



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KUIS DIGITAL
TERHADAP MINAT BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD NEGERI JOMBOR 01**

Amalia Enjang Syahryan¹, Nurraetri Kurnia Sari²

Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo^{1,2}

e-mail: amaliaenjangsyahryan20@gmail.com¹, nuurratrikurniasari@gmail.com²

Diterima: 09/07/2026; Direvisi: 12/ 07/2026; Diterbitkan: 22/07/2026

ABSTRAK

Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi salah satu tantangan dalam pembelajaran di sekolah dasar sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis kuis digital terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Jombor 01 Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment* dan desain *posttest-only control group design*. Subjek penelitian berjumlah 54 siswa yang dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian dilaksanakan melalui tahap penyusunan perangkat pembelajaran, pemberian perlakuan menggunakan media kuis digital pada kelas eksperimen, pelaksanaan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, pemberian *posttest* berupa angket minat belajar, serta analisis data menggunakan statistik deskriptif dan uji *Independent Samples t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kuis digital memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar IPAS siswa, yang ditunjukkan oleh minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol berdasarkan hasil uji statistik. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kuis digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis kuis digital dapat dijadikan sebagai alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar IPAS pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Minat Belajar, IPAS.

ABSTRACT

Low student interest in learning Integrated Science and Social Studies (IPAS) remains a challenge in elementary education, highlighting the need for innovative learning media that actively engage students in the learning process. This study aimed to analyze the effect of digital quiz-based learning media on the learning interest of fifth-grade students at SD Negeri Jombor 01 during the 2025/2026 academic year. The research employed a quantitative approach using a *quasi-experimental* method with a *posttest-only control group design*. The participants consisted of 54 students divided into an experimental class and a control class. The research procedures included preparing instructional materials, implementing digital quiz-based learning in the experimental class, conducting conventional instruction in the control class, administering a *posttest* using a learning-interest questionnaire, and analyzing the data through descriptive statistics and the *Independent Samples t-test*. The findings revealed that the use of digital quiz-based learning media had a positive and statistically significant effect on students' interest in learning IPAS. Students in the experimental class demonstrated higher learning interest than those in the control class based on the statistical test results. These findings indicate that digital quiz-based learning media create a more interactive and engaging learning environment while encouraging active student participation. Therefore, digital quiz-based



learning media can serve as an effective alternative for improving elementary school students' interest in learning IPAS.

Keywords: *Learning Media, Interest in Learning, Science.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Transformasi tersebut mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari pendekatan yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga siswa memiliki kesempatan lebih luas untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pemanfaatan teknologi tidak lagi dipandang sekadar sebagai sarana penyampaian materi, melainkan telah menjadi bagian penting dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan sesuai dengan tuntutan kompetensi abad ke-21. Kondisi tersebut menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan berbagai media pembelajaran digital agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Rahman dan Fuad (2023) menjelaskan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi sebagai sarana untuk mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik melalui penggunaan strategi, model, maupun media pembelajaran yang inovatif. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), peserta didik tidak hanya diarahkan untuk menguasai konsep, tetapi juga dituntut memiliki kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, melakukan penyelidikan sederhana, serta mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Karakteristik tersebut menjadikan pembelajaran IPAS membutuhkan proses belajar yang aktif sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam memilih media yang mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Mayangsari et al. (2024) mengemukakan bahwa guru memandang media pembelajaran yang inovatif sebagai salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Salah satu faktor internal yang berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran adalah minat belajar peserta didik. Minat belajar merupakan kecenderungan seseorang untuk menunjukkan rasa senang, perhatian, ketertarikan, dan keinginan yang kuat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga mendorong keterlibatan secara aktif selama proses belajar berlangsung. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih mudah berkonsentrasi, aktif bertanya, berani mengemukakan pendapat, serta memiliki motivasi yang lebih besar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar menyebabkan peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari. Supriadi et al. (2023) menyatakan bahwa minat belajar merupakan salah satu faktor yang memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Pentingnya minat belajar dalam pembelajaran juga diperkuat oleh berbagai hasil penelitian yang menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan produktif. Peserta didik yang memiliki minat



belajar tinggi akan menunjukkan antusiasme yang lebih besar dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran serta lebih terdorong untuk berpartisipasi dalam diskusi maupun penyelesaian tugas yang diberikan guru. Sebaliknya, peserta didik yang memiliki minat belajar rendah cenderung pasif, mudah kehilangan konsentrasi, dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran menjadi sulit tercapai secara optimal. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang dipelajari melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Goni (2022) menjelaskan bahwa penerapan metode pembelajaran yang inovatif mampu meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga mereka menjadi lebih aktif dan antusias selama mengikuti proses pembelajaran.

Permasalahan rendahnya minat belajar juga ditemukan pada pembelajaran IPAS di SD Negeri Jombor 01. Hasil observasi awal yang dilakukan pada November 2025 terhadap 54 siswa kelas V menunjukkan bahwa sebanyak 36 siswa atau 66,7% masih memperlihatkan tingkat perhatian dan keterlibatan yang rendah selama mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan diskusi, kurangnya keberanian menyampaikan pendapat, serta minimnya respons ketika guru mengajukan pertanyaan. Situasi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Rukmana et al. (2024) menjelaskan bahwa pemanfaatan media Kahoot pada pembelajaran interaktif mampu memperkuat literasi teknologi sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran di sekolah dasar.

Salah satu inovasi pembelajaran yang berkembang pesat adalah penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui platform Kahoot. Kahoot merupakan media pembelajaran digital yang memadukan unsur permainan, kompetisi, umpan balik langsung, dan evaluasi berbasis teknologi sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Penggunaan media ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas menjawab kuis secara langsung menggunakan perangkat digital. Karakteristik tersebut sejalan dengan kebutuhan pembelajaran IPAS yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang menarik. Indriani (2022) membuktikan bahwa penggunaan permainan edukatif Kahoot memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran juga memperoleh perhatian yang semakin besar dalam berbagai penelitian karena dinilai mampu meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan peserta didik. Wardani (2026) dalam kajian literturnya menjelaskan bahwa Kahoot berperan dalam meningkatkan interaktivitas peserta didik selama proses pembelajaran melalui penyajian kuis yang menarik dan pemberian umpan balik secara langsung. Sejalan dengan temuan tersebut, Aini et al. (2026) menyatakan bahwa media digital berbasis permainan edukatif Kahoot mampu mendorong motivasi belajar peserta didik melalui suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan. Hasil tersebut diperkuat oleh Purba et al. (2024) yang mengemukakan bahwa pendekatan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Selain itu, Ilham dan Noprijon (2026) melalui kajian literatur menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi secara konsisten memberikan dampak positif terhadap motivasi serta hasil belajar sehingga layak dijadikan salah satu inovasi pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas Kahoot dan pendekatan gamifikasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, hasil telaah pustaka menunjukkan



bahwa sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan motivasi belajar, hasil belajar, keterlibatan peserta didik, maupun interaktivitas pembelajaran. Penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan Kahoot terhadap **minat belajar** pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka, masih relatif terbatas sehingga masih terdapat ruang untuk dilakukan penelitian lebih lanjut. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian pengaruh media Kahoot berbasis kuis digital terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar menggunakan desain *quasi experiment* dengan *posttest-only control group design*, sehingga mampu memberikan bukti empiris yang lebih kuat mengenai efektivitas media tersebut. Penelitian ini juga memfokuskan pengukuran minat belajar melalui indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian, keterlibatan aktif, dan keinginan mengikuti pembelajaran, yang belum menjadi fokus utama pada sebagian besar penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot berbasis kuis digital terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Jombor 01 serta diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* menggunakan desain *posttest-only control group design*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Jombor 01 Kabupaten Sukoharjo pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026, yaitu tanggal 18–25 Mei 2026. Populasi penelitian berjumlah 54 siswa kelas V yang terbagi ke dalam dua kelas paralel, dan seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan menggunakan teknik *cluster random sampling* melalui pengundian sederhana, sehingga diperoleh kelas VB sebagai kelas eksperimen (27 siswa) dan kelas VA sebagai kelas kontrol (27 siswa). Variabel bebas penelitian adalah penggunaan media pembelajaran Kahoot berbasis kuis digital, sedangkan variabel terikat adalah minat belajar IPAS siswa. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan Kahoot, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Setelah seluruh perlakuan selesai, kedua kelas diberikan *posttest* berupa angket minat belajar untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap minat belajar siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Angket disusun menggunakan skala Likert berdasarkan lima indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, keterlibatan aktif, dan motivasi belajar. Observasi digunakan untuk mengamati keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa perangkat pembelajaran, hasil angket, serta dokumentasi kegiatan. Sebelum digunakan, instrumen penelitian telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk mendeskripsikan minat belajar siswa berdasarkan nilai rata-rata dan simpangan baku, kemudian dilanjutkan dengan statistik inferensial menggunakan *Independent Samples t-test*. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu memenuhi uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Dengan taraf signifikansi 0,05, hasil analisis digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot berbasis kuis digital terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Jombor 01.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian diawali dengan penyajian statistik deskriptif untuk memberikan gambaran umum mengenai minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Penyajian statistik deskriptif bertujuan untuk memperlihatkan kecenderungan data yang diperoleh sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Informasi ini menjadi dasar untuk melihat adanya perbedaan karakteristik minat belajar antara kedua kelompok penelitian. Ringkasan hasil statistik deskriptif disajikan pada Tabel 1. Penyajian tersebut memberikan gambaran awal mengenai distribusi skor minat belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Minat Belajar Siswa

Kelompok	N	Mean	Standar Deviasi
Eksperimen	27	54,52	1,40
Kontrol	27	45,96	5,54

Berdasarkan Tabel 1, terlihat adanya kecenderungan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media Kahoot berbasis kuis digital memiliki tingkat minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Selain menunjukkan perbedaan rerata, data juga memperlihatkan bahwa penyebaran skor pada kelas eksperimen lebih konsisten dibandingkan kelas kontrol. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kuis digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang relatif seragam di antara siswa pada kelas eksperimen. Temuan deskriptif ini memberikan indikasi awal bahwa penggunaan Kahoot berpotensi memberikan dampak positif terhadap minat belajar IPAS siswa. Meskipun demikian, kepastian mengenai signifikansi perbedaan tersebut masih memerlukan pengujian statistik inferensial melalui tahapan uji prasyarat dan uji hipotesis.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu dianalisis untuk mengetahui apakah memenuhi asumsi yang dipersyaratkan dalam analisis statistik inferensial. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro–Wilk karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50 responden. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui distribusi data pada masing-masing kelompok penelitian. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 2. Penyajian tersebut menjadi dasar dalam menentukan prosedur analisis statistik yang digunakan pada tahap berikutnya.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro–Wilk

Kelompok	Statistik	df	Sig.	Keterangan
Eksperimen (VB)	0,883	27	0,005	Tidak normal
Kontrol (VA)	0,945	27	0,160	Normal

Berdasarkan Tabel 2, hasil pengujian menunjukkan bahwa distribusi data pada kedua kelompok tidak memiliki karakteristik yang sama. Data pada kelas kontrol memenuhi asumsi normalitas, sedangkan data pada kelas eksperimen tidak memenuhi asumsi tersebut. Perbedaan karakteristik distribusi ini menunjukkan bahwa asumsi normalitas belum sepenuhnya terpenuhi pada keseluruhan data penelitian. Oleh karena itu, interpretasi hasil analisis pada tahap berikutnya perlu mempertimbangkan kondisi distribusi data tersebut agar pemilihan prosedur

pengujian tetap sesuai dengan karakteristik data yang diperoleh. Hasil uji normalitas selanjutnya menjadi dasar untuk melakukan pengujian homogenitas varians sebelum pengujian hipotesis dilakukan

Setelah diketahui karakteristik distribusi data, tahap berikutnya adalah menguji kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah varians kedua kelompok dapat dianggap sama sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Hasil uji ini menjadi dasar dalam menentukan baris keluaran (*output*) *Independent Samples t-test* yang digunakan untuk menarik keputusan statistik. Ringkasan hasil uji homogenitas varians disajikan pada Tabel 3. Hasil tersebut menjadi acuan dalam memilih asumsi yang sesuai pada pengujian hipotesis.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Varians

Levene Statistic	Sig.	Keterangan
41,920	<0,001	Tidak homogen

Berdasarkan Tabel 3, hasil pengujian menunjukkan bahwa varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak memenuhi asumsi homogenitas. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa kedua kelompok memiliki keragaman data yang berbeda sehingga analisis hipotesis harus menggunakan prosedur yang tidak mengasumsikan kesamaan varians. Oleh karena itu, keputusan statistik pada pengujian hipotesis didasarkan pada baris *Equal Variances Not Assumed*. Pemilihan prosedur analisis ini dilakukan untuk memastikan bahwa hasil pengujian tetap memberikan estimasi yang akurat sesuai dengan karakteristik data penelitian. Dengan terpenuhinya tahapan uji prasyarat, analisis selanjutnya difokuskan pada pengujian hipotesis penelitian.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples t-test* untuk mengetahui perbedaan minat belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media Kahoot berbasis kuis digital dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Analisis ini bertujuan untuk membuktikan apakah penggunaan media Kahoot memberikan pengaruh terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Jombor 01. Mengingat hasil uji homogenitas menunjukkan varians kedua kelompok tidak homogen, interpretasi hasil pengujian mengacu pada baris *Equal Variances Not Assumed*. Ringkasan hasil pengujian hipotesis disajikan pada Tabel 4. Hasil tersebut menjadi dasar dalam menerima atau menolak hipotesis penelitian.

Tabel 4. Hasil Uji Independent Samples t-test

Asumsi Varians	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% CI Lower	95% CI Upper
<i>Equal Variances Not Assumed</i>	29,297	<0,001	-8,55556	-10,80204	-6,30907
<i>Equal Variances Assumed</i>	52	<0,001	-8,55556	-10,76064	-6,35048

Berdasarkan Tabel 4, hasil analisis menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot berbasis kuis digital memberikan pengaruh terhadap minat belajar IPAS siswa. Arah



perbedaan mengindikasikan bahwa kelompok yang memperoleh pembelajaran menggunakan Kahoot memiliki kecenderungan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok yang mengikuti pembelajaran konvensional. Temuan ini memperkuat hasil statistik deskriptif yang sebelumnya menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen. Dengan demikian, penggunaan media Kahoot dapat dipandang sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Selain menguji signifikansi statistik, penelitian ini juga menghitung ukuran efek (*effect size*) untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap minat belajar siswa. Pengukuran ukuran efek dilakukan menggunakan indeks Cohen's *d* sehingga tidak hanya menunjukkan ada atau tidaknya pengaruh, tetapi juga menggambarkan kekuatan pengaruh yang dihasilkan. Informasi mengenai ukuran efek sangat penting karena memberikan gambaran mengenai makna praktis dari hasil penelitian. Ringkasan hasil perhitungan ukuran efek disajikan pada Tabel 5. Hasil tersebut melengkapi interpretasi terhadap pengujian hipotesis yang telah dilakukan sebelumnya.

Tabel 5. Ukuran Efek (*Effect Size*)

Ukuran Efek Nilai Interpretasi	
Cohen's <i>d</i>	2,119 Sangat besar

Berdasarkan Tabel 5, penggunaan media pembelajaran Kahoot berbasis kuis digital menunjukkan ukuran efek yang berada pada kategori sangat besar. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa pengaruh media Kahoot tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki makna praktis yang kuat dalam meningkatkan minat belajar IPAS siswa sekolah dasar. Besarnya ukuran efek menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis kuis digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini semakin memperkuat bahwa pemanfaatan media digital berbasis gamifikasi dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Secara keseluruhan, hasil penelitian memberikan bukti empiris bahwa penggunaan Kahoot berbasis kuis digital mampu meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Jombor 01 secara signifikan dan dengan kekuatan pengaruh yang sangat tinggi.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot berbasis kuis digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Jombor 01. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media digital interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Keberhasilan tersebut menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama mengikuti kegiatan belajar. Peningkatan minat belajar yang ditunjukkan oleh kelas eksperimen memperlihatkan bahwa siswa lebih terdorong untuk mengikuti setiap tahapan pembelajaran secara aktif ketika proses belajar dikemas dalam bentuk kuis interaktif. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Solehah et al. (2022) yang menjelaskan bahwa minat belajar merupakan faktor penting yang menentukan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan berkontribusi terhadap keberhasilan pencapaian tujuan belajar.



Peningkatan minat belajar yang diperoleh pada kelas eksperimen dapat dijelaskan melalui karakteristik media Kahoot yang mengintegrasikan unsur permainan (*gamification*) ke dalam proses pembelajaran. Kahoot menghadirkan berbagai fitur, seperti pemberian skor, papan peringkat (*leaderboard*), batas waktu pengerjaan, dan umpan balik langsung yang mampu membangun suasana belajar yang lebih kompetitif sekaligus menyenangkan. Karakteristik tersebut mendorong siswa untuk lebih fokus terhadap materi, aktif menjawab pertanyaan, serta berusaha memperoleh hasil terbaik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain meningkatkan aktivitas belajar, penggunaan media interaktif juga mampu menciptakan komunikasi dua arah antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Hasil tersebut sesuai dengan temuan Waruwu dan Sitinjak (2022) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan minat belajar melalui peningkatan perhatian, konsentrasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi berkembang menjadi media pembelajaran yang mampu membangun pengalaman belajar yang bermakna. Aktivitas kuis yang dilakukan secara langsung memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh umpan balik segera terhadap jawaban yang diberikan sehingga mereka dapat mengetahui tingkat pemahamannya terhadap materi yang sedang dipelajari. Kondisi tersebut mendorong munculnya rasa ingin tahu yang lebih besar sekaligus meningkatkan motivasi siswa untuk memperbaiki hasil belajarnya pada setiap sesi pembelajaran. Pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar secara langsung seperti ini mampu meningkatkan rasa senang siswa terhadap materi IPAS karena mereka terlibat secara aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian Saputro et al. (2024) yang menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis Kahoot secara efektif mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui penyajian pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berorientasi pada partisipasi aktif peserta didik.

Secara teoretis, temuan penelitian ini dapat dijelaskan melalui konsep gamifikasi yang menempatkan unsur permainan sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penerapan elemen permainan, seperti tantangan, penghargaan, kompetisi, dan umpan balik langsung, mampu membangun pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa terdorong untuk terlibat secara aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Dari perspektif *Self-Determination Theory*, pengalaman belajar yang memberikan rasa kompeten, kesempatan memilih, dan interaksi sosial akan meningkatkan motivasi internal peserta didik untuk belajar. Kondisi tersebut menjelaskan mengapa penggunaan Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Penjelasan tersebut sejalan dengan kajian Culduz (2023) yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penciptaan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Selain itu, Gao (2024) menegaskan bahwa pengembangan gamifikasi yang didasarkan pada *Self-Determination Theory* mampu memperkuat motivasi intrinsik peserta didik sehingga keterlibatan mereka dalam pembelajaran menjadi lebih optimal.

Temuan penelitian ini juga relevan dengan karakteristik pembelajaran IPAS dalam implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, berpusat pada peserta didik, dan kontekstual. Penggunaan Kahoot memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung melalui aktivitas kuis yang menuntut perhatian, pengambilan keputusan, dan penyelesaian masalah dalam waktu yang terbatas. Kondisi tersebut menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara



pasif, tetapi juga aktif membangun pemahamannya melalui interaksi selama proses pembelajaran. Pembelajaran seperti ini selaras dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang mendorong guru menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran. Hasil tersebut didukung oleh Wahyudi et al. (2023) yang menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka akan berlangsung lebih efektif apabila didukung oleh strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Azzahra et al. (2023) yang menyatakan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS memerlukan media pembelajaran inovatif agar keterlibatan dan keaktifan peserta didik dapat meningkat secara optimal.

Hasil penelitian ini sekaligus memperkuat berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas Kahoot dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Kajian sistematis yang dilakukan oleh Sianturi dan Hung (2022) menunjukkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan partisipasi belajar, interaksi kelas, dan pengalaman belajar peserta didik pada berbagai jenjang pendidikan meskipun masih terdapat beberapa tantangan dalam implementasinya. Penelitian ini juga sejalan dengan hasil *systematic literature review* yang dilakukan oleh Nawawi et al. (2025) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media permainan Kahoot memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran di sekolah dasar. Dari perspektif psikologi pendidikan, peningkatan minat belajar yang ditemukan pada penelitian ini dapat dijelaskan melalui meningkatnya *learning engagement*, yaitu keterlibatan siswa secara emosional, kognitif, dan perilaku selama mengikuti proses pembelajaran. Penjelasan tersebut didukung oleh Zulaika et al. (2024) yang menyatakan bahwa keterlibatan belajar merupakan faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan prestasi akademik, sedangkan Novita dan Khoirunnisa (2026) menjelaskan bahwa kondisi *flow* akademik yang dialami peserta didik mampu meningkatkan *student engagement* selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dan praktis terhadap pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Dari sisi teoretis, penelitian ini memperluas bukti empiris bahwa penggunaan media Kahoot tidak hanya berdampak pada hasil belajar atau motivasi belajar sebagaimana banyak dilaporkan pada penelitian sebelumnya, tetapi juga berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar IPAS siswa dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka. Temuan tersebut sekaligus mengisi kesenjangan penelitian yang masih relatif terbatas mengenai pengaruh media Kahoot terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Dari sisi praktis, hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih optimal. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran Kahoot berbasis kuis digital layak dipertimbangkan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar IPAS siswa sekolah dasar sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka melalui pembelajaran yang aktif, adaptif, dan berbasis teknologi.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Kahoot berbasis kuis digital merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar IPAS siswa sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi unsur gamifikasi ke dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi, tetapi juga mendorong perhatian, keterlibatan aktif, dan antusiasme selama kegiatan belajar berlangsung. Dengan demikian, penggunaan Kahoot mampu mewujudkan pembelajaran yang lebih



interaktif, berpusat pada peserta didik, dan selaras dengan karakteristik implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan kontekstual. Hasil penelitian ini memperkuat bahwa inovasi media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dengan memperluas bukti empiris mengenai efektivitas media Kahoot dalam meningkatkan **minat belajar**, yang selama ini masih relatif jarang menjadi fokus penelitian dibandingkan hasil belajar atau motivasi belajar. Dari sisi praktis, temuan penelitian dapat dijadikan acuan bagi guru untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis gamifikasi sebagai alternatif pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital. Penerapan media Kahoot juga berpotensi dikembangkan pada materi, mata pelajaran, maupun jenjang pendidikan yang berbeda untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih luas, menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, serta menambahkan variabel lain, seperti motivasi belajar, keterlibatan belajar (*student engagement*), kemampuan berpikir kritis, atau hasil belajar, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F. Q., Shabirah, N. K., & Anbiya, B. F. (2026). Media digital berbasis game edukatif Kahoot untuk mendorong motivasi belajar peserta didik. *Journal of Learning Technology and Innovation*, 1(1), 41–50.
<https://journal.liacore.org/jolti/article/view/103>
- Azzahra, I., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Culduz, M. (2023). Gamification in English language teaching (ELT): A comprehensive review of theory and practice. *International Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 10(100), 2663–2675. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10028941>
- Gao, F. (2024). Advancing gamification research and practice with three underexplored ideas in self-determination theory. *TechTrends*, 68(4), 661–671.
<https://doi.org/10.1007/s11528-024-00968-9>
- Goni, A. M. (2022). Pengaruh metode hypnoteaching terhadap minat belajar siswa kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 173–180.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7323284>
- Ilham, S., & Noprijon, N. (2026). Analisis tren dan efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam terhadap motivasi dan hasil belajar: Tinjauan literatur 2020–2026. *Educational Journal*, 1(4), 1155–1164. <https://doi.org/10.63822/tkqxxkq92>
- Indriani, E. (2022). Pengaruh game Kahoot terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1934–1942. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.491>
- Mayangsari, N., Khoirunnisa, K., Fitria, D., Fauziah, S., Rizkia, N. P., Hoiriyah, V. N., & Wasito, M. (2024). Persepsi guru terhadap penerapan Kurikulum Merdeka dalam



- pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 202–209. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.433>
- Nawawi, W. P., Apriza, B., & Nugroho, P. B. (2025). The application of Kahoot game media to math learning outcomes in elementary school: A systematic literature review. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 8(2), 375–384. <https://doi.org/10.23887/jlls.v8i2.92261>
- Novita, A., & Khoirunnisa, R. N. (2026). Hubungan antara flow akademik dengan student engagement pada mahasiswa. *Character Jurnal Penelitian Psikologi*, 13(1), 270–280. <https://doi.org/10.26740/cjpp.v13n01.p270-280>
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(5), 299–305. <https://malagbipublisher.com/index.php/MAKSI/article/view/222>
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Discourse: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Rukmana, R., Wakhyudin, H., Nuruliarsih, N., & Azizah, M. (2024). Memperkuat literasi teknologi melalui pembelajaran interaktif dengan menggunakan media Kahoot di kelas V sekolah dasar. *Madaniya*, 5(3), 790–796. <https://doi.org/10.53696/27214834.844>
- Saputro, F. C., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1300–1309. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1764>
- Sianturi, A. D., & Hung, R. T. (2022, September). The challenges of using Kahoot! in teaching and learning in higher education: A systematic review. In *Proceedings of the 6th International Conference on Digital Technology in Education* (pp. 72–77). <https://doi.org/10.1145/3568739.35687>
- Solehah, N. N., Saputra, H. H., & Setiwan, H. (2022). Analisis minat belajar siswa kelas IV SDN 20 Ampenan pada masa pandemi COVID-19 tahun pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 229–235. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/449>
- Supriadi, Y., Sulaiman, S., & Sumini, S. (2023). Pengaruh persepsi siswa, minat belajar dan lingkungan belajar di sekolah terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Sosial dan Sains*, 3(4), 357–374. <https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v3i4.724>
- Wardani, T. K. (2026). Analisis literatur: Peran media Kahoot! dalam meningkatkan interaktivitas siswa pada mata pelajaran pendidikan Islam. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(4), 1172–1178. <https://journal.al-afif.org/index.php/al-ilmiya/article/view/739>
- Wahyudi, S. A., Siddik, M., & Suhartini, E. (2023). Analisis pembelajaran IPAS dengan penerapan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(4), 1105–1113. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1296>
- Waruwu, A. B. C., & Sitinjak, D. (2022). Penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran kimia. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(2), 298–305. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.589>
- Zulaika, A., Erlina, E., & Sahputra, R. (2024). Keterlibatan belajar peserta didik (*learning engagement*) dalam pembelajaran kimia terhadap prestasi akademik: Kajian literatur. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(4), 1078–1090. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i4.1998>

