

Implementation of Kahoot Digital Media in Increasing Student Engagement in IPAS Learning in Elementary Schools

Novita Sari¹, Syaiful Hasan Wahyudi², Umma Fatimah Sabilah Faradis³, Gusti Imani Ning Dias⁴,
Framz Hardiansyah⁵

Universitas PGRI Sumenep^{1,2,3,4,5}

*E-mail: sabilahffmm@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to determine the effectiveness of using the digital learning media Kahoot in assisting students at SDN Karang Anyar in learning Science and Social Studies (IPAS). This research is a qualitative descriptive case study involving fifth-grade students as subjects. Data were collected through observations, interviews with teachers and one staff member, ten students, as well as anecdotal notes during the learning process. The results of the study show that Kahoot has the ability to create an interactive and enjoyable learning environment, thereby significantly encouraging students to be more active and think critically in understanding IPAS material. Student responses vary according to each student's level of understanding; some students still experience difficulty following the material, while others have already understood it well. In addition, this study also found several technical obstacles such as limitations Technological devices and the lack of technological knowledge among students. However, teachers and parents respond that Kahoot has been proven useful as an interactive learning medium in elementary schools. For optimal implementation, adequate infrastructure support, teacher training, and parental supervision are required to ensure safe and successful digital learning.

Keywords: Kahoot, Digital Learning, Student Activeness, Science, Elementary School.



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berperan penting dalam membekali siswa dengan pemahaman mengenai konsep-konsep alam dan sosial, sekaligus membangun karakter positif dalam kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran IPAS yang baik harus mampu mendorong siswa untuk aktif mengembangkan pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi yang bermanfaat. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa belajar adalah proses aktif dimana siswa membuat pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya (Adam et al., 2021; Nur Aziza, 2018). Namun, tantangan utama yang dihadapi dalam pembelajaran IPAS adalah rendahnya keaktifan siswa di kelas. Metode konvensional seperti ceramah seringkali membuat siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Susilowati, 2022). Padahal, keaktifan siswa sangat menentukan keberhasilan pembelajaran, karena melalui partisipasi aktif, siswa dapat mengemukakan ide, memecahkan masalah, dan memahami materi secara lebih mendalam (Fitriana, 2023). Kurangnya keterlibatan berdampak negative terhadap penguasaan materi dan keterampilan berpikir kritis, yang sangat penting dalam pembelajaran IPAS. Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi Solusi untuk meningkatkan keaktifan siswa. Salah satu media yang terbukti efektif

adalah Kahoot, sebuah aplikasi berbasis game yang menyediakan fitur kuis, diskusi, dan permainan interaktif. Studi oleh (Erina Hannawita Br Sembiring & Tanti Listiani 2023) menunjukkan peningkatan keaktifan siswa secara signifikan setelah penggunaan Kahoot, dari 10,25% menjadi 76,45%. Media ini tidak hanya meningkatkan keaktifan, tetapi juga mendorong siswa berpikir kritis, bekerja sama, dan meningkatkan hasil belajar mereka (Bella Ramadhanty Putri, 2019). Selain itu, penelitian tentang konstruktivisme menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengutamakan aktivitas siswa dapat meningkatkan pemahaman dan sikap ilmiah siswa (Mardiana, 2018; Magdalena & Maria Pawe, 2023). Sehingga media kahoot dalam pembelajaran mendorong siswa untuk berfikir kritis dan bekerja sama dengan teman-teman sekelas. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang menggunakan teknologi dapat membantu mengatasi masalah pembelajaran di dalam kelas.

Penerapan teknologi dalam Pendidikan sejalan dengan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, yang menekankan pentingnya proses pembelajaran aktif untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal (Tahun, 2025). Pembelajaran interaktif berbasis game seperti Kahoot dinilai sangat efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan produktif, terutama bagi generasi digital yang membutuhkan tampilan dan fitur yang inovatif (Hermawati & Solihin, 2023). Sehingga siperlukannya strategi pembelajaran yang inovatif untuk menerapkan proses pembelajaran yang bermakna. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti aplikasi Kahoot.

Salah satu Solusi yang efektif untuk mengatasi masalah ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Ini karena keaktifan siswa semakin meningkat di era digital dan penelitian abad 21 yang menuntut keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaborasi, dan komunikatif. Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat membuat belajar lebih menarik, menyenangkan, dan partisipatif (Hermawati & Solihin, 2023). Penelitian ini difokuskan pada bagaimana penggunaan media digital Kahoot dalam pembelajaran IPAS di SDN Karang Anyar, Dusun Dung Mondung, Kecamatan Kalianget, Kabupaten Sumenep. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukannya strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, sehingga suasana belajar lebih bermakna dan partisipatif. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi guru, siswa, kepala sekolah, serta menjadi referensi bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi di masa mendatang.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif dengan studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk mengetahui lebih lanjut tentang bagaimana penerapan media pembelajaran digital Kahoot meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS di SDN Karang Anyar, Dusun Dung Mondung, Kecamatan Kalianget, Kabupaten Sumenep. subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN Karang Anyar yang mengikuti pembelajaran IPAS dengan menggunakan media Kahoot. Selain itu, guru kelas juga berperan sebagai informan utama yang memberikan ketika siswanya diberi pengetahuan tentang penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran. Pengumpulan data disini menggunakan observasi, teks wawancara kepada satu guru kelas, teks wawancara terhadap satu wali murid, dan catatan anekdot terhadap 10 siswa di SDN Karang Anyar, Dusun Dung Mondung, Kecamatan Kalianget, Kabupaten Sumenep.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan catatan anekdot selama pembelajaran menggunakan media Kahoot pada tanggal 24 April 2025, terlihat ada perbedaan dalam tingkat keaktifan siswa. Diduga karena mereka tidak memahami materi atau menghadapi kendala teknis, kelompok 1 menunjukkan kesulitan dalam menjawab soal dengan skor akhir 0. Namun, kelompok 2 menjawab Sebagian soal dengan benar 24% tetapi terlihat ragu-ragu dan menunjukkan pemahaman yang kurang. Sebaliknya, kelompok 3 menjawab 47% soal dengan benar dengan semangat tinggi, menunjukkan minat dan pemahaman yang cukup baik, dan kelompok 4 menunjukkan fokus dan kepercayaan diri dengan baik dalam

mengikuti kuis. Selain itu, kelompok 5 menunjukkan sikap tenang dan strategi yang baik dalam menjawab 47% soal.

Dalam wawancara dengan guru wali kelas V B, dijelaskan bahwa penggunaan Kahoot membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan interaktif, yang meningkatkan antusiasme siswa. Namun, guru mengatakan bahwa ada kendala teknis, seperti keterbatasan perangkat HP siswa. Akibatnya, beberapa siswa mungkin tidak menikmati pembelajaran digital dengan baik. Selama pembelajaran, guru melihat siswa berinteraksi dengan baik dan membantu satu sama lain. Menurut



salah satu wali murid, orang tua mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot karena dapat meningkatkan keinginan anak untuk belajar dan membuat Pelajaran lebih menarik. Namun, mereka juga khawatir tentang keterbatasan penguasaan teknologi siswa dan resiko penyalahgunaan teknologi jika tidak diawasi dengan baik. Secara keseluruhan, penelitian menunjukkan bahwa media Kahoot membantu siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Namun, ada beberapa masalah teknis yang perlu diselesaikan agar penggunaan pembelajaran digital lebih baik.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Kahoot di SDN Karang Anyar dapat meningkatkan keaktifan dan keinginan siswa untuk belajar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Variasi respons siswa pada kuis evaluasi Kahoot menunjukkan bahwa media ini mampu membantu siswa dengan tingkat pemahaman yang berbeda-beda, dari yang masih mengalami kesulitan hingga yang sudah memahami materi secara mendalam. Hal ini sejalan dengan penelitian Marsela, Kholidin, dan Niam (2024), yang menemukan bahwa Kahoot, sebuah platform pembelajaran berbasis game interaktif, dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis mereka. Dengan fitur kuisnya yang berbatas waktu dan umpan balik langsung yang mereka berikan, ini terbukti efektif (Marsela et al., 2024).

Guru wali kelas juga mengatakan bahwa Kahoot membuat belajar lebih menyenangkan dan interaktif, yang membuat anak-anak lebih antusias dan aktif. Pernyataan ini didukung oleh penelitian Marwah (2022) yang menemukan bahwa menggunakan kahoot meningkatkan hasil belajar siswa karena pelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan (Mardiana et al., 2024). Kahoot juga memungkinkan siswa berinteraksi secara positif, memungkinkan mereka berbicara satu sama lain dan membantu menjawab pertanyaan, meningkatkan elemen kerja tim dalam Pendidikan. Meskipun dengan demikian, ada beberapa tantangan teknis termasuk keterbatasan perangkat siswa dan ketidakmampuan Sebagian besar siswa untuk memiliki HP atau computer. Akibatnya, pembelajaran digital tidak efektif. Menurut Prihatini et al. (2024), penerapan media digital di sekolah dasar membutuhkan dukungan sarana dan prasarana (Fazriyah et al., 2020).

Orang tua menyambut penggunaan Kahoot karena dianggap dapat meningkatkan keinginan anak untuk belajar dan membuat pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Namun, mereka juga mengatakan bahwa anak-anak masih belum menguasai teknologi sepenuhnya dan ada kemungkinan mereka akan menyalahgunakannya jika tidak diawasi dengan baik. Hal ini menekankan betapa pentingnya mengawasi dan memantau penggunaan media pembelajaran digital, bagaimana disarankan oleh hermawati & Solihin (2023) dalam (Cahyo Saputro et al., 2024).

Secara keseluruhan, menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif sangat membantu membuat lingkungan belajar yang dinamis, menarik, dan efektif. Media ini tidak hanya

membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi, tetapi juga membantu mereka belajar berpikir kritis melalui permainan dan kuis yang menantang (Marsela et al., 2024). Oleh karena itu, memasukkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot sangat penting untuk diterapkan di sekolah dasar dalam Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital saat ini.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media digital Kahoot dalam pembelajaran IPAS di SDN Karang Anyar secara efektif meningkatkan partisipasi aktif siswa, motivasi belajar, dan pemahaman terhadap materi. Hal ini membuktikan bahwa Kahoot adalah media yang relevan dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini menjawab rumusan masalah dengan jelas bahwa Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Namun demikian, pelaksanaan masih menghadapi kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi. Oleh karena itu, pemanfaatan media digital seperti Kahoot harus disertai dengan kesiapan infrastruktur, pelatihan guru, dan pengawasan orang tua agar efektif dan aman digunakan.

Simpulan

- Adam, S., Nurhayati, E., & Wulandari, D. (2021). *Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Pustaka Edukasi.
- Bella Ramadhanty Putri. (2019). PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT! UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-F SMP Negeri 92 Jakarta). *Edukasi IPS*, 3(2), 27–36. <https://doi.org/10.21009/eips.003.2.05>
- Cahyo Saputro, F., Mansur, H., & Hadi Utama, A. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. 4(2), 1300.
- Erina Hannawita Br Sembiring, & Tanti Listiani. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26–40. <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708>
- FITRIANA, N. (2023). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Persentasi Classpoint Dan Game Edukasi (Quizizz & Kahoot) Pada Pembelajaran Kimia. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 3(1), 35–41. <https://doi.org/10.51878/action.v3i1.1982>
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 139–147. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.119>
- Hermawati, M., & Solihin, A. K. (2023). Pemanfaatan Media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(2), 158. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i2.10477>
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933–6942.
- Magdalena, V., & Maria Pawe, S. (2023). Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(3), 101-110.
- Mardiana, A., Andjariani, E. W., & Wulan, B. R. S. (2024). Pengaruh Media Book Creator Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipas Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(1), 5782.
- Mardiana, N. (2018). Implementasi Pembelajaran Kontuktivisme untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(1), 12-19.
- Marsela, A., Kholidin, N., & Niam, A. U. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Touch and Play terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar*. 3(2), 65–74.
- Nur Aziza, M. (2018). *Pembelajaran Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan*. Bandung:

Alfabeta.

- Susilowati, D. (2022). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Seminar Nasional Teknologi Dan Multidisiplin Ilmu (SEMNASTEKMU)*, 2(2), 256–266. <https://prosiding.stekom.ac.id/index.php/semnastekmu>
- Tahun, T. D. (2025). *PENGUNAAN MEDIA GAME EDUKASI KAHOOT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MATA PELAJARAN EKONOMI SMA NEGERI 1*. 13(1), 755–761.