



MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KAHOOT DALAM MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN IPAS

**Ni Ketut Adila Trisiwi¹, Anak Agung Ngurah Budiadnyana², Made Gautama
Jayadiningrat³**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Dharma Acarya, Universitas Hindu
Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar^{1,2,3}

e-mail: adilatrisiwi2828@gmail.com¹, budiadnyanaagung@gmail.com²,
madegautamajayadiningrat@uhnsugriwa.ac.id³

Diterima: 03/06/2026; Direvisi: 25/07/2026; Diterbitkan: 03/08/2026

ABSTRAK

Untuk meningkatkan kemauan belajar siswa, para pendidik didorong untuk membangun metode pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif dengan maraknya teknologi digital di kelas. Kahoot dan alat pembelajaran interaktif berbasis game lainnya dapat membuat pelajaran IPAS lebih menarik, menyenangkan, dan partisipatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot dalam pelajaran IPA kelas empat di SD Negeri 7 Pemecutan Denpasar, pengaruh Kahoot terhadap motivasi belajar siswa, dan kesulitan yang dihadapi saat menggunakan Kahoot serta strategi yang digunakan guru untuk mengatasinya. Teori motivasi belajar, teori pembelajaran kognitif, dan teori behavioristik semuanya digunakan dalam penelitian ini. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan strategi penelitian kualitatif deskriptif. Observasi, wawancara, dan pencatatan detail adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan adalah langkah-langkah analisis data yang digunakan untuk memperoleh pengetahuan yang mendalam tentang fenomena yang diteliti. Motivasi intrinsik siswa untuk belajar meningkat ketika mereka menggunakan Kahoot sebagai alat pembelajaran interaktif untuk IPAS, menurut percobaan. Selama proses pembelajaran, siswa menjadi lebih terlibat, antusias, fokus, dan termotivasi. Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran ditingkatkan oleh aspek permainan Kahoot, sistem skor, dan sistem peringkat. Siswa juga cenderung tidak mengalami kebosanan sebagai hasil dari peningkatan lingkungan belajar. Guru mampu menjaga proses pembelajaran tetap berjalan meskipun ada kendala seperti koneksi internet yang lambat dan kurangnya perangkat.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Kahoot, Motivasi Belajar, Pembelajaran IPAS*

ABSTRACT

In order to increase students' willingness to study, educators are being driven to build more creative and interactive learning methods by the proliferation of digital technology in the classroom. Kahoot and other game-based interactive learning tools may make science and social studies (IPAS) class more engaging, fun, and participatory. The purpose of this study is to investigate the use of Kahoot-based interactive learning media in fourth grade IPAS lessons at SD Negeri 7 Pemecutan Denpasar, the effects of Kahoot on students' motivation to learn, and the difficulties encountered while using Kahoot and the strategies employed by teachers to overcome them. The learning motivation theory, cognitive learning theory, and behavioristic theory were all utilized in this study. The researchers in this study used a qualitative, descriptive research strategy. Observation, interviews, and detailed recording were the methods used to gather data. Data reduction, data presentation, and conclusion drawing were the steps of data



analysis that were used to gain a thorough knowledge of the phenomena under study. Students' intrinsic motivation to learn improved when they used Kahoot as an interactive learning tool for IPAS, according to the experiment. While learning, students were more engaged, enthusiastic, focused, and driven. Student engagement in learning activities was enhanced by Kahoot's game aspects, score system, and ranking system. Students were also less likely to experience boredom as a result of the improved learning environment. Teachers were able to keep the learning process moving forward despite setbacks like slow internet connections and a lack of gadgets.

Keywords: *Interactive Learning Media, Kahoot, Learning Motivation, IPAS Learning*

PENDAHULUAN

Di sekolah dasar, pembelajaran IPAS memiliki peran penting dalam membangun pemahaman siswa mengenai keterkaitan antara fenomena alam, lingkungan sosial, dan kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran IPAS, siswa tidak hanya diarahkan untuk memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan pengalaman nyata di lingkungan sekitar. Khofifah et al. (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar perlu dirancang melalui pendekatan yang mendorong keterlibatan aktif siswa agar pemahaman konsep dapat berkembang secara lebih bermakna. Dengan demikian, pembelajaran IPAS berfungsi sebagai sarana untuk membangun kemampuan siswa dalam menginterpretasikan hubungan antara konsep sains, fenomena sosial, dan berbagai permasalahan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, siswa secara aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran IPAS, tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat dalam proses mengamati, berdiskusi, memecahkan masalah, dan membangun pemahaman melalui pengalaman belajar. Hastiwi et al. (2023) menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah dalam pembelajaran IPAS mampu meningkatkan keaktifan siswa melalui kegiatan diskusi, kerja sama kelompok, dan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran IPAS yang dirancang secara interaktif dapat mendorong siswa menjadi subjek aktif dalam membangun pengetahuan, bukan sekadar penerima informasi dari guru.

Tingkat motivasi pribadi setiap siswa untuk belajar memiliki dampak signifikan terhadap seberapa aktif mereka berpartisipasi di kelas. Jika siswa kurang memiliki dorongan internal untuk belajar, proses pembelajaran dapat mengalami hambatan karena rendahnya keterlibatan, perhatian, dan partisipasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi belajar menjadi faktor penting yang mendorong siswa untuk aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, mengembangkan rasa percaya diri, serta berusaha memahami materi yang dipelajari. Alfath et al. (2024) menjelaskan bahwa motivasi belajar memiliki peran penting dalam mendukung keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, karena strategi pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa dapat meningkatkan keaktifan dan kesiapan mereka dalam menerima materi. Hal ini menunjukkan peran penting dorongan intrinsik untuk belajar dalam memastikan prestasi akademik siswa di sekolah dasar.

Tingkat motivasi intrinsik siswa untuk belajar merupakan salah satu komponen dalam prestasi akademik mereka secara keseluruhan. Siswa yang sangat termotivasi untuk belajar cenderung lebih memperhatikan di kelas dan berusaha memahami konsep yang disampaikan guru. Siswa juga cenderung lebih aktif terlibat dalam berbagai kegiatan di kelas ketika mereka termotivasi untuk melakukannya. Peserta didik yang mempunyai motivasi belajar secara baik umumnya menunjukkan sikap tekun dalam menyelesaikan tugas yang diberikan selama proses



pembelajaran berlangsung. Motivasi belajar menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan perhatian, keterlibatan, ketekunan, dan antusiasme yang lebih baik selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Fimala dan Miaz (2023) menjelaskan bahwa motivasi belajar memiliki hubungan positif dengan hasil belajar siswa sekolah dasar karena mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan berusaha mencapai tujuan akademiknya. Oleh karena itu, penguatan motivasi belajar perlu menjadi perhatian dalam pelaksanaan pembelajaran agar siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam membangun pemahamannya.

Menggunakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif adalah salah satu hal yang dapat dilakukan pendidik untuk membuat siswa lebih terlibat dalam pendidikan mereka sendiri. Penggunaan media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk berperan aktif dalam pendidikan mereka sendiri. Guru, siswa, dan materi kursus semuanya dapat terlibat dalam dialog yang lebih interaktif dengan bantuan alat pembelajaran digital. Menurut Yusnan (2025), metode pengajaran yang dikenal sebagai "media pembelajaran interaktif" mendorong keterlibatan aktif siswa dengan menggunakan berbagai media dan alat teknologi. Kelas yang lebih menarik dan interaktif dapat diciptakan dengan menggunakan materi pembelajaran yang sesuai. Akibatnya, media pembelajaran dapat menjadi elemen yang membantu keberhasilan proses pembelajaran.

Evolusi teknologi digital telah sangat memengaruhi cara pendidikan diimplementasikan di sekolah. Ketersediaan teknologi memungkinkan pendidik untuk mengembangkan materi pembelajaran yang lebih inovatif dan imajinatif. Penggunaan materi pembelajaran berbasis game adalah salah satu cara teknologi digunakan untuk meningkatkan pembelajaran. Dengan memadukan aspek bermain dengan aktivitas pembelajaran, media pembelajaran berbasis game dapat menciptakan lingkungan yang menarik di mana siswa dapat belajar lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Media berbasis permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat membantu siswa membangun pemahaman melalui aktivitas eksplorasi, tantangan, dan umpan balik langsung. Aulia et al. (2025) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *game-based learning* pada siswa sekolah dasar mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, teknologi berbasis game dapat menjadi alternatif pendukung pembelajaran yang melengkapi strategi pendidikan konvensional dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa.

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis *game* yang populer di sekolah. Siswa dapat mengakses serangkaian kuis interaktif Kahoot dari perangkat apa pun, termasuk komputer desktop, laptop, tablet, dan ponsel (Muhajir et al., 2024). Dalam praktiknya, Kahoot tidak digunakan sebagai media utama untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media ini lebih dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana kuis, latihan soal, maupun evaluasi pembelajaran setelah materi disampaikan kepada peserta didik. Siswa dapat terlibat dalam tugas pembelajaran melalui permainan yang menyenangkan dan kompetitif menggunakan Kahoot (Saputro et al., 2024). Akibatnya, Kahoot dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang membantu meningkatkan keterlibatan siswa sepanjang masa belajar.

Kelas pelajaran IPAS kelas empat SD Negeri 7 Pemecutan Denpasar kini menggunakan *game* online Kahoot sebagai alat pembelajaran. Kahoot merupakan alat yang bagus bagi guru untuk menilai kemajuan siswa dan menyediakan soal latihan. Dipercaya bahwa siswa akan

lebih terlibat dan termotivasi dalam belajar jika menggunakan media ini. Terdapat perbedaan kinerja pada pengukuran pembelajaran kognitif, emosional, dan psikomotor, menurut penilaian pembelajaran dan laporan hasil belajar siswa. Meskipun sebagian besar siswa telah memenuhi atau melampaui KKM di ranah kognitif, sebagian kecil masih membutuhkan bantuan lebih lanjut. Siswa juga bervariasi dalam minat, keterlibatan, dan tingkat konsentrasi mereka ketika terlibat dalam kegiatan pembelajaran dalam hal komponen afektif dan psikomotor.

Setiap siswa memiliki pengalaman pendidikan yang unik ketika mereka menggunakan Kahoot (Ramadhani et al., 2025). Dalam tes berbasis game, beberapa siswa menunjukkan banyak energi dan antusiasme. Sementara itu, beberapa siswa tidak seaktif siswa lain dalam hal pembelajaran di kelas. Siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran berbasis game seperti Kahoot karena media tersebut menghadirkan aktivitas belajar yang interaktif, kompetitif, dan memberikan umpan balik secara langsung. Penggunaan teknologi berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga mendorong perhatian, motivasi, dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Bahri dan Nurhidayah (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media *game-based learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar melalui aktivitas pembelajaran yang lebih menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, media berbasis game dapat menjadi alternatif inovatif untuk mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa. Di sisi lain, tidak semua siswa mendapatkan manfaat yang sama dari media pembelajaran berbasis game (Nawawi et al., 2025). Keadaan tersebut menyoroti kebutuhan berkelanjutan untuk penelitian lebih lanjut tentang mekanisme partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan informasi yang diberikan di atas, penelitian lebih lanjut yang lebih komprehensif mengenai integrasi media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot ke dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar diperlukan. Pemahaman tentang bagaimana Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi dasar penelitian semacam ini. Tujuan sekunder studi ini adalah untuk mengkarakterisasi dinamika keterlibatan siswa dengan media pembelajaran berbasis *game* dalam konteks tugas pembelajaran dan penilaian. Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu menyajikan suatu gambaran mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam mendukung proses kegiatan belajar mengajar yang lebih menarik dan partisipatif. Akibatnya, peneliti tertarik dalam melaksanakan suatu penelitian terkait penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 7 Pemecutan Denpasar.

METODE PENELITIAN

Peneliti dalam studi ini menggunakan metodologi deskriptif kualitatif. Dengan mendeskripsikan dan menjelaskan kejadian di lapangan secara metodis menggunakan data studi, penelitian deskriptif kualitatif berupaya mengisi kesenjangan pengetahuan. Menemukan apa yang terjadi dan mengapa selama aktivitas pembelajaran adalah fokus utama bidang studi ini (Romi, 2021). Alih-alih mencoba membuktikan hipotesis atau menunjukkan bahwa satu variabel menyebabkan variabel lain, penelitian deskriptif kualitatif berfokus pada penyediaan deskripsi rinci tentang peristiwa sebagaimana adanya di lapangan.

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang disesuaikan dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data kualitatif dilakukan untuk memperoleh informasi yang mendalam mengenai fenomena yang dikaji melalui interaksi langsung dengan sumber data. Ardiansyah et al. (2023) menjelaskan

bahwa teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif umumnya dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi yang disesuaikan dengan tujuan serta karakteristik penelitian. Oleh karena itu, pemilihan teknik pengumpulan data yang tepat menjadi aspek penting untuk memperoleh data yang valid dan mendukung proses analisis penelitian. Peneliti terlebih dahulu lebih fokus pada melakukan tahap observasi untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran IPAS menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *game* Kahoot. Selanjutnya, peneliti melaksanakan wawancara dengan informan yang dipilih secara *purposive* berdasarkan keterlibatan langsung mereka dalam proses pembelajaran IPAS menggunakan media Kahoot. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang akurat dan mendalam mengenai pengalaman, respons, minat, dan motivasi belajar peserta didik, serta pandangan guru terhadap perencanaan, pelaksanaan, dan penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran. Setelah itu, peneliti mengumpulkan data melalui dokumentasi berupa perangkat pembelajaran, foto kegiatan, dan dokumen pendukung lainnya. Seluruh teknik pengumpulan data tersebut dilakukan secara sistematis dan bersifat untuk melengkapi dalam menjamin data yang dikumpulkan itu sudah sesuai dan akurat dalam fokus tujuan penelitian.

Analisis data kualitatif dalam proses yang dilalui mencakup reduksi data, penyajian data, serta kesimpulan data. Ketiga tahapan ini dilaksanakan dalam urutan yang teratur dan saling berkaitan. Analisis data berlangsung secara berkelanjutan selama proses penelitian. Hasil dari analisis akan dijadikan acuan dalam menarik kesimpulan penelitian. Diharapkan, teknik analisis data yang sistematis menghasilkan temuan yang tepat dan sesuai dengan sasaran penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh melalui proses pengumpulan dan analisis data di SD Negeri 7 Pemecutan Denpasar. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *game* Kahoot dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Data yang diperoleh dianalisis dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber dan teknik pengumpulan data untuk memastikan konsistensi serta kredibilitas temuan penelitian. Hasil penelitian selanjutnya disajikan berdasarkan beberapa fokus temuan, meliputi implementasi penggunaan Kahoot dalam pembelajaran IPAS, kesesuaian media dengan karakteristik pembelajaran, dampaknya terhadap motivasi, minat, keaktifan, dan partisipasi peserta didik, serta kendala dan upaya guru dalam penggunaannya.

Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Kahoot dalam Pembelajaran IPAS

Tujuan dari penggabungan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot ke dalam pelajaran sains di SD Negeri 7 Pemecutan Denpasar adalah untuk membuat pembelajaran mata pelajaran tersebut lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa kelas empat. Untuk membuat siswa lebih terlibat dalam kegiatan kelas, guru menggunakan media ini sebagai alat bantu pembelajaran (Ali, 2025). Untuk membuat pelajaran IPAS lebih menarik, guru beralih ke Kahoot, sebuah kuis interaktif yang menggabungkan mekanisme permainan dengan topik pelajaran. Menurut hasil wawancara dan observasi, siswa tampaknya menyukai penggunaan Kahoot sebagai alat pembelajaran. Partisipasi dalam pembelajaran melalui media berbasis permainan ini dikaitkan dengan peningkatan aktivitas, antusiasme, dan kegembiraan siswa.

Perencanaan Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPAS

Perencanaan penggunaan media Kahoot dilakukan dengan menyiapkan materi dan menyusun soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta kemampuan peserta didik kelas IV. Persiapan tersebut bertujuan agar pembelajaran berlangsung terarah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Guru memilih Kahoot karena tampilannya yang menarik dan berbasis permainan mampu meningkatkan antusiasme peserta didik. Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot memperoleh respons positif dan mampu menarik perhatian peserta didik selama pembelajaran IPAS berlangsung. Guru kelas IV menyampaikan bahwa: *“Kalau penggunaan Kahoot dari reaksi anak-anak atau respon anak-anak itu bagus. Dengan adanya penggunaan Kahoot, peserta didik tampak lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran IPAS”* (Sumber: Wawancara, 12 Mei 2026). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pemilihan media Kahoot telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang lebih tertarik pada kegiatan belajar interaktif dan menyenangkan.

Perencanaan pembelajaran juga mencakup persiapan sarana dan prasarana yang digunakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru memastikan jaringan internet, proyektor, dan perangkat telepon genggam dapat digunakan dengan baik sebelum pembelajaran dimulai. Kesiapan fasilitas menjadi bagian penting dalam mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di dalam kelas (Febrian & Saputri, 2025). Guru juga mengarahkan peserta didik agar mempersiapkan perangkat masing-masing sebelum permainan Kahoot dimulai. Dengan adanya persiapan tersebut, kegiatan pembelajaran dapat berlangsung lebih lancar dan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran IPAS dirancang guru sebagai sarana latihan soal setelah penyampaian materi pembelajaran selesai dilakukan. Guru menjelaskan bahwa media tersebut lebih efektif digunakan dalam kegiatan latihan dibandingkan evaluasi akhir pembelajaran. Hal tersebut disampaikan guru melalui hasil wawancara yang menyatakan bahwa: *“Bagusnya ini digunakan pada saat latihan. Penggunaan media berbasis game ini membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih menyenangkan dan tidak membosankan”* (Sumber: Wawancara, 12 Mei 2026). Perencanaan penggunaan Kahoot dilakukan secara terstruktur agar pembelajaran dapat berjalan secara aktif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.



Gambar 1. Wawancara Guru dan Peserta didik
(Sumber: Dokumentasi wawancara, 12 Mei 2026)



Pelaksanaan Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPAS

Guru menyelesaikan penyampaian materi pembelajaran kepada murid sebelum menggunakan media Kahoot dalam pengajaran IPAS. Guru meminta murid untuk berpartisipasi dalam kuis interaktif yang telah disiapkan sebelumnya dengan membagikan kode permainan. Langkah selanjutnya dalam pelajaran adalah setiap siswa menggunakan perangkat seluler mereka untuk menjawab pertanyaan setelah mereka semua berhasil memasuki permainan. Karena setiap anak ikut serta dalam kegiatan pendidikan ini, tampaknya mereka semua memperhatikan dengan seksama dan mempelajari sesuatu yang baru. Seiring berjalannya pelajaran, lingkungan kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Kegiatan pembelajaran menggunakan Kahoot memperoleh respon yang positif dari peserta didik kelas IV SD Negeri 7 Pemecutan Denpasar. Peserta didik terlihat antusias ketika memperhatikan soal yang ditampilkan pada layar pembelajaran selama permainan berlangsung. Adanya batas waktu dalam menjawab soal membuat peserta didik lebih fokus dan berkonsentrasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru kelas IV menyampaikan bahwa: *“Suasana kelas itu lebih seru dan menyenangkan, jadi peserta didik terlihat lebih aktif dalam berpikir kritis saat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru”* (Sumber: Wawancara, 12 Mei 2026).

Kesesuaian Penggunaan Kahoot dengan Karakteristik Pembelajaran IPAS

Karakteristik pembelajaran IPAS di kelas empat SD Pemecutan 7, Denpasar, dianggap cocok dengan penggunaan Kahoot, media pembelajaran berbasis game interaktif. Pembelajaran IPAS menekankan partisipasi aktif siswa dalam memahami ide-ide pelajaran melalui aktivitas yang menarik dan relevan. Penggunaan Kahoot membantu menciptakan lingkungan pembelajaran interaktif, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi langsung selama kegiatan pembelajaran. Fakta bahwa tugas pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan adalah alasan lain mengapa media berbasis game membantu siswa memahami. Semua hal ini memperlihatkan pembelajaran IPAS yang berpusat pada siswa dimungkinkan dengan menggunakan Kahoot.

Terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang mendorong berpikir kritis, keterlibatan aktif, dan pengembangan keterampilan sangat penting untuk pembelajaran IPAS. Penggunaan Kahoot membantu peserta didik berpikir lebih cepat ketika menjawab pertanyaan yang diberikan guru selama permainan berlangsung. Guru kelas IV menjelaskan bahwa: *“Jadi lebih aktif dalam berpikir secara kritis karena adanya batas waktu pada setiap soal yang diberikan melalui Kahoot. Kondisi tersebut membuat mereka harus mampu berpikir cepat dan tepat dalam menentukan jawaban yang benar. Selain itu, peserta didik juga terlihat lebih fokus dan berkonsentrasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung”* (Sumber: Wawancara, 12 Mei 2026).

Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Kahoot pada Motivasi Belajar Peserta didik

Siswa kelas empat SD Pemecutan 7 di Denpasar lebih termotivasi untuk belajar karena penggunaan Kahoot, platform pembelajaran berbasis game interaktif. Siswa lebih terlibat dan menikmati proses belajar ketika mereka menggunakan lingkungan pembelajaran berbasis game. Siswa lebih terlibat dalam konten pembelajaran IPAS ketika mereka menggunakan Kahoot, yang menggabungkan fitur permainan, penilaian, dan peringkat. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dan bersemangat ketika mereka menggunakan media ini untuk



kegiatan belajar. Selain itu, siswa lebih mampu berkonsentrasi pada topik pelajaran ketika mereka menggunakan pembelajaran berbasis game.

Wawancara dengan guru kelas IV memperlihatkan penggunaan Kahoot di kelas membuat siswa lebih terlibat dan antusias dalam belajar. Guru tersebut menjelaskan bahwa media berbasis game ini membuat siswa terlihat lebih terlibat dan bersemangat dalam belajar. Seperti yang dikatakan guru tersebut: *“Aplikasi Kahoot untuk memotivasi belajar anak. Peserta didik terlihat lebih antusias dan bersemangat ketika mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis game interaktif. Adanya fitur permainan, skor, dan peringkat membuat peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik”* (Sumber: Wawancara, 12 Mei 2026). Wawancara siswa menguatkan gagasan bahwa Kahoot membuat pembelajaran menyenangkan. Memiliki kesempatan untuk memainkan permainan edukatif dengan teman sebaya meningkatkan keterlibatan siswa dan retensi materi pelajaran. Adrian, salah satu siswa, mengatakan: *“Game Kahoot menurut saya seru sekali, membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan”* (Sumber: Wawancara, 12 Mei 2026).

Dinamika Keaktifan dan Partisipasi Peserta Didik dalam Pembelajaran IPAS

Penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif, Kahoot, meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pelajaran IPAS. Siswa terlibat langsung dalam menjawab pertanyaan dan berinteraksi melalui permainan edukatif, menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup dan partisipatif. Batas waktu juga mendorong siswa untuk lebih fokus dan responsif. Wawancara dengan guru kelas IV menjelaskan penggunaan Kahoot membuat suasana kelas lebih menarik dan meningkatkan keberanian serta antusiasme siswa untuk belajar. Guru tersebut menyatakan: *“Penggunaan Kahoot dapat membantu meningkatkan keaktifan dan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran IPAS”* (Sumber: Wawancara, 12 Mei 2026). Pernyataan tersebut memperlihatkan penggunaan Kahoot melatih siswa untuk berpikir kritis dan responsif selama kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut, siswa menjadi lebih fokus dan memperhatikan pertanyaan yang diajukan oleh guru selama permainan.

Keterlibatan siswa terlihat dari antusiasme mereka dalam menjawab pertanyaan dan mencapai skor terbaik selama permainan. Siswa bersaing satu sama lain untuk mencapai peringkat tertinggi, menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kompetitif. Aktivitas pembelajaran berbasis game membantu siswa mendapatkan kepercayaan diri dalam berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, penggunaan media interaktif juga membantu siswa memahami materi pelajaran IPAS dengan lebih mudah melalui kuis yang menarik. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan siswa sepanjang proses pembelajaran.



Gambar 2. Keaktifan dan Partisipasi Peserta Didik dalam Pembelajaran IPAS
 (Sumber: Dokumentasi 12 Mei 2026)

Respon Minat dan Antusiasme Belajar Peserta Didik terhadap Penggunaan Kahoot

Siswa kelas IV SD Pemecutan 7 di Denpasar menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan platform pembelajaran berbasis game, Kahoot. Dalam proses pembelajaran berbasis game, siswa sangat terlibat dan antusias. Siswa melaporkan lebih banyak kesenangan dan lebih sedikit kebosanan selama belajar ketika mereka memainkan game edukatif. Sistem skor dan peringkat yang menyenangkan, bersama dengan gameplay yang menarik, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif di kelas. Karena itu, jelas bahwa Kahoot dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi anak-anak.

Hasil wawancara bersama peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran biasa. Salah satu peserta didik bernama Aulia menyampaikan bahwa: *“Kalau menurut saya sih sangat seru, tampilan Kahoot yang menarik juga membuat saya lebih tertarik mengikuti pelajaran IPAS sampai selesai. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih ramai dan tidak membosankan seperti pembelajaran biasa”* (Sumber: Wawancara, 12 Mei 2026).



Gambar 3. Antusiasme Peserta Didik terhadap Penggunaan Kahoot
 (Sumber Dokumentasi 12 Mei 2026)

Kendala dan Upaya Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Kahoot

Kahoot, platform pembelajaran berbasis game interaktif, memiliki beberapa efek positif pada pembelajaran siswa di pelajaran IPAS. Namun, masih banyak kendala yang harus diatasi

dalam menerapkan media berbasis teknologi ini untuk pengajaran dan pembelajaran. Kesulitan-kesulitan ini muncul sebagai akibat dari aktivitas pembelajaran di kelas dan situasi siswa, serta elemen teknologi. Masalah-masalah ini menghambat penggunaan Kahoot yang efisien dalam lingkungan pendidikan. Oleh karena itu, para pendidik harus bekerja keras untuk memastikan bahwa siswa terus mendapatkan manfaat dari media pembelajaran dan tujuan mereka tercapai.

Kendala Teknis dalam Penggunaan Media Kahoot

Kendala teknis menjadi salah satu hambatan utama dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *game* Kahoot di kelas IV SD Negeri 7 Pemecutan Denpasar. Penggunaan media berbasis teknologi membutuhkan koneksi internet yang stabil agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Namun, kondisi jaringan internet di sekolah masih belum sepenuhnya mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis digital secara optimal. Gangguan koneksi internet sering terjadi ketika banyak pengguna menggunakan jaringan secara bersamaan di lingkungan sekolah. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran menggunakan Kahoot terkadang mengalami hambatan selama kegiatan belajar berlangsung.

Hasil wawancara bersama guru kelas IV menunjukkan bahwa koneksi internet menjadi kendala utama dalam penggunaan Kahoot selama pembelajaran IPAS berlangsung. Guru menjelaskan bahwa beberapa peserta didik mengalami kesulitan masuk ke dalam permainan karena jaringan internet yang tidak stabil. Guru menyampaikan bahwa: *"kendalanya yang dihadapi pada saat penggunaan Kahoot ialah internet, jadi koneksinya tidak stabil karena banyak pengguna. Selain itu, fasilitas internet di sekolah belum tersedia secara khusus di setiap kelas sehingga seluruh warga sekolah menggunakan jaringan internet yang sama"* (Sumber: Wawancara 13 Mei 2026). Keadaan tersebut menyebabkan koneksi internet menjadi lambat ketika digunakan secara bersamaan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kendala yang Berasal dari Peserta Didik

Selain kendala teknis, penggunaan Kahoot juga menghadapi hambatan yang berasal dari peserta didik, seperti perbedaan kemampuan dalam menggunakan perangkat digital, gangguan koneksi internet, serta keterbatasan konsentrasi selama permainan berlangsung. Beberapa peserta didik memerlukan bantuan guru untuk mengikuti permainan, sementara batas waktu dan sistem skor membuat sebagian peserta didik merasa terburu-buru dan kurang maksimal dalam menjawab soal. Selain itu, unsur permainan terkadang menyebabkan peserta didik lebih berfokus pada perolehan skor daripada pemahaman materi. Meskipun demikian, peserta didik tetap menunjukkan antusiasme yang tinggi, sehingga Kahoot tetap efektif menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif. Oleh karena itu, diperlukan arahan dan pendampingan guru agar penggunaan media ini dapat berjalan secara optimal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kendala yang berasal dari peserta didik tidak mengurangi minat dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan Kahoot. Peserta didik tetap menunjukkan rasa senang dan bersemangat selama mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas (Nursella, 2024). Salah satu peserta didik menyampaikan bahwa penggunaan Kahoot membuat pembelajaran terasa lebih seru dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran biasa. Selain itu, peserta didik juga merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar dilakukan sambil bermain *game* edukatif bersama teman-teman di kelas. Dengan demikian, kendala yang berasal dari peserta didik dapat diatasi melalui bimbingan dan pendampingan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Upaya Guru dalam Mengatasi Kendala Penggunaan Kahoot

Implementasi Kahoot, alat pembelajaran berbasis game interaktif, di kelas pelajaran IPAS bukannya tanpa tantangan, tetapi para pendidik telah bekerja keras untuk menemukan solusinya. Inisiatif ini menjamin bahwa, terlepas dari kesulitan yang terkait dengan media digital di kelas, semua siswa akan dapat secara aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Para pendidik bekerja keras untuk menjadikan game ini pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Selain itu, mereka siap membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar menggunakan Kahoot. Siswa dapat mempertahankan tingkat keterlibatan mereka dan proses pembelajaran dapat berjalan lebih mudah dengan bantuan instruktur.

Menurut wawancara dengan guru kelas IV, membiarkan siswa berbagi satu perangkat adalah salah satu cara untuk mengatasi keterbatasan jaringan internet. Guru menyampaikan bahwa: *“Kalau memang betul tidak bisa connect jadi mereka bisa satu berdua menggunakan handphone”* (Sumber: Wawancara, 13 Mei 2026). Langkah tersebut dilakukan agar peserta didik yang mengalami gangguan koneksi tetap dapat mengikuti permainan Kahoot bersama temannya. Penggunaan satu perangkat secara bersama-sama membantu peserta didik tetap terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, solusi tersebut juga membantu menjaga kelancaran pembelajaran meskipun fasilitas internet di sekolah masih terbatas.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game Kahoot dalam pembelajaran IPAS tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik. Implementasi Kahoot yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penyesuaian dengan karakteristik pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa efektivitas media digital sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. Perencanaan yang dilakukan melalui penyiapan materi, penyusunan soal, serta kesiapan perangkat dan jaringan membantu menciptakan pembelajaran yang lebih terarah, sedangkan pelaksanaan kuis secara interaktif memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan Kahoot tidak semata-mata ditentukan oleh fitur teknologi yang tersedia, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam merancang dan mengelola penggunaannya sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Hal ini sejalan dengan Aziza et al. (2025) yang menegaskan bahwa perencanaan dan pengelolaan pembelajaran yang baik menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan penerapan media pembelajaran interaktif.

Kesesuaian Kahoot dengan karakteristik pembelajaran IPAS dapat dipahami melalui pendekatan konstruktivisme yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar. Dalam penggunaan Kahoot, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat dalam membaca pertanyaan, mengingat materi, menentukan jawaban, dan memperoleh umpan balik secara langsung. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengonstruksi pemahaman melalui aktivitas yang bersifat langsung dan kontekstual. Dengan demikian, penggunaan Kahoot dapat mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik karena proses belajar berlangsung melalui interaksi, respons, dan pengalaman yang dibangun selama kegiatan pembelajaran. Temuan ini memperlihatkan bahwa media berbasis permainan dapat menjadi sarana untuk menerapkan prinsip pembelajaran aktif, khususnya ketika guru menggunakannya sebagai bagian dari proses pembelajaran, bukan sekadar sebagai alat untuk memberikan tes.

Penggunaan fitur permainan, skor, peringkat, dan batas waktu dalam Kahoot juga memberikan kontribusi terhadap dinamika pembelajaran di kelas. Unsur permainan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan mendorong peserta didik untuk memberikan respons secara cepat terhadap pertanyaan yang diberikan. Batas waktu membuat peserta didik lebih fokus dan responsif, sedangkan sistem skor dan peringkat memberikan rangsangan kompetitif yang dapat meningkatkan perhatian selama kegiatan berlangsung. Dalam konteks pembelajaran IPAS, kondisi tersebut relevan karena peserta didik didorong untuk tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga berpikir cepat dalam menentukan jawaban yang tepat. Dengan demikian, Kahoot dapat dipahami sebagai media yang membantu mengubah pembelajaran dari pola yang cenderung pasif menjadi pengalaman belajar yang lebih interaktif, meskipun tingkat keberhasilannya tetap bergantung pada bagaimana guru merancang pertanyaan dan mengarahkan peserta didik untuk memahami materi, bukan hanya mengejar skor.

Peningkatan minat, motivasi, dan antusiasme peserta didik dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya lingkungan pembelajaran yang menarik dan memberikan pengalaman positif bagi peserta didik. Ketika pembelajaran disajikan melalui aktivitas yang menyenangkan, peserta didik cenderung menunjukkan perhatian dan keterlibatan yang lebih tinggi. Kahoot memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional karena peserta didik dapat belajar sambil berinteraksi dengan permainan edukatif, memperoleh umpan balik, serta melihat hasil yang dicapai selama kegiatan berlangsung. Kondisi tersebut dapat memberikan dorongan eksternal yang membuat peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan mempertahankan perhatian mereka terhadap materi. Temuan ini sejalan dengan Muhajir et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat mendukung peningkatan minat dan semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran IPAS. Keaktifan tersebut terlihat dari keterlibatan peserta didik dalam menjawab pertanyaan, memperhatikan soal yang ditampilkan, mengikuti batas waktu, dan berusaha memperoleh skor yang lebih baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa Kahoot dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendorong peserta didik untuk memberikan respons secara langsung, sehingga interaksi pembelajaran tidak hanya berlangsung satu arah dari guru kepada peserta didik. Dari perspektif konstruktivisme, keterlibatan tersebut penting karena pemahaman tidak hanya diperoleh melalui penyampaian materi, tetapi juga melalui aktivitas peserta didik dalam merespons dan merefleksikan informasi yang diterima. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot dapat mendukung pembelajaran aktif apabila aktivitas permainan diikuti dengan penguatan, pembahasan jawaban, dan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari.

Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot tidak terlepas dari kendala teknis, terutama ketidakstabilan koneksi internet ketika banyak pengguna mengakses jaringan secara bersamaan. Hambatan tersebut dapat memperlambat proses peserta didik dalam memasuki permainan maupun menjawab pertanyaan, sehingga berpotensi mengganggu kelancaran pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran digital tidak hanya bergantung pada desain media dan kesiapan pedagogis guru, tetapi juga pada dukungan infrastruktur teknologi yang tersedia di sekolah. Temuan tersebut sejalan dengan Muzayanati et al. (2022) yang menunjukkan bahwa gangguan koneksi internet dapat menjadi salah satu hambatan dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, penggunaan Kahoot perlu didukung oleh kesiapan sarana dan prasarana agar manfaat pedagogisnya dapat dirasakan secara optimal.

Kendala yang berasal dari peserta didik, seperti perbedaan kemampuan menggunakan perangkat digital, keterbatasan konsentrasi, dan tekanan akibat batas waktu, juga menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis game perlu mempertimbangkan karakteristik individual peserta didik. Sistem skor dan peringkat memang dapat meningkatkan motivasi bagi sebagian peserta didik, tetapi pada kondisi tertentu dapat membuat peserta didik lebih berorientasi pada hasil permainan daripada pemahaman materi. Hal ini menunjukkan bahwa unsur kompetitif dalam Kahoot perlu dikelola secara proporsional agar tidak menggeser tujuan utama pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam memberikan pendampingan, menjelaskan kembali materi, dan memastikan bahwa kesalahan dalam menjawab tidak hanya dipandang sebagai kegagalan memperoleh skor, tetapi menjadi kesempatan untuk memperbaiki pemahaman. Dengan demikian, pemanfaatan Kahoot akan lebih bermakna apabila kompetisi dalam permainan ditempatkan sebagai sarana untuk mendukung proses belajar, bukan sebagai tujuan utama pembelajaran.

Upaya guru dalam mengatasi kendala penggunaan Kahoot memperlihatkan bahwa keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh peran guru sebagai fasilitator. Ketika terdapat peserta didik yang mengalami gangguan koneksi, penggunaan satu perangkat secara bersama-sama menjadi solusi agar mereka tetap dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga berupaya mempertahankan keterlibatan peserta didik melalui pengelolaan permainan, skor, dan peringkat secara tepat serta memberikan bantuan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan. Hal ini sejalan dengan penelitian Lisa et al. (2025) yang menjelaskan bahwa guru dalam pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator dan inovator yang mampu menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kondisi peserta didik serta ketersediaan sumber daya digital. Temuan ini menunjukkan bahwa teknologi tidak dapat menggantikan peran guru, tetapi membutuhkan intervensi pedagogis agar dapat digunakan secara efektif sesuai dengan kondisi kelas. Selain itu, Mardiana et al. (2024) menegaskan bahwa guru abad ke-21 perlu memiliki kemampuan adaptasi teknologi dan keterampilan pedagogis agar media digital dapat diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa. Oleh karena itu, guru perlu memiliki fleksibilitas dalam mengadaptasi penggunaan media digital berdasarkan kesiapan peserta didik, kondisi fasilitas, dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran IPAS kelas IV memberikan kontribusi terhadap terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Manfaat tersebut terutama terlihat pada meningkatnya minat, motivasi, keaktifan, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Namun, efektivitas Kahoot tidak dapat dilepaskan dari beberapa kondisi pendukung, yaitu perencanaan pembelajaran yang matang, kesiapan infrastruktur, kemampuan guru dalam mengelola media, serta pendampingan terhadap peserta didik. Dengan demikian, Kahoot lebih tepat dipandang sebagai bagian dari strategi pembelajaran interaktif yang perlu diintegrasikan secara pedagogis, bukan sekadar sebagai aplikasi permainan atau alat evaluasi. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game di sekolah dasar berpotensi mendukung pembelajaran IPAS yang berpusat pada peserta didik apabila penerapannya disertai desain pembelajaran yang sesuai, pengelolaan kompetisi yang sehat, serta kesiapan teknis dan pedagogis yang memadai.

KESIMPULAN

Merujuk pada temuan penelitian, pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 7 Pemecutan di Denpasar kini lebih dinamis, menarik, dan menyenangkan berkat penggunaan platform



pembelajaran berbasis game Kahoot. Peningkatan fokus, keterlibatan, aktivitas, dan antusiasme siswa sepanjang proses pembelajaran merupakan bukti bahwa Kahoot memiliki efek positif pada motivasi belajar mereka. Guru telah melakukan banyak upaya untuk memaksimalkan penggunaan Kahoot, memastikan bahwa platform ini terus mendorong peningkatan motivasi belajar siswa, meskipun terdapat kendala seperti konektivitas internet yang terbatas, peralatan pendukung, dan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi digital.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar pendidik harus terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan dengan menciptakan materi pembelajaran berbasis teknologi yang spesifik untuk kebutuhan setiap siswa. Pembelajaran yang inovatif dan interaktif juga membutuhkan dukungan infrastruktur dan fasilitas yang memadai dari sekolah. Selain itu, diharapkan siswa dapat menggunakan media digital dengan baik untuk meningkatkan keterlibatan dan kepemilikan mereka terhadap pembelajaran mereka sendiri. Untuk menyelidiki lebih lanjut dampak Kahoot terhadap hasil belajar, penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan penelitian untuk mencakup topik dan tingkat kelas lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfath, A., Usman, A., & Utomo, A. P. (2024). Analisis motivasi belajar siswa dalam implementasi pembelajaran berdiferensiasi. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 7(2), 132–140. <https://doi.org/10.31537/ej.v7i2.1250>
- Ali, H. Y. (2025). Analisis Penggunaan Kahoot dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al Washliyah 01 Medan. *IHSANIK: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(3), 302–322. <https://doi.org/https://doi.org/10.59841/ihsanika.v3i3.3003>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Aulia, S. R., Pratiwi, D. E., & Desiningrum, N. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis *game based learning* Baamboozle pada mata pelajaran IPAS siswa sekolah dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 1–12. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v9i1.4683
- Aziza, W. F., Prana, R. G., Fadhilah, N. H., Janah, N. I., Arakian, N. R. M., Desianti, N. G. N., Bachri, S., Fahrudin, N. R. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot! Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di SMP. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(3), 721–727. <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p720-727>
- Bahri, A., & Nurhidayah. (2024). Increasing learning motivation through Kahoot as a media game based learning. *Journal of Education Technology*, 8(3), 458–466. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i3.68365>
- Febrian, A. I., & Saputri, V. (2025). Penerapan Media (Kahoot) untuk Meningkatkan Motivasi Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren. *JURNAL SADEWA: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 279–291. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i2.1829>
- Fimala, Y., & Miaz, Y. (2023). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 9(1), 1–10. <https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/8804>
- Hastiwi, F., Khasanah, U., & Wahyuningsih, S. (2023). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar IPAS menggunakan model *Problem Based Learning* kelas IV SD Muhammadiyah



- Kleco 2 tahun ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 462–469. <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.75334>
- Khofifah, B., Fendrik, M., & Wita, N. (2024). Penerapan model pembelajaran Project Based Learning terhadap pemahaman konsep IPAS siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 5812–5824. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7560>
- Lisa, M., Yusuf, D., Izmala, A., & Iskandar, S. (2025). Peran guru dalam mendorong inovasi pembelajaran di era digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1–10. <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25743>
- Mardiana, E., Kusuma, Z. N. A. W., & Iskandar, S. (2024). Karakteristik dan peran guru sebagai fasilitator pembelajaran abad 21 di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 104–113. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/20988>
- Muhajir, Rusdi, Rahmadani, A., Hasmalia, & Indrawati. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 412–419. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/16945>
- Muzayanati, A., Maemonah, M., & Puspitasari, P. (2022). Efektivitas aplikasi game Kahoot dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi matematika di sekolah dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 161–173. <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/470>
- Nawawi, P. W., Apriza, B., Nugroho, B. P. (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/https://doi.org/10.23887/jlls.v8i2.92261>
- Nursella. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 2(1), 77–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.70437/jedu.v2i1.14>
- Ramadhani, H. N., Wahyuni, H. I., & Faradita, M. N. (2025). Analisis motivasi belajar peserta didik melalui aplikasi Kahoot! sebagai digital game based learning pada IPAS di SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 220–232. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/26846>
- Romi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3019–3026. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1335>
- Saputro, C. F., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa. *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1300–1309. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1764>
- Yusnan, M. (2025). Media Pembelajaran Interaktif. CV. EUREKA MEDIA AKSARA. <https://penerbiteureka.com/2025/05/22/media-pembelajaran-interaktif-konsep-dan-analisis-di-sekolah-dasar/>