

THE INFLUENCE OF KAHOOT-BASED LEARNING MEDIA ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN ISLAMIC EDUCATION SUBJECT FOR SIXTH GRADE AT SD NEGERI 06 MERIGI

Ceshelya Astra

Institut Agama Islam Negeri Curup
ceshelyaa@gmail.com

Aniska Septi Sabena

Institut Agama Islam Negeri Curup
aniskasabena6@gmail.com

Aida Rahmi Nasution

Institut Agama Islam Negeri Curup
aidarahminasution@iaincurup.ac.id

Mirzon Daheri

Institut Agama Islam Negeri Curup
mirzondaheri@iaincurup.ac.id

Abstract

Learning media play a role as tools that help educators deliver materials so that they are more easily understood by students. Initial observations at SD Negeri 06 Merigi show that some students are not yet able to maintain learning focus, resulting in learning outcomes that have not reached the expected level. Although the teacher has tried several learning models, these efforts did not last long due to low student engagement, and the learning process returned to the lecture method. This study aims to examine the effect of using Kahoot application-based learning media on the learning outcomes of sixth-grade students in Islamic Religious Education at SD Negeri 06 Merigi. The study employed a quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest–posttest design. All sixth-grade students were involved as the research sample. The findings show that the average pretest score was 53.33 and increased to 75.00 in the posttest after the implementation of Kahoot. The Paired Samples Test resulted in a significance value of 0.000 (<0.05). These results confirm that the use of the Kahoot application has a significant effect on improving students' learning outcomes in Islamic Religious Education.

Keywords: *Learning media, Kahoot, learning outcomes, Islamic Religious Education.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik agar mampu tumbuh secara optimal pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹ Pada jenjang sekolah dasar, guru berperan sebagai fasilitator utama yang diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif, serta menyenangkan. Akan tetapi, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih banyak yang berlangsung secara konvensional, berpusat pada guru, dan minim variasi media. Kondisi tersebut sering kali menimbulkan kebosanan, rendahnya semangat belajar, serta berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar yang belum maksimal.²

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini membuka peluang luas bagi dunia pendidikan untuk berinovasi dalam praktik pembelajaran.³ Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah pemanfaatan media digital interaktif yang dapat mengubah suasana belajar menjadi lebih menarik dan bermakna. Media pembelajaran yang dirancang secara efektif berperan membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara optimal serta mendukung pemahaman peserta didik.⁴ Salah satu media digital yang kini populer digunakan dalam kegiatan pembelajaran modern adalah *Kahoot*, yaitu aplikasi game-based learning berbentuk kuis daring yang memungkinkan interaksi aktif antara guru dan peserta didik dalam suasana kompetitif namun tetap menyenangkan.⁵

Aplikasi *Kahoot* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode ceramah tradisional. Dalam penggunaannya, guru dapat menampilkan soal dalam bentuk kuis interaktif yang dijawab peserta didik melalui perangkat masing-masing. Setiap peserta berkompetisi menjawab dengan cepat dan tepat, sementara sistem secara otomatis menampilkan skor dan peringkat. Pola ini mampu menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan konsentrasi, serta melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik. Plump dan LaRosa menjelaskan bahwa penggunaan *Kahoot* efektif dalam menciptakan engagement dan meningkatkan hasil belajar, karena menggabungkan unsur permainan, kompetisi, serta umpan balik langsung.⁶

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran yang sangat penting, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD) sebagai masa awal penanaman nilai-nilai dasar keimanan, moral, dan akhlak secara sistematis. PAI tidak hanya berfokus pada aspek kognitif berupa pengetahuan tentang ajaran Islam, tetapi juga menanamkan nilai spiritual, sosial, dan moral sebagai pedoman hidup agar peserta didik menjadi insan beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia.⁷ Dalam konteks pendidikan nasional, hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan kemampuan serta membentuk watak bangsa yang bermartabat, guna menciptakan manusia beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak

¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2020).

² A. M. Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019).

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2022).

⁴ et al Heinich, *Instructional Media and Technologies for Learning, 12th Ed*, 10th Edisi (New Jersey: Pearson Education, 2024).

⁵ John L. Licorish, Sherwin A.; Owen, Helen E.; Daniel, Ben; George, "Students' Perception of Kahoot's Influence on Teaching and Learning," *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 13, no. 9 (2018): 2–3, <https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>.

⁶ Janice Plump, Carolyn M.; LaRosa, "Using Kahoot! In the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for ELearning Novices," *Management Teaching Review* 2, no. 2 (2017): 152, <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/2379298116689783>.

⁷ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011).

mulia, mandiri, kreatif, dan bertanggung jawab.⁸ Oleh karena itu, PAI menjadi bagian integral dalam pembentukan karakter peserta didik sejak dini. Dalam pelaksanaannya di Sekolah Dasar, pembelajaran PAI perlu disampaikan dengan pendekatan yang menarik dan kontekstual agar peserta didik tidak hanya memahami ajaran agama secara teoritis, tetapi juga mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Di Kelas VI SDN 06 Merigi, hasil observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan latihan tertulis tanpa dukungan media berbasis digital. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik menjadi pasif dan kurang berpartisipasi aktif selama kegiatan belajar. Berdasarkan hal itu, penerapan media pembelajaran inovatif seperti *Kahoot* diperlukan untuk menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini berupaya untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 06 Merigi. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik di era digital. Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan media *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar serta memberikan bukti empiris mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis digital dalam konteks pendidikan dasar.

KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran digunakan untuk membantu menjelaskan materi agar lebih mudah dipahami, khususnya ketika materi bersifat abstrak atau kompleks. Keberadaan media pembelajaran dapat memperjelas makna pembelajaran, menarik perhatian peserta didik, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.⁹

Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, media pembelajaran memiliki peranan strategis karena karakteristik peserta didik masih berada pada tahap operasional konkret. Media yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual lebih mudah diterima oleh peserta didik dibandingkan metode pembelajaran konvensional semata. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan bermakna.¹⁰

Ditinjau dari perspektif teori kognitif dan pembelajaran multimedia, media pembelajaran yang efektif harus dirancang sesuai dengan prinsip pemrosesan informasi

⁸ “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.” (n.d.).

⁹ Nirmala Wahyu Wardani, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati, “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran* 4, no. 1 (2024): 134–40, <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>.

¹⁰ Salwa Sulaimah Nurhakim, Abdul Latip, and Shinta Purnamasari, “Peran Media Pembelajaran Komik Edukasi Dalam Pembelajaran IPA: A Narrative Literature Review,” *Jurnal Pendidikan MIPA* 14, no. 2 (2024): 417–29, <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1551>.

peserta didik.¹¹ Media yang terstruktur dengan baik mampu mengurangi beban kognitif yang tidak relevan serta membantu peserta didik memproses dan menyimpan informasi dalam memori jangka panjang. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI pada jenjang sekolah dasar.

2. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot

Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis digital yang memanfaatkan konsep *game-based learning* untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini memungkinkan guru menyajikan materi atau evaluasi dalam bentuk kuis yang disertai dengan skor, batas waktu, dan peringkat, sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Karakteristik tersebut menjadikan Kahoot sebagai salah satu media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.¹²

Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran memberikan stimulus positif terhadap aspek afektif dan kognitif peserta didik. Unsur permainan yang terdapat pada Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, serta semangat kompetitif yang sehat antar peserta didik.¹³ Selain itu, umpan balik langsung yang diberikan aplikasi membantu peserta didik mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Kahoot dapat digunakan sebagai media penguatan materi dan evaluasi pembelajaran yang tidak menegangkan. Penggunaan Kahoot yang terencana dan sesuai dengan tujuan pembelajaran memungkinkan peserta didik memahami konsep dan nilai-nilai keislaman secara lebih efektif. Oleh karena itu, Kahoot berpotensi menjadi media alternatif yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh melalui pengalaman belajar. Dalam penelitian pendidikan, hasil belajar sering dijadikan indikator utama untuk menilai keberhasilan suatu proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.¹⁴

Berbagai faktor memengaruhi hasil belajar peserta didik, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi motivasi, minat, dan kemampuan awal peserta didik, sedangkan faktor eksternal mencakup metode pembelajaran, media pembelajaran, serta lingkungan belajar. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat membantu meningkatkan fokus dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Secara teoretis, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot

¹¹ Ni Gusti Ayu Putu Widiastari and Ryan Dwi Puspita, "Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Namaru," *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 4, no. 4 (2024): 215–22, <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i4.3519>.

¹² Azza Nabila and Rustam, "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Assesmen Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Menengah Atas," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 1 (2024).

¹³ Yeni Puji Astuti, Choli Astutik, and Asmoni, "Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Media TIK Menggunakan Aplikasi Kahoot SDN Kalianget Timur IX," *Jurnal Akademik Pengabdian Masyarakat* 2, no. 4 (2024): 90–99, <https://doi.org/10.61722/japm.v2i4.1967>.

¹⁴ Wardani, Kusumaningsih, and Kusniati, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar."

dapat meningkatkan hasil belajar melalui peningkatan keterlibatan aktif dan kualitas pemrosesan informasi peserta didik.¹⁵ Media ini membantu peserta didik memahami materi secara lebih menyenangkan sekaligus memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran Kahoot diduga memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar PAI peserta didik kelas VI sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena bertujuan menguji hipotesis mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik melalui analisis data angka dan pengolahan statistik.¹⁶ Pendekatan ini dipilih karena dapat memberikan gambaran yang objektif tentang perubahan hasil belajar yang terjadi sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran.¹⁷

Desain penelitian yang diterapkan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*, yakni salah satu bentuk desain *Pre-eksperimen* yang melibatkan satu kelompok peserta penelitian yang diberikan perlakuan (treatment) tanpa adanya kelompok pembanding atau kontrol.¹⁸ Dalam desain ini, peserta didik terlebih dahulu mengikuti tes awal (*pretest*) untuk mengetahui tingkat kemampuan sebelum perlakuan. Selanjutnya, mereka diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan aplikasi *Kahoot*, dan di akhir dilakukan tes akhir (*posttest*) guna mengukur hasil belajar setelah proses pembelajaran dengan media tersebut.¹⁹ Perbandingan antara skor *pretest* dan *posttest* digunakan untuk menilai sejauh mana perlakuan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.²⁰

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VI SDN 06 Merigi yang berjumlah 24 orang. Karena jumlah populasi relatif sedikit dan dapat dijangkau seluruhnya, maka penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh (total sampling), yaitu semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.²¹

Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 butir soal yang telah melalui proses uji validitas dan reliabilitas.²² Tes tersebut diberikan dua kali, yakni sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Kahoot* (*pretest*) dan setelahnya (*posttest*). Soal-soal tes disusun berdasarkan indikator kompetensi dasar dari mata pelajaran yang diajarkan.

Sebelum dilakukan uji t, terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat analisis, yang terdiri

¹⁵ Maesaroh Lubis, Rd Heri Solehudin, and Niken Dwi Safitri, “Seberapa Pengaruh Media, Fasilitas, Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa?,” *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas* 1, no. 3 (2024): 180–88, <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.285>.

¹⁶ Sugioyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019).

¹⁷ John W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 4th Editio (Thousand Oaks: SAGE Publications, 2014).

¹⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

¹⁹ Helen H. Fraenkel, Jack R.; Wallen, Norman E.; Hyun, *How to Design and Evaluate Research in Education*, 8th Editio (New York: McGraw-Hill, 2012).

²⁰ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif Dan Kualitatif* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016).

²¹ Sugioyono, *Statistik Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2015).

²² Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Dan Prosedur* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014).

atas uji normalitas, guna memastikan data memenuhi asumsi statistik parametrik.²³ Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data berdistribusi normal.²⁴ Seluruh proses analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi terbaru.²⁵

Hasil uji t digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan *Kaboot*. Apabila nilai signifikansi (p) < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *Kaboot* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.²⁶

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penelitian ini melibatkan 24 peserta didik kelas VI SDN 06 Merigi sebagai responden. Data diperoleh melalui dua tahap tes, yaitu *pretest* (sebelum pembelajaran menggunakan *Kaboot*) dan *posttest* (setelah pembelajaran menggunakan *Kaboot*).

Tes hasil belajar berfungsi untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Nilai yang diperoleh kemudian dianalisis untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar. Rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PRETEST	24	30	80	53,33	14,646
POSTTEST	24	50	100	75,00	13,831
Valid N (listwise)	24				

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian, diperoleh rata-rata (*mean*) hasil belajar siswa pada saat *pretest* adalah 53,33 dengan standar deviasi 14,65, nilai minimum 30 dan nilai maksimum 80. Sedangkan nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar siswa pada saat *posttest* adalah 75,00 dengan standar deviasi 13,83, nilai minimum 50 dan nilai maksimum 100.

Hasil menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor rata-rata hasil siswa setelah diberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *kaboot*. Selain itu, nilai standar deviasi *posttest* lebih kecil dari *pretest* yang menunjukkan bahwasannya hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan cenderung lebih merata.

Sebelum melakukan uji t, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk memastikan data berdistribusi normal, menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* atau *Shapiro-Wilk*. Jika nilai Sig. > 0,05, maka data berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	,134	24	,200 [*]	,943	24	,191
POSTTEST	,192	24	,022	,924	24	,071

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Jika jumlah data kurang dari 50 menggunakan uji *Shapiro Wilk*, jika data lebih dari 50

²³ Priyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Sidoarjo: Zifatama Publisher, 2016).

²⁴ Nyoman Dantes, *Metode Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Andi Offset, 2017).

²⁵ Sunarto Riduwwan, *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Dan Bisnis* (Bandung: Alfabeta, 2019).

²⁶ Wahyudin, *Statistika Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2018).

menggunakan *Kolmogorov Smirnov*. Karena dalam penelitian ini menggunakan 24 sampel, maka peneliti menggunakan uji *Shapiro Wilk* untuk mengukur uji normalitas. Berdasarkan hasil dari tabel uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi pada *pretest* sebesar $0,191 > 0,05$, dan pada *posttest* sebesar $0,071 > 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi normal.

Uji hipotesis dilakukan dengan uji t (*paired sample t-test*) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Ringkasan hasil uji t disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji *Paired Samples Test*

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-21,667	4,815	,983	-23,700	-19,633	-22,043	23	,000

Berdasarkan tabel hasil uji *Paired Samples Test* diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikan tersebut $0,000 < 0,05$ Jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai Sig. (p) = $0.000 < 0.05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan *Kahoot*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik Kelas VI SDN 06 Merigi.

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil ini sejalan dengan pendapat Plump dan LaRosa, yang menyatakan bahwa penggunaan *Kahoot* dalam proses pembelajaran mampu menciptakan tingkat keterlibatan peserta didik (*student engagement*) yang tinggi, karena mengandung unsur permainan, kompetisi, serta umpan balik secara langsung.²⁷

Selain peningkatan hasil belajar, perubahan positif juga terlihat pada suasana belajar yang menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. *Kahoot* menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.²⁸ Menurut Hamdani, media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi sekaligus memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.²⁹

Dengan demikian, menggunakan aplikasi *Kahoot* dapat dikategorikan sebagai inovasi pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar di tingkat sekolah dasar. Hasil ini memperkuat temuan penelitian Heryani dan Wibowo, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan digital berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar serta partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.³⁰

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran *Kahoot*

²⁷ Plump, Carolyn M.; LaRosa, "Using Kahoot! In the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for ELearning Novices."

²⁸ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*.

²⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017).

³⁰ Agus Heryani, Tati; Wibowo, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Peserta didik," *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Informasi* 6, no. 2 (2020).

tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang mampu memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik, menumbuhkan kompetisi yang positif, serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kaboot* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VI SDN 06 Merigi. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang berarti antara nilai *pretest* dan *posttest*, di mana rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat setelah penerapan pembelajaran menggunakan *Kaboot*. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.³¹

Peningkatan hasil belajar tersebut tidak terlepas dari karakteristik *Kaboot* yang mampu memadukan unsur kompetisi, permainan, dan umpan balik langsung, sehingga memotivasi peserta didik untuk fokus dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.³² Sejalan dengan pendapat Plump dan LaRosa, penggunaan *Kaboot* dapat meningkatkan student engagement karena memberikan pengalaman belajar yang imersif dan menyenangkan.³³

Selain itu, media pembelajaran yang menarik secara visual dapat memperkuat perhatian peserta didik terhadap materi pelajaran dan mengurangi kejenuhan selama proses belajar.³⁴ Menurut Hamdani, media yang dirancang secara kreatif dapat menumbuhkan minat belajar dan memperdalam pemahaman konsep.³⁵ Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan *Kaboot* sebagai media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

Secara keseluruhan, penerapan *Kaboot* dalam proses pembelajaran dapat dianggap sebagai inovasi yang sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, di mana teknologi digunakan untuk memperkuat interaksi, kolaborasi, serta berpikir kritis peserta didik. Hasil ini juga mendukung penelitian Heryani dan Wibowo yang menemukan bahwa media berbasis permainan digital mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.³⁶

Sedangkan saran, Bagi Guru disarankan untuk memanfaatkan aplikasi *Kaboot* sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Penggunaan *Kaboot* dapat dijadikan alternatif untuk menggantikan metode ceramah yang monoton, terutama pada pembelajaran yang membutuhkan keterlibatan aktif peserta didik. Guru juga perlu menyesuaikan konten kuis dengan karakteristik dan tingkat kemampuan peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

Bagi Sekolah diharapkan pihak sekolah dapat mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana pendukung seperti jaringan internet yang stabil, perangkat digital (*laptop*, *tablet*, atau *smartphone*), serta pelatihan bagi guru dalam mengintegrasikan aplikasi digital dalam proses belajar mengajar.

³¹ Sugioyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

³² Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.

³³ Plump, Carolyn M.; LaRosa, "Using Kahoot! In the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for ELearning Novices."

³⁴ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*.

³⁵ Heryani, Tati; Wibowo, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Peserta didik."

³⁶ Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*.

Bagi Peneliti Selanjutnya Penelitian ini masih terbatas pada desain One Group *Pretest–Posttest*, sehingga belum melibatkan kelompok kontrol sebagai pembanding. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kompleks dengan jumlah sampel yang lebih besar agar hasil penelitian memiliki validitas yang lebih kuat. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengkaji pengaruh *Kahoot* terhadap variabel lain seperti motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, atau partisipasi peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Dan Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2022.
- Astuti, Yeni Puji, Choli Astutik, and Asmoni. "Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Media TIK Menggunakan Aplikasi Kahoot SDN Kalianget Timur IX." *Jurnal Akademik Pengabdian Masyarakat* 2, no. 4 (2024): 90–99. <https://doi.org/10.61722/japm.v2i4.1967>.
- Creswell, John W. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 4th Editio. Thousand Oaks: SAGE Publications, 2014.
- Dantes, Nyoman. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Andi Offset, 2017.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif Dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Fraenkel, Jack R.; Wallen, Norman E.; Hyun, Helen H. *How to Design and Evaluate Research in Education*. 8th Editio. New York: McGraw-Hill, 2012.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi AKsara, 2020.
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Heinich, et al. *Instructional Media and Technologies for Learning, 12th Ed.* 10th Editi. New Jersey: Pearson Education, 2024.
- Heryani, Tati; Wibowo, Agus. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Informasi* 6, no. 2 (2020).
- Licorish, Sherwin A.; Owen, Helen E.; Daniel, Ben; George, John L. "Students' Perception of Kahoot's Influence on Teaching and Learning." *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 13, no. 9 (2018): 2–3. <https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>.
- Lubis, Maesaroh, Rd Heri Solehudin, and Niken Dwi Safitri. "Seberapa Pengaruh Media, Fasilitas, Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa?" *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas* 1, no. 3 (2024): 180–88. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.285>.
- Nabila, Azza, and Rustam. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Assesmen Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Menengah Atas." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 1 (2024).
- Nurhakim, Salwa Sulaimah, Abdul Latip, and Shinta Purnamasari. "Peran Media Pembelajaran Komik Edukasi Dalam Pembelajaran IPA: A Narrative Literature Review." *Jurnal Pendidikan MIPA* 14, no. 2 (2024): 417–29. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1551>.
- Plump, Carolyn M.; LaRosa, Janice. "Using Kahoot! In the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for ELearning Novices." *Management Teaching Review* 2, no. 2 (2017): 152. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/2379298116689783>.
- Priyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher, 2016.
- Riduwan, Sunarto. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Dan Bisnis*.

- Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sardiman, A. M. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2019.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Sugioyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- . *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (n.d.).
- Wahyudin. *Statistika Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Wardani, Nirmala Wahyu, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran* 4, no. 1 (2024): 134–40. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>.
- Widiastari, Ni Gusti Ayu Putu, and Ryan Dwi Puspita. "Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Namaru." *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 4, no. 4 (2024): 215–22. <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i4.3519>.