



Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran Interaktif Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Kelas 5

Masriyani^{1*}, Kardiana Methah Rozhana², Moh.Farid Nurul Anwar³, M. Rifai⁴

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v8i2.14852>

Received: 02 March 2026

Revised: 28 April 2026

Accepted: 10 May 2026

Abstract: Education plays an important role in shaping individuals who are intelligent, creative, and critical. The results of observations at SDN Merjosari 3 Malang indicate that fifth-grade learning is still dominated by lecture and question-and-answer methods, causing students to be passive, less enthusiastic, and have difficulty understanding conceptual material. The purpose of this study is to describe in detail the implementation of Kahoot learning media in improving the motivation and engagement of fifth-grade students in the learning process. This study uses a qualitative approach with a descriptive type, involving teachers and fifth-grade students as subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results show that the use of Kahoot is able to increase students' learning interest, participation, and engagement, as well as foster a positive competitive spirit. However, its implementation is not yet optimal because it is still constrained by the limited technological competence of teachers. In conclusion, Kahoot is proven to be effective as an interactive learning media in improving students' motivation and engagement in elementary schools.

Keywords: *Kahoot*; Interactive Learning; Learning Motivation.

Abstrak: Pendidikan berperan penting dalam membentuk individu yang cerdas, kreatif, dan kritis. Hasil observasi di SDN Merjosari 3 Malang menunjukkan bahwa pembelajaran kelas V masih didominasi metode ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan kesulitan memahami materi konseptual. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara rinci implementasi media pembelajaran *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa kelas V dalam proses pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif, melibatkan guru dan siswa kelas V sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* mampu meningkatkan minat belajar, partisipasi, dan keterlibatan siswa, serta menumbuhkan semangat kompetitif yang positif. Namun, implementasinya belum optimal karena masih terkendala oleh keterbatasan kompetensi teknologi guru. **Kesimpulannya**, Kahoot terbukti efektif sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Kahoot*; Pembelajaran Interaktif; Motivasi Belajar.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia (Artayasa et al., 2024). Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan secara

intelektual, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta memiliki karakter yang mampu berkontribusi positif bagi Masyarakat (Ramdani et al., 2021). Pendidikan berfungsi sebagai sarana pengembangan potensi manusia sehingga mampu menghadapi berbagai tantangan global dengan

Email: masriyani011824@gmail.com

kompetensi yang adaptif (Sanjaya, 2016). Oleh karena itu, proses pendidikan perlu dirancang secara efektif agar mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik (OECD, 2018; Yusuf, 2017)

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Khuzainatun & Anwar, 2025). Dalam kegiatan pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu siswa mengembangkan potensi yang dimiliki (Mulyasa, 2017). Pembelajaran di kelas merupakan implementasi dari kurikulum yang berlaku, sehingga keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti kualitas sumber daya manusia, strategi pembelajaran, serta ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan belajar (Sanjaya, 2016). Salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran, karena media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan siswa dalam memahami konsep yang dipelajari (Yustiqvar et al., 2019; Apriliani et al., 2024).

Pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang melibatkan interaksi antara siswa dengan guru maupun dengan media pembelajaran. Melalui pembelajaran interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Abuk et al., 2026). Pembelajaran interaktif umumnya memadukan berbagai unsur seperti teks, suara, gambar, animasi, maupun video sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah (Wijayanti, 2017).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital (Gunawan et al., 2021). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini (Rahayu, 2019). Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah *Kahoot*. *Kahoot* merupakan platform pembelajaran berbasis gamifikasi digital yang dikemas dalam bentuk kuis interaktif dan dapat diakses secara daring. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik.

Penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa karena memadukan unsur permainan dengan kegiatan belajar. Melalui kuis interaktif yang disajikan dalam bentuk permainan, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam menjawab pertanyaan dan memperoleh umpan

balik secara langsung. Selain itu, sistem skor dan peringkat yang terdapat dalam *Kahoot* dapat menumbuhkan semangat kompetisi yang positif di antara siswa (Maulana et al., 2025). Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Merjosari 3 Malang pada tanggal 17 Oktober 2025, proses pembelajaran di kelas V masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab. Metode pembelajaran tersebut menyebabkan sebagian siswa cenderung pasif, terutama ketika guru menyampaikan materi yang bersifat konseptual. Beberapa siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, kurang aktif dalam menjawab pertanyaan, serta kurang fokus terhadap materi yang disampaikan (Larasati & Widiarto, 2024). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Hasil wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, seperti penggunaan media visual, permainan edukatif, dan kegiatan kerja kelompok. Namun, upaya tersebut belum sepenuhnya mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal karena belum memanfaatkan teknologi digital yang dekat dengan kehidupan siswa saat ini (Larasati & Widiarto, 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat mengintegrasikan teknologi digital agar siswa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Kahoot* dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. *Kahoot* memungkinkan guru untuk menyajikan materi maupun evaluasi pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif yang menarik (Larasati & Widiarto, 2024). Melalui penggunaan media ini, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dan menunjukkan usaha yang lebih besar dalam memahami materi yang dipelajari (Hisna Daniati et al., 2024). Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta menunjukkan usaha yang lebih besar dalam memahami materi yang

dipelajari. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan kurang tertarik terhadap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital, yaitu *Kahoot*, dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SDN Merjosari 3 Malang (Pratama & Suryani, 2023). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai proses penerapan media *Kahoot* dalam kegiatan pembelajaran serta dampaknya terhadap motivasi dan keterlibatan siswa.

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pemanfaatan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa (Nurhadi & Wulandari, 2022). Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital sehingga proses pembelajaran di sekolah dasar dapat berlangsung secara lebih efektif, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, karena metode ini memungkinkan peneliti memahami secara mendalam fenomena pemanfaatan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa (Yin, 2018; Pratama & Suryani, 2023). Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengalaman, persepsi, serta respon peserta didik dan guru terhadap penggunaan *teknologi* pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Merjosari 3 Malang yang beralamat di Jalan Joyo Tamansari No. 1, Kelurahan Landungsari, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur, karena sekolah tersebut telah menerapkan penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam beberapa kegiatan pembelajaran, khususnya pada kelas V (Nurhadi & Wulandari, 2022). Dengan demikian, sekolah tersebut dianggap relevan sebagai lokasi penelitian untuk mengkaji pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari guru wali kelas V, dan siswa kelas V SDN Merjosari 3 Malang. Pemilihan partisipan dilakukan secara purposive sampling, yaitu teknik pemilihan informan secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu yang berkaitan dengan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Kahoot* (Sugiyono, 2017). Guru wali kelas dipilih karena memiliki peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran dan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi. Sementara itu, siswa kelas V dipilih sebagai partisipan utama karena mereka merupakan pengguna langsung aplikasi *Kahoot* dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Sugiyono, 2017).

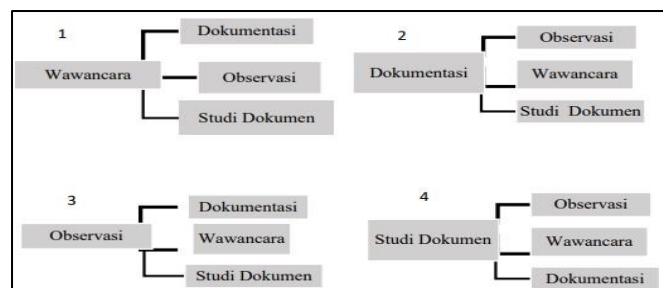
Tahapan penelitian dalam studi ini dilakukan secara sistematis yang dimulai dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan, hingga tahap analisis data. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan studi literatur, menyusun rancangan penelitian, serta menyiapkan instrumen penelitian seperti pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Tahap berikutnya adalah tahap pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Kahoot*, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Setelah data terkumpul, peneliti melakukan analisis data melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sehingga diperoleh gambaran yang jelas mengenai pemanfaatan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran (Creswell & Poth, 2018). Tahap terakhir adalah penyusunan laporan penelitian yang berisi hasil temuan dan pembahasan mengenai penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Merjosari 3 Malang (Wang & Tahir, 2020). Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses penerapan aplikasi *Kahoot* dalam kegiatan pembelajaran di kelas, bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media tersebut, serta faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat pemanfaatan aplikasi *Kahoot* dalam proses belajar mengajar (Wang & Tahir, 2020).

Melalui tahapan penelitian tersebut, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran yang utuh mengenai pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar serta memberikan kontribusi bagi pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Wang & Tahir, 2020).

Indikator yang diamati dalam penelitian ini meliputi keterampilan siswa dalam mengoperasikan aplikasi *Kahoot*, tingkat partisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan dan mengikuti kuis interaktif, motivasi serta antusiasme belajar siswa, kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan soal atau tantangan, serta interaksi sosial dan kolaborasi antara siswa dengan guru maupun teman selama pembelajaran (Wang & Tahir, 2020).



Gambar 1. Triangulasi Pengumpulan Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara induktif melalui tahapan mereduksi data untuk memfokuskan informasi penting, menyajikan data dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, atau visualisasi, serta menarik kesimpulan dengan mengidentifikasi pola, tema, dan makna yang relevan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, sehingga diperoleh pemahaman mendalam mengenai pemanfaatan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran siswa (Creswell & Poth, 2018).

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas tes dan non-tes. Instrumen tes berupa soal pretest dan posttest yang disusun berdasarkan indikator kompetensi dasar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Pancasila dalam Diriku, mencakup dua submateri yaitu makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan masyarakat serta sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes terlebih dahulu melalui tahap validasi isi (content validity) melalui proses expert judgment, yakni penilaian oleh dua orang ahli yang terdiri atas dosen pembimbing dan guru kelas IV SDN Ngaliyan 01. Penilaian ahli dilakukan terhadap kesesuaian butir soal dengan indikator kompetensi dasar, kejelasan bahasa dan redaksi soal, serta kesesuaian tingkat kognitif soal dengan karakteristik peserta didik kelas IV. Hasil *expert judgment* menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan dengan beberapa perbaikan pada redaksi soal.

Instrumen non-tes yang digunakan meliputi lembar observasi dan wawancara terstruktur. Lembar observasi digunakan untuk mengamati secara langsung tingkat keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, baik di kelas

eksperimen maupun kelas kontrol, berdasarkan indikator perilaku belajar aktif dan sikap sosial yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Wawancara terstruktur dilakukan kepada guru sebelum penelitian dimulai sebagai studi pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti, dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun sebelumnya. Selain itu, teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung seperti profil sekolah, daftar nilai, foto kegiatan pembelajaran, dan silabus mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menggambarkan bagaimana pemanfaatan aplikasi *Kahoot* dalam proses pembelajaran di kelas V SDN Merjosari 3 Malang serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Data penelitian diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan secara langsung di lingkungan sekolah (Wang & Tahir, 2020). Hasil penelitian disajikan dalam bentuk deskripsi yang menjelaskan kondisi sarana dan prasarana, proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Kahoot*, serta dampak penggunaan aplikasi tersebut terhadap motivasi belajar siswa.

Kegiatan pembelajaran di kelas V sebelum penggunaan *Kahoot* masih bersifat konvensional, dominan ceramah, sehingga partisipasi siswa terbatas dan motivasi belajar cenderung rendah (Wang & Tahir, 2020). Guru sering memberikan pertanyaan, tetapi hanya beberapa siswa yang aktif menjawab. Buku paket dan papan tulis menjadi media utama, sehingga suasana belajar kurang variatif (Wang & Tahir, 2020).

Setelah penerapan media *Kahoot*, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Guru menyiapkan materi, menyusun soal sesuai kompetensi dasar, dan memastikan kesiapan perangkat serta jaringan internet. Siswa menggunakan *smartphone* atau perangkat lain untuk mengikuti kuis yang ditampilkan melalui *proyektor* (Wang & Tahir, 2020). Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, fokus, dan aktif berpartisipasi. Fitur permainan, peringkat, dan waktu pengerjaan mendorong semangat kompetisi yang sehat dan meningkatkan motivasi belajar, baik intrinsik maupun ekstrinsik.



Gambar 2. Belajar Menggunakan Media Pembelajaran *Kahoot*

Siswa terlihat lebih antusias ketika mengikuti kegiatan kuis yang disajikan melalui aplikasi tersebut. Hal ini juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru wali kelas yang menyatakan bahwa siswa menunjukkan respon yang sangat positif dan lebih aktif berpartisipasi ketika pembelajaran menggunakan *Kahoot* (Wang & Tahir, 2020).

Proses pemanfaatan media *Kahoot* dalam pembelajaran dimulai dari tahap persiapan yang dilakukan oleh guru dengan menyusun materi serta membuat soal kuis sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya guru menjelaskan materi secara singkat sebelum kegiatan kuis dimulai agar siswa memiliki pemahaman dasar terhadap materi yang akan dipelajari (Astuti et al., 2024). Setelah itu siswa diminta untuk mengakses aplikasi *Kahoot* melalui perangkat masing-masing dengan memasukkan kode permainan yang telah diberikan oleh guru. Selama kegiatan *kuis* berlangsung, siswa terlihat aktif menjawab pertanyaan dan berusaha memperoleh skor tertinggi. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya pembelajaran serta memberikan penjelasan tambahan terhadap jawaban yang dianggap sulit oleh siswa.

Nama panggilan	Peringkat	Jawaban yang benar	Belum dijawab	Skor akhir
nadisaaa	1	100%	—	8944
Ak gila konyu	2	100%	—	8404
Pangj	3	100%	—	8396
Rasywalpintar	4	90%	—	8086
Annisia	5	90%	—	8060
T R	6	90%	—	7860
darasa	7	90%	—	7851
IC	8	90%	—	7840
h-hini ayah	9	90%	—	7806

Gambar 3. Hasil Evaluasi Pembelajaran Peserta Didik Menggunakan Aplikasi *Kahoot*

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa merasa lebih

tertarik mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Tampilan visual yang menarik, sistem penilaian secara langsung, serta fitur papan peringkat mampu mendorong siswa untuk lebih fokus dan berusaha menjawab pertanyaan dengan tepat (Domínguez et al., 2016). Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dan berani berpartisipasi dalam pembelajaran karena setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menjawab soal melalui perangkat masing-masing.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam penggunaan *Kahoot*, seperti keterbatasan perangkat yang dimiliki siswa serta koneksi internet yang tidak selalu stabil (Veldkamp et al., 2019). Kendala tersebut dapat mempengaruhi kelancaran pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun demikian, secara keseluruhan penggunaan *Kahoot* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan partisipasi siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa kelas V di SDN Merjosari 3 Malang.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, diketahui bahwa pemanfaatan *Kahoot* dalam pembelajaran memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap suasana belajar, keterlibatan siswa, serta motivasi belajar peserta didik. (1). Analisis Ketersediaan Sarana dan Prasarana dalam Penggunaan *Kahoot* ketersediaan sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor penting yang mendukung keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi (Veldkamp et al., 2019). Berdasarkan hasil penelitian, menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran berupa akses internet gratis yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik, khususnya saat menggunakan aplikasi *Kahoot* di dalam kelas. Selain itu, setiap ruang kelas telah dilengkapi dengan (*LCD*) *proyektor* yang memudahkan guru dalam menampilkan materi maupun kuis interaktif kepada seluruh peserta didik.

Meskipun sekolah memiliki *laboratorium komputer* yang digunakan pembelajaran, pada mata pelajaran lain peserta didik sesekali diperbolehkan membawa dan menggunakan *smartphone* pribadi sebagai perangkat pembelajaran (Veldkamp et al., 2019). Penggunaan *smartphone* ini tetap berada di bawah pengawasan wali kelas dan memerlukan izin dari wali murid agar proses pembelajaran tetap berjalan secara kondusif dan terkontrol.

Setiap siswa diharapkan membawa perangkat gawai dan memiliki akses internet saat pembelajaran menggunakan *Kahoot*. *LCD proyektor* telah tersedia di dalam kelas sehingga guru dapat menampilkan soal *kuis* kepada seluruh peserta didik. Namun dalam praktiknya

tidak semua siswa menggunakan jaringan *Wi-Fi* sekolah karena apabila digunakan secara bersamaan dapat menyebabkan jaringan menjadi lambat (A. B. Kurniawan et al., 2023). Oleh karena itu beberapa siswa biasanya menggunakan paket data pribadi atau saling berbagi koneksi internet melalui *hotspot* dengan teman yang memiliki kuota internet.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ketersediaan perangkat serta akses internet yang stabil sangat mempengaruhi keberhasilan penggunaan media pembelajaran digital. Hal ini sejalan dengan pendapat (F. Fitriyani et al., 2021) yang menyatakan bahwa ketersediaan perangkat dan koneksi internet yang baik merupakan faktor penting dalam mendukung integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan *Kahoot* juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mengandung unsur permainan, tantangan, serta pemberian skor secara langsung setelah siswa menjawab pertanyaan.

Fitur papan peringkat (*leaderboard*) yang tersedia pada aplikasi *Kahoot* mampu memicu semangat siswa untuk belajar lebih giat karena adanya unsur kompetisi yang mendorong siswa memperoleh skor terbaik dalam kegiatan pembelajaran (Wang & Tahir, 2020). (2) Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan *Kahoot*. Sebelum penggunaan aplikasi *Kahoot*, proses pembelajaran di kelas V masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional, khususnya metode ceramah. Dalam pembelajaran tersebut guru berperan sebagai penyampai informasi utama yang menjelaskan materi di depan kelas, sedangkan peserta didik lebih banyak mendengarkan, mencatat, serta mengerjakan soal latihan dari buku paket untuk mengukur pemahaman terhadap materi yang dipelajari (Sanjaya, 2016).

Kondisi pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan interaksi antara guru dan peserta didik menjadi terbatas. Peserta didik cenderung hanya berperan sebagai penerima informasi sehingga kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran belum berkembang secara optimal. (Huda, 2017) menyatakan bahwa pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif dapat menyebabkan rendahnya minat serta motivasi belajar. Selain itu, metode ceramah yang digunakan secara berulang juga dapat menimbulkan rasa jenuh pada peserta didik, terutama pada siswa sekolah dasar yang pada dasarnya lebih menyukai pembelajaran yang bersifat menarik dan melibatkan aktivitas secara langsung

Setelah penggunaan *Kahoot* diterapkan, suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas, siswa menunjukkan respon yang sangat

positif terhadap penggunaan aplikasi *Kahoot* (Domínguez et al., 2016). Siswa terlihat senang dan antusias karena pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan yang menarik. Selain itu, siswa juga menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, saling berinteraksi dengan teman, serta lebih fokus ketika menjawab pertanyaan yang ditampilkan.

(3) Proses Pemanfaatan Media *Kahoot* dalam Pembelajaran Proses pemanfaatan *Kahoot* dalam pembelajaran diawali dengan tahap persiapan yang dilakukan oleh guru. Pada tahap ini guru menyusun perencanaan pembelajaran yang memuat tujuan pembelajaran, materi yang akan disampaikan, serta penyusunan soal *kuis* yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian pembelajaran yang ingin dicapai oleh peserta didik (Wang & Tahir, 2020). Selain itu guru juga mempersiapkan aspek teknis seperti memastikan ketersediaan jaringan *internet*, perangkat *laptop*, *proyektor*, serta gawai yang digunakan oleh siswa.

Guru juga melakukan uji coba aplikasi *Kahoot* sebelum pembelajaran dimulai agar soal, tampilan, dan sistem penilaian dapat berjalan dengan baik. Langkah ini dilakukan untuk meminimalkan hambatan teknis yang dapat mengganggu jalannya proses pembelajaran (Licorish et al., 2018). Pada tahap pelaksanaan, guru terlebih dahulu menjelaskan materi sebagai pengantar sebelum siswa mengikuti *kuis* menggunakan *Kahoot*. Setelah itu guru memberikan arahan mengenai cara mengakses permainan, memasukkan kode *kuis*, serta aturan dalam menjawab pertanyaan.

Peserta didik kemudian mengikuti *kuis* yang ditampilkan melalui layar *proyektor* dengan menggunakan perangkat masing-masing (Plump & LaRosa, 2017). Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup karena siswa terlihat antusias menjawab pertanyaan yang diberikan. Tampilan warna, animasi, serta sistem permainan dalam *Kahoot* mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa, memberikan penjelasan tambahan terhadap soal yang sulit, serta memberikan penguatan terhadap jawaban yang benar (Ismail et al., 2017).

Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan membahas kembali soal-soal yang telah dikerjakan oleh siswa. Guru menjelaskan jawaban yang benar maupun yang masih keliru sehingga siswa dapat memahami materi secara lebih mendalam. Dengan demikian, *Kahoot* tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi pembelajaran tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Wang & Tahir, 2020). Penggunaan *Kahoot* juga memiliki beberapa kendala, seperti keterbatasan perangkat dan

jaringan internet yang tidak stabil. Beberapa siswa terkadang mengalami kesulitan mengikuti kuis karena koneksi internet yang lambat atau perangkat yang tidak kompatibel. Sistem permainan *Kahoot* yang menekankan kecepatan menjawab juga dapat membuat sebagian siswa lebih fokus pada kecepatan dibandingkan pemahaman materi (Licorish et al., 2018).

(4) Dampak Pemanfaatan *Kahoot* terhadap Motivasi Belajar Siswa Penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa merasa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Plump & LaRosa, 2017). *Kahoot* memberikan pengaruh baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Secara intrinsik, siswa merasa senang dan tertarik mengikuti pembelajaran karena suasana belajar yang lebih menyenangkan. Sementara secara ekstrinsik, adanya sistem skor, peringkat, serta penghargaan mampu memicu semangat kompetisi yang sehat di antara siswa (Domínguez et al., 2016). Penggunaan *Kahoot* juga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Umpan balik yang diberikan secara langsung setelah setiap pertanyaan membantu siswa mengetahui kesalahan mereka dan memperbaikinya saat itu juga (Wang & Tahir, 2020).

(5) Faktor penghambat, keterbatasan perangkat dan jaringan internet yang tidak stabil memengaruhi efektivitas implementasi *Kahoot* dalam pembelajaran. Tidak semua siswa memiliki gawai pribadi sehingga beberapa siswa harus berbagi perangkat, yang menyebabkan partisipasi menjadi kurang optimal. Selain itu, jaringan internet yang lambat, terutama saat penggunaan *Wi-Fi* secara bersamaan, dapat menghambat akses kuis dan memengaruhi kecepatan dalam menjawab, sehingga berdampak pada hasil skor siswa (A. Kurniawan & dkk., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa ketersediaan perangkat dan koneksi internet yang stabil sangat penting dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi (Y. Fitriyani et al., 2021).

Untuk mengatasi kendala tersebut, solusi yang dilakukan adalah siswa dapat menggunakan paket data pribadi atau berbagi *hotspot* dengan teman yang memiliki koneksi lebih stabil. Selain itu, guru perlu melakukan pengecekan jaringan sebelum pembelajaran serta menyesuaikan penggunaan *Kahoot* agar tidak terlalu bergantung pada kecepatan, sehingga pembelajaran tetap berjalan efektif (Licorish et al., 2018). (6) Implikasi Pedagogis dan Keterbatasan Penelitian Pemanfaatan *Kahoot* dalam pembelajaran memiliki implikasi pedagogis yang penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Kahoot* dapat

menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, serta berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Melalui kuis interaktif, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Plump & LaRosa, 2017).

Kesimpulan

Pemanfaatan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif di kelas V SDN Merjosari 3 Malang efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. *Kahoot* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih antusias dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan perangkat dan jaringan internet yang tidak stabil, penggunaan *Kahoot* tetap dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif di sekolah dasar.

Referensi

- Abuk, M. A., Anwar, M. F. N., Emqi, M. F., & Rifa'i, M. (2026). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial Dan Budaya Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 8(2), 730-739.
- Apriliani, F., Tyaningsih, R. Y., & Hayati, L. (2024). Efektivitas Penggunaan Kahoot dan Ispring Suite Sebagai Media Evaluasi Hasil belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas XI Bisnis Ritel. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3), 537-543.
- Artayasa, I. P., Rosyidi, M. A., Kechik, M. A., & Yustiqvar, M. (2024). The impact of biopreneurship project-based science learning on students' entrepreneurial creativity. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(3).
- Astuti, P., Wirawan, F., Masran, S., Novita, L., & Syaftinentias, W. (2024). Penerapan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(8), 215-219.
https://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/2314?utm_source=chatgpt.com
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th (ed.)). Sage.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2016). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers &*

- Education*, 63, 380-392.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2021). Motivasi belajar mahasiswa pada pembelajaran daring selama pandemi COVID-19. *Jurnal Kependidikan*, 7(1), 165-175.
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Hisna Daniati, N., Neviyarni, S., & Nirwana, H. (2024). Konsep dan penerapan motivasi dalam belajar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(3), 1099-1104.
- Huda, M. (2017). *Strategi pembelajaran aktif: Teori, praktik, dan penelitian*. Bumi Aksara.
- Ismail, I. A., Mohammad, M. F., & Hashim, H. (2017). The impact of Kahoot on student engagement and motivation in learning. *International Journal of Education and Practice*, 5(3), 45-52.
- Kurniawan, A. B., Unsiyah, F., & Razali, K. A. (2023). Students' perception on utilizing Kahoot! as a game-based student response system for EFL students. *Journal of Languages and Language Teaching (JOLLT)*, 12(2).
<https://doi.org/10.33394/jollt.v12i2.10333>
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Computers & Education*, 121, 1-12.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.02.001>
- Maulana, A., Sunarti, Rahmawati, Y., & Khatimah, K. (2025). A study on Kahoot perception, competition, and academic performance. *Edukasi Jurnal Pendidikan Inovasi*, 4(3).
<https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1540>
- Mulyasa, E. (2017). *Menjadi guru profesional: Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Remaja Rosdakarya.
- OECD. (2018). *The future of education and skills: Education 2030*. OECD Publishing.
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for eLearning novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151-158.
<https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
- Rahayu, S. (2019). *Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Abad 21*. Kencana.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Fahrurrozi, M., & Yustiqvar, M. (2021). Analysis of students' critical thinking skills in terms of gender using science teaching materials based on the 5E learning cycle integrated with local wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Veldkamp, B. P., Meijer, R. R., & Eggen, T. J. H. M. (2019). Digital game-based learning: Effects on motivation and learning in higher education. *Computers & Education*, 142, 103643.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103643>
- 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>
- Wijayanti, R. (2017). *Strategi Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Kencana.
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods* (6th (ed.)). Sage.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.
- Yusuf, S. (2017). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Remaja Rosdakarya.