analisis Keefektifan Produk

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai $Z = -2,049$ dengan signifikansi $0,040 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara pretest (rata-rata 74,88) dan posttest (rata-rata 79,84). Nilai N-Gain sebesar 0,197 termasuk kategori rendah dan Cohen's d sebesar 0,268 berkategori kecil. Rendahnya kedua nilai ini perlu dipahami dalam konteks *ceiling effect*, yaitu skor pretest yang sudah relatif tinggi (74,88) mempersempit ruang peningkatan yang dapat terdeteksi oleh formula N-Gain. Meskipun demikian, peningkatan yang signifikan secara statistik tetap menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran menggunakan Kahoot memberikan dampak nyata.

Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar diukur berdasarkan *Self-Determination Theory* (SDT) yang mencakup empat aspek: otonomi, kompetensi, keterkaitan, dan motivasi intrinsik.

Aspek SDT	Skor	Persentase	Kategori
<i>Autonomy</i> (Otonomi)	168/200	84,00%	Sangat Tinggi
<i>Competence</i> (Kompetensi)	254/300	84,67%	Sangat Tinggi
<i>Relatedness</i> (Keterkaitan)	181/200	90,50%	Sangat Tinggi
<i>Intrinsic Motivation</i>	272/300	90,67%	Sangat Tinggi
Rata-Rata	875/1.000	87,50%	Sangat Tinggi

Tabel 4. Hasil Analisis Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan SDT

Motivasi belajar siswa berada pada kategori Sangat Tinggi dengan rata-rata 87,50%. Aspek motivasi intrinsik mendapat skor tertinggi (90,67%), menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya memotivasi siswa secara ekstrinsik melalui kompetisi, tetapi juga berhasil menumbuhkan kesenangan dan makna dalam proses belajar listening. Aspek keterkaitan (*relatedness*, 90,50%) mencerminkan keberhasilan mode tim Kahoot dalam membangun rasa keterhubungan dan kolaborasi antarsiswa. Temuan ini mengkonfirmasi bahwa gamifikasi yang dirancang dengan tepat mampu memenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar SDT, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterkaitan, sebagaimana dirumuskan oleh Deci dan Ryan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan tiga hal. Pertama, materi *listening* berbasis Kahoot dinyatakan sangat valid dengan rata-rata persentase kevalidan 93,77% dari tiga validator, seluruh 25 butir soal valid, dan instrumen reliabel ($KR-20 = 0,751$). Kedua, produk terbukti sangat praktis berdasarkan angket respon siswa (86,07%) dan observasi keterlaksanaan pembelajaran (rata-rata 91,18%). Ketiga, terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai pretest dan posttest (Wilcoxon sig. = 0,040), dan motivasi belajar siswa berdasarkan *Self-Determination Theory* mencapai rata-rata 87,50% dengan kategori sangat tinggi, mencakup seluruh aspek otonomi, kompetensi, keterkaitan, dan motivasi intrinsik. Rendahnya N-Gain dan Cohen's d disebabkan oleh



ceiling effect akibat skor pretest yang sudah relatif tinggi, bukan karena intervensi tidak efektif. Secara keseluruhan, materi *listening* berbasis Kahoot terbukti valid, sangat praktis, dan memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kemampuan *listening* dan motivasi belajar siswa kelas VI SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Buck, G. (2021). *Assessing Listening* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Cameron, L. (2020). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2020). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
- Hikmawati, S. A., Fatim, A. L. N., Hamid, M. A., Ma'arif, A. S., & Bakhiet, B. M. (2025). Kahoot Gamification: Fostering Critical Thinking in Arabic Listening Comprehension. *Alsina: Journal of Arabic Studies*, 7(1), 29–62.
- Karalik, T., & Merc, A. (2025). A systems-based approach to second language listening comprehension. *System*, 118, 102978.
- Özdemir, O. (2025). Kahoot! Game-based digital learning platform: A comprehensive meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 41(1).
- Rahmadani, F. G., Saman, T. N., & Bahing. (2024). Students' Perception of Game-Based Learning Using Kahoot! In *Learning English*. EBONY: *Journal of English Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 4(1), 28–38.
- Rayan, B., & Watted, A. (2024). Enhancing Education in Elementary Schools through Gamified Learning: Exploring the Impact of Kahoot! on the Learning Process. *Education Sciences*, 14(3).
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivation and social cognitive theory. *Contemporary Educational Psychology*, 60, 101832.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vandergrift, L., & Goh, C. C. M. (2020). *Teaching and Learning Second Language Listening*. New York: Routledge.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2023). Gamification in learning and education: A systematic review. *Educational Technology & Society*, 26(2), 255–270.