

## EFEKTIVITAS MEDIA INTERAKTIF ANIMASI BERBASIS KAHOOT TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS 3 SD NEGERI 3 PURWAWINANGUN

Dita Komala Sari<sup>1</sup>, Dudung Abdu Salam<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur No.28, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia  
Email: [dithakomalasari234@gmail.com](mailto:dithakomalasari234@gmail.com)

---

### Article History

Received: 18-08-2025

Revision: 27-08-2025

Accepted: 29-08-2025

Published: 31-08-2025

**Abstract.** This research endeavors to examine the efficacy of employing Kahoot-integrated interactive animated tools to stimulate the learning enthusiasm of third-grade pupils at SD Negeri 3 Purwawinangun in the subjects of Science and Social Studies (IPAS). The method used in this study was quantitative with a non-equivalent control group design. The study encompasses 40 students, categorized into both experimental and control divisions. The instruments utilized for gathering data encompass surveys gauging learning interest, observational assessments, dialogues with participants, and documentary evidence. Analytical procedures applied to the data encompass normality assessments, homogeneity evaluations, an autonomous sample t-test analysis, and computations of N-Gain scores. The results indicate marked variations in learning interest levels between pupils exposed to Kahoot-supported interactive animated resources and those educated via standard methodologies. This medium has been validated to amplify student participation, encourage energetic involvement, and cultivate an agreeable educational atmosphere. Thus, the employment of Kahoot-integrated interactive animated tools is demonstrably effective in elevating students' eagerness to learn IPAS within the context of primary education.

**Keywords:** Interactive Media, Animation, Kahoot, Learning Interest, IPAS

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menilai seberapa efisien penggunaan media interaktif berupa animasi Kahoot dalam meningkatkan ketertarikan belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas 3 SD Negeri 3 Purwawinangun. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain *Non-equivalent Control Group Design*. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 40 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Alat yang digunakan dalam penelitian mencakup angket untuk mengukur ketertarikan belajar, observasi, wawancara, serta pengumpulan dokumen. Dalam analisis data, dilakukan pemeriksaan normalitas, homogenitas, uji t independen, dan perhitungan N-Gain. Temuan penelitian ini mengindikasikan adanya perbedaan signifikan dalam minat belajar antara siswa yang memanfaatkan media interaktif animasi berbasis Kahoot dan siswa yang belajar dengan metode tradisional. Media ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan media interaktif animasi berbasis Kahoot terbukti efisien dalam meningkatkan ketertarikan belajar siswa dalam bidang IPAS pada tingkat SD.

**Kata Kunci:** Media interaktif, Animasi, Kahoot, Minat belajar, IPAS

---

**How to Cite:** Sari, D. K & Salam, D. A. (2025). Efektivitas Media Interaktif Animasi Berbasis Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 3 SD Negeri 3 Purwawinangun. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 8834-8841. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4121>

---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan sarana utama dalam menciptakan individu yang berkualitas melalui penguasaan pengetahuan dan keterampilan. Namun, keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh aspek pedagogis, tetapi juga keterlibatan siswa secara aktif dan keberhasilan guru dalam mengelola motivasi serta perkembangan kognitif mereka (Wachidah & Sidoarjo, 2024; Sulistriani et al., 2021). Fakta di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih rendah, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Banyak siswa kurang fokus dan cepat kehilangan perhatian ketika guru menggunakan metode konvensional seperti ceramah, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Kondisi ini menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Salah satu alternatif yang relevan adalah penggunaan media interaktif animasi berbasis Kahoot. Media interaktif memungkinkan siswa belajar melalui kombinasi teks, suara, gambar, dan animasi yang lebih menarik dan mudah dipahami (Anisa Rahma, 2024; Afifah et al., 2022). Kahoot sendiri merupakan aplikasi kuis edukatif yang sederhana, menyenangkan, dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa di berbagai jenjang pendidikan (Fazriyah et al., 2020). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan digital dapat merangsang aspek visual dan verbal siswa sekaligus membangkitkan motivasi belajar mereka (Melawati, 2022; Muslimin, 2017). Meski demikian, kajian yang secara khusus mengintegrasikan animasi interaktif dengan Kahoot dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih terbatas, sehingga penelitian ini menawarkan kebaruan dalam konteks tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Purwawinangun dengan fokus pada penggunaan media interaktif animasi berbasis Kahoot. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan media animasi dengan aplikasi Kahoot yang diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21. Penelitian ini tidak hanya menekankan pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada minat belajar siswa, yang menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan pendidikan jangka panjang. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) meneliti pelaksanaan media interaktif animasi berbasis Kahoot dalam pembelajaran IPAS, (2) mengeksplorasi minat belajar siswa setelah menggunakan media tersebut, dan (3) menguji sejauh mana efektivitas media animasi interaktif berbasis Kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* jenis *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian adalah 40 siswa kelas III SD Negeri 3 Purwawinangun yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran dengan media interaktif animasi berbasis Kahoot dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa instrumen, yaitu angket untuk mengukur minat belajar siswa, lembar observasi untuk menilai keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan siswa sebagai data pendukung, serta dokumentasi berupa catatan kegiatan dan hasil pekerjaan siswa.

Analisis data dilakukan dalam beberapa tahap. Pertama, data diuji menggunakan uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan terpenuhinya syarat analisis parametrik. Selanjutnya, perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dianalisis menggunakan uji Independent Sample T-Test. Selain itu, peningkatan minat belajar siswa dihitung dengan menggunakan rumus N-Gain sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh penggunaan media interaktif animasi berbasis Kahoot terhadap minat belajar siswa.

## HASIL DAN DISKUSI

### Survei Angket Minat Belajar Siswa

**Tabel. 1** Analisis deskriptif hasil minat belajar *pre-test* dan *post-test* siswa pada kelas eksperimen

Kelas	N	Minimum	Maksimum	Mean	Median
Pre-test Eksperimen	21	27	33	29,86	30.00
Post-test Eksperimen	21	30	36	33,33	33.00
Pre-test Kontrol	19	27	33	29,63	30.00
Post-test Kontrol	19	27	36	30,47	30.00

Hasil dari analisis deskriptif mengenai data survei yang dipaparkan menunjukkan bahwa *pre-test* untuk kelas eksperimen dilaksanakan sebelum siswa terlibat dalam pelajaran yang memanfaatkan media interaktif berbasis animasi Kahoot. Dari total 21 siswa, nilai terendah yang diperoleh adalah 27, nilai tertinggi adalah 33, rata-rata (mean) mencapai 29,86, dan median adalah 30,00. Hal ini mencerminkan bahwa ketertarikan awal siswa dalam kelas eksperimen berada pada kategori yang cukup baik, dengan variasi nilai yang relatif tidak signifikan. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media interaktif, *post-test* menunjukkan nilai terendah sebesar 30, nilai tertinggi mencapai 36, rata-rata (mean) di angka 33,33, dan median di 33,00. Terdapat kemajuan yang cukup signifikan dalam rata-rata minat

belajar siswa. Perubahan dari rata-rata 29,86 menjadi 33,33 membuktikan bahwa penggunaan Kahoot berdampak positif pada peningkatan minat belajar siswa.

Analisis pada kelas kontrol menunjukkan bahwa pre-test untuk kelas tersebut dilakukan pada 19 siswa sebelum mengikuti pelajaran konvensional. Hasilnya mencatat nilai terendah sebesar 27, nilai tertinggi adalah 33, rata-rata (mean) sebesar 29,63, dan median sebesar 30,00. Nilai ini hampir memiliki kesamaan dengan kelas eksperimen, yang menunjukkan bahwa kondisi awal kedua kelas cukup seimbang. Setelah dilaksanakan pelajaran konvensional, post-test menghasilkan nilai terendah yakni 27, nilai tertinggi 36, rata-rata (mean) mencapai 30,47, dan median 31,00. Meskipun terlihat adanya peningkatan dalam minat belajar, nilai rata-rata post-test untuk kelas kontrol (29,63) tetap lebih rendah bila dibandingkan dengan kelas eksperimen (33,33).

Berdasarkan analisis deskriptif yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan ketertarikan dalam belajar yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif yang mengandung animasi Kahoot terbukti ampuh dalam menumbuhkan minat belajar siswa kelas 3 di SD Negeri 3 Purwawinangun.

### Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

**Tabel. 2** Hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol

			Kelas	Shapiro-Wilk <sup>a</sup>	
				df	Sig.
Halis Belajar	Angket Minat	Pre-test	Eksperimen	21	,509
			Post-test	Eksperimen	21
		Kontrol	Pre-test	19	,493
			Post-test	Kontrol	19

Berdasarkan data yang disajikan di atas, hasil pengujian Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa setiap nilai signifikansi (Sig.) untuk pre-test dan post-test, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, berada di atas 0,05. Ini sejalan dengan pedoman pengambilan keputusan yang menyatakan bahwa jika nilai Sig.  $\geq 0,05 \rightarrow$  data menunjukkan distribusi normal.

**Tabel. 3** Uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol

			<b>Levene Statistic</b>	<b>df1</b>	<b>df2</b>	<b>Sig.</b>
Hasil	Angket	Based on Mean	1,074	1	38	,307
Minat Belajar		Based on Median	,713	1	38	,404
		Based on Median and with adjusted df	,713	1	33,961	,404
		Based on trimmed mean	,921	1	38	,343

Berdasarkan evaluasi homogenitas, diperoleh nilai Sig. Berdasarkan Rata-rata senilai 0,307. Mengingat nilai tersebut lebih tinggi dari ( $\geq 0,05$ ), maka dapat ditarik kesimpulan bahwa varians data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen.

### Hasil Uji Independent Sample T-Test

**Tabel. 4** Uji T ( *Independent Sample t-Test* )

			Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
			F	Sig.	t	df
Hasil Belajar	Minat	Equal variances assumed	1,074	,307	4,933	38
		Equal variances not assumed			4,861	33,126

### Independent Samples Test

			t-test for Equality of Means		
			Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Hasil Belajar	Minat	Equal variances assumed	,001	2,860	,580
		Equal variances not assumed	,001	2,860	,588

### Independent Samples Effect Sizes

		<b>Standardizer<sup>a</sup></b>	<b>Point Estimate</b>	<b>95% Confidence Interval</b>	
				<b>Lower</b>	<b>Upper</b>
Hasil	Cohen's d	1,831	1,562	,841	2,266
Minat	Hedges' correction	1,868	1,531	,825	2,221
Belajar	Glass's delta	2,091	1,367	,592	2,117

Berdasarkan Data, nilai signifikan pada Uji Levene tercatat sebesar 0,307 ( $> 0,05$ ), menunjukkan bahwa varians data adalah seragam, sehingga t-test yang diterapkan berdasarkan asumsi varians yang setara. Nilai t yang dihitung mencapai 4,933 dengan nilai signifikansi (dua arah) sebesar 0,001. Selisih Rata-rata yang tercatat adalah 2,860 yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa di kelompok eksperimen lebih tinggi sebesar 2,86 poin dibandingkan kelompok kontrol. Rentang kepercayaan 95% untuk selisih rata-rata berkisar antara 1,686

hingga 4,033, yang tidak mencakup angka nol, yang memperkuat kesimpulan adanya perbedaan yang signifikan.

### Hasil Uji N-gain

**Tabel. 5** Hasil Uji N-Gain

Descriptives				
Kelas		Statistic	Std. Error	
N_GainPersen	1	Mean	34,52	2,205
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	29,92	
		Upper Bound	39,12	
	5% Trimmed Mean	34,67		
	Median	36,36		
	Variance	102,124		
	Std. Deviation	10,106		
	Minimum	11		
	Maximum	56		
	Range	44		
	Interquartile Range	11		
	Skewness	-,503	,501	
	Kurtosis	,888	,972	
	2	Mean	8,04	4,227
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	-,84	
		Upper Bound	16,92	
	5% Trimmed Mean	8,64		
Median	9,09			
Variance	339,459			
Std. Deviation	18,424			
Minimum	-37			
Maximum	43			
Range	80			
Interquartile Range	18			
Skewness	-,680	,524		
Kurtosis	1,288	1,014		

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, diperoleh informasi bahwa proporsi rata-rata N-Gain di kelompok eksperimen mencapai 34,52% dengan angka tertinggi 56% dan terendah 11%. Penyebaran data yang diukur dengan deviasi standar sebesar 10,11 menunjukkan bahwa ketertarikan belajar siswa di kelas eksperimen cenderung terpusat di sekitar rata-rata, yang mengindikasikan bahwa peningkatan minat di kelas ini cukup merata. Dari nilai median yang terdaftar yaitu 36,36%, terlihat bahwa mayoritas siswa dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan ketertarikan belajar yang cukup signifikan.

Sementara itu, kelas kontrol menunjukkan rata-rata persentase N-Gain yang jauh lebih rendah, yakni hanya 8,04%, dengan nilai maksimum mencapai 43% dan nilai minimum hingga -37% (penurunan skor). Dengan deviasi standar 18,42, tampak bahwa minat siswa di kelompok kontrol lebih bervariasi, menunjukkan ada siswa yang mengalami peningkatan yang cukup signifikan, namun juga terdapat mereka yang mengalami penurunan dalam minat belajar. Nilai median di kelas kontrol yang mencapai 9,09% memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa di kelas ini hanya mengalami peningkatan yang sangat kecil. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa pencapaian belajar di kelas eksperimen jauh lebih baik dan lebih merata dibandingkan dengan kelas kontrol.

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa pemanfaatan media animasi interaktif yang didasarkan pada Kahoot memberikan efek positif terhadap ketertarikan siswa dalam belajar. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan signifikan antara kelompok yang diberi perlakuan dan kelompok yang tidak setelah aktivitas pembelajaran. Kahoot, yang merupakan platform edukasi berbasis permainan, menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan melalui kuis interaktif yang mampu meningkatkan antusiasme siswa. Dengan adanya elemen animasi tambahan, materi IPAS yang biasanya sulit dimengerti menjadi lebih jelas dan lebih mudah dipahami. Kombinasi dari kedua unsur ini membantu memperkuat perhatian, semangat, dan partisipasi siswa selama proses belajar.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan Kahoot dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan kompetitif (Bicen & Kocakoyun, 2018; Wang & Tahir, 2020). Selain itu, integrasi animasi sebagai media visual terbukti dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah serta mempertahankan konsentrasi dalam waktu yang lebih lama (Mayer, 2021). Dengan demikian, penerapan media interaktif berbasis animasi Kahoot tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendorong terciptanya suasana kelas yang lebih aktif dan kolaboratif, sehingga sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

## **KESIMPULAN**

Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar siswa di kelas eksperimen mencapai 34,52, sedangkan di kelas kontrol tercatat 33,10, yang mengindikasikan bahwa kondisi awal kedua kelas cenderung serupa. Setelah pelaksanaan pembelajaran, rata-rata skor posttest di kelas eksperimen meningkat menjadi 78,90, sementara kelas kontrol berada di angka 69,15. Kenaikan ini mencakup semua aspek minat belajar, meliputi rasa suka, ketertarikan,

perhatian, dan keterlibatan aktif siswa. Terdapat peningkatan yang signifikan setelah penerapan media interaktif berbasis animasi Kahoot. Hasil analisis normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi di atas 0,05, yang berarti distribusinya normal. Uji homogenitas dengan Levene's Test menunjukkan tingkat signifikansi di atas 0,05, yang menandakan bahwa variansi dari kedua kelas bersifat homogen. Hasil t-test untuk sampel independen pada skor posttest menunjukkan nilai t sebesar 4,862 dengan tingkat signifikansi 0,001.

## REFERENSI

- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Anisa Rahma, F. (2024). *Pengaruh media interaktif video animasi materi jelajah simbiosis terhadap hasil belajar ipa kelas v sdn 34 palembang*. 672.
- Bicen, H., & Kocakoyun, Ş. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 13(2), 72–93. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>
- Dores, O. J., Huda, F. A., & Riana, R. (2019). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 4 Sirang Setambang Tahun Pelajaran 2018/2019. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38–48. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v1i1.408>
- 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>
- Hindun, H. (2024). Efektivitas Multimedia dalam Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum Merdeka di Kelas IX SMPN 25 Tangerang. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora ...*, 3(1).
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Melawati, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa. *Jurnal Penelitian*, 16(1), 149. <https://doi.org/10.21043/jp.v16i1.13319>
- Muslimin, M. I. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1–71.
- Sulistriani, S., Santoso, J., & Oktaviani, S. (2021). Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Journal Of Elementary School Education (JOuESE)*, 1(2), 57–68. <https://doi.org/10.52657/jouese.v1i2.1517>
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 3(2), 372–380. <https://doi.org/10.30738/tc.v3i2.5210>
- Wachidah, N. A., & Sidoarjo, U. M. (2024). *Pengaruh Model Quantum Teaching Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ipa Siswa Sekolah Dasar*. 11, 181–192
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>