

# IMPLEMENTASI *KAHOOT* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *GAME* PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh :

Armila Puspita Ria<sup>1)</sup>, Sukriadi<sup>2)</sup>, Mustamiroh<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman

<sup>1</sup>email: armilapuspitaria@gmail.com

<sup>2</sup>email: sukriadi@fkip.unmul.ac.id

<sup>3</sup>email: mustamiroh@fkip.unmul.ac.id

## Informasi Artikel

### Riwayat Artikel :

Submit, 7 April 2025

Revisi, 11 April 2025

Diterima, 30 Juli 2025

Publish, 15 September 2025

### Kata Kunci :

*Kahoot*,

Media Pembelajaran Interaktif

Berbasis *Game*,

Mata Pelajaran IPAS.

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh media dalam pembelajaran harus dikemas secara interaktif untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih jarang dilakukan dan guru mengalami kesulitan dalam menyusun materi serta evaluasi yang menarik sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya adalah aplikasi *kahoot*. Maka penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi *kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis game dalam mata pelajaran IPAS bagi siswa kelas IV SD Negeri 004 Samarinda Ulu. Menggunakan metode kualitatif, penelitian ini melibatkan wali kelas IV A dan 25 siswa sebagai subjek, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta diuji keabsahannya dengan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *kahoot* efektif dalam meningkatkan interaktivitas, motivasi belajar, dan sikap kompetitif siswa, sementara guru dapat memanfaatkan fitur interaktif untuk mengukur pemahaman siswa secara langsung. Faktor pendukung implementasi *kahoot* meliputi fasilitas sekolah, kemampuan guru dalam penggunaan teknologi, dan antusiasme siswa, sedangkan hambatan utamanya adalah ketergantungan pada koneksi internet. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



## Corresponding Author:

Nama: Sukriadi

Afiliasi: Universitas Mulawarman

Email: sukriadi@fkip.unmul.ac.id

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terus berkembang sejak masa lalu hingga memasuki era digital saat ini. Sebagai fondasi utama, pendidikan berperan penting dalam mendorong kemajuan suatu bangsa. Tingkat kemajuan suatu negara dapat dilihat dari kualitas serta sistem pendidikannya. Setelah kemerdekaan,

sistem pendidikan nasional mengalami transformasi dan diperkirakan akan terus berkembang tanpa batasan. Dengan kemajuan teknologi, pendidikan menjadi lebih luas cakupannya, tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga diharapkan dapat mendukung pengembangan keterampilan lainnya. (Cahyaningrum, 2024) menyatakan bahwa para

pengajar dituntut untuk terbuka terhadap teknologi dan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran agar kualitas pembelajaran meningkat. Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan pembelajaran menjadi lebih luas, tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga keterampilan lain yang relevan dengan perkembangan zaman.

(Hidayat et al., 2023) menjelaskan bahwa kemajuan teknologi menuntut guru untuk memiliki kompetensi dalam menggunakan alat-alat digital guna meningkatkan mutu pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang semakin populer adalah *kahoot*, sebuah aplikasi berbasis game yang dapat digunakan untuk membuat kuis, survei, dan diskusi interaktif. *kahoot* memungkinkan guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kelas. (Sakdah et al., 2021) mengemukakan bahwa pendidik memiliki kewajiban untuk berkreasi dan berinovasi dalam memanfaatkan teknologi melalui media pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, pendidik juga dituntut untuk menggunakan media yang menarik, efektif, dan disukai oleh siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar.

(Aryadillah & Fitriansyah, 2017) menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam proses belajar, yang bertujuan untuk memperjelas pesan yang disampaikan oleh pengajar kepada siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih optimal. Selain itu, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Sementara itu, metode pembelajaran merupakan cara atau prosedur yang membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menjadi bagian yang terintegrasi dalam sistem pembelajaran secara keseluruhan. Media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan melalui media pembelajaran yang interaktif dengan fitur menampilkan gambar, suara, video yang dikemas dari sebuah aplikasi. Salah satunya adalah aplikasi *kahoot*. *Kahoot* merupakan alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi siswa maupun pengajar.

(Ulfaria, 2021) mengungkapkan bahwa *Kahoot* merupakan media pembelajaran berbasis permainan. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk berbagai bentuk penilaian, seperti kuis daring, survei, dan diskusi, dengan mekanisme permainan yang unik. *Kahoot* dapat dimainkan secara individu maupun dalam kelompok. Selain itu, aplikasi ini dapat diakses secara gratis dan memerlukan koneksi internet untuk digunakan. Penggunaan aplikasi

*Kahoot* diharapkan dapat meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton. Aplikasi ini sangat sesuai untuk generasi digital yang tertarik dengan tampilan serta fitur-fitur interaktif yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 004 Samarinda Ulu, ditemukan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, khususnya penggunaan aplikasi seperti *Kahoot* dalam mata pelajaran IPAS, masih jarang diterapkan. Guru lebih banyak menggunakan buku paket dan LKS sebagai panduan dalam proses pembelajaran di kelas 4, terutama untuk mata pelajaran IPAS. Selama kegiatan belajar mengajar, metode yang digunakan cenderung monoton, di mana guru hanya memberikan arahan kepada siswa untuk mencatat materi yang disampaikan, kemudian memberikan tugas terkait. Secara umum, metode yang diterapkan adalah ceramah dan tanya jawab, yang menyebabkan siswa merasa jenuh akibat penggunaan metode yang sama setiap hari. Pendekatan pengajaran tersebut cenderung membuat proses belajar terasa kurang menarik, sehingga siswa sulit untuk fokus. Selain itu, guru masih sering kesulitan dalam menyusun materi dan evaluasi yang menarik serta interaktif, yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana implementasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

Sejumlah penelitian terdahulu salah satunya yaitu hasil penelitian (Hidayat et al., 2023) telah menunjukkan bahwa *kahoot* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Dengan tingkat interaktivitas yang tinggi, aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif. Namun, terdapat tantangan dalam penggunaannya, seperti keterbatasan jenis pertanyaan dan ketergantungan pada koneksi internet. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi *kahoot* dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 004 Samarinda Ulu guna memahami manfaat dan tantangan yang dihadapi dalam penggunaannya.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yang bertujuan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari subjek yang diamati. (Harmoko et al., 2022) menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, sedangkan (Pahleviannur et al., 2022) menyampaikan bahwa metode ini melibatkan

observasi, wawancara, analisis isi, dan teknik pengumpulan data lainnya. Berdasarkan pemahaman ini, penelitian kualitatif berfokus pada pemahaman mendalam terhadap suatu fenomena melalui pendekatan deskriptif dan sistematis.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 004 Samarinda Ulu pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, dengan subjek penelitian siswa kelas IV A beserta wali kelasnya. Fokus penelitian adalah implementasi *kahoot* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS, termasuk faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaannya. (Daniati et al., 2020) menyampaikan bahwa *kahoot* merupakan media pembelajaran berbasis game yang interaktif dan *user friendly*, dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Penggunaan media interaktif seperti *kahoot* memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup observasi, wawancara, dan dokumentasi. (Siyoto & Sodik, 2015) menjelaskan bahwa observasi dilakukan dengan mengamati langsung proses pembelajaran menggunakan *kahoot*. (Sugiyono, 2023) menyatakan bahwa wawancara digunakan untuk menggali informasi lebih mendalam dari guru dan siswa mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan *kahoot*. (Kusumastuti & Khoiron, 2019) menyatakan bahwa dokumentasi juga digunakan untuk mengumpulkan data berupa tulisan, gambar, dan laporan terkait implementasi *kahoot*.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman, yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. (Rijali, 2019) menjelaskan bahwa data yang telah dikumpulkan direduksi dengan menyeleksi dan mengorganisir informasi yang relevan dengan penelitian. Selanjutnya, data yang telah terstruktur disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk memudahkan pemahaman serta analisis lebih lanjut. Peneliti mengidentifikasi pola dan temuan yang muncul dari data yang diperoleh.

Uji keabsahan data dalam penelitian ini, yaitu menggunakan triangulasi teknik. (Sugiyono, 2023) memaparkan bahwa, triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Pada penelitian ini pengecekan data berdasarkan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 004 Samarinda Ulu pada tanggal 16 hingga 20 Desember 2024 dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam implementasi *kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis game dalam mata pelajaran IPAS kelas IV. Penelitian ini menggunakan metode

observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan responden berupa guru wali kelas IV A dan lima siswa kelas IV A. Penelitian ini bertujuan untuk memahami efektivitas penggunaan *kahoot* dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran. *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis game diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan partisipasi aktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penelitian ini juga berfokus pada bagaimana guru merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran dengan menggunakan *kahoot* sebagai alat bantu.

#### Perencanaan

(Nur Nasution, 2017) mengemukakan bahwa Tahap pra pembelajaran menjadi langkah awal dalam proses pembelajaran, di mana guru menyiapkan seluruh materi ajar agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam tahap ini, guru melakukan perencanaan dengan mendiagnosis kebutuhan siswa, merumuskan tujuan pembelajaran, menetapkan media dan strategi yang akan digunakan, serta menentukan metode evaluasi yang akan diterapkan untuk menilai pemahaman siswa. Perencanaan yang matang menjadi faktor utama dalam keberhasilan implementasi *kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis game, mengingat bahwa media ini memerlukan persiapan konten dan strategi penyampaian yang sesuai agar dapat berjalan efektif dan menarik bagi siswa.

Dalam tahap persiapan sebelum pembelajaran dimulai, guru menyusun modul ajar yang mencakup bahan materi dalam bentuk presentasi *PowerPoint* yang berisi penjelasan materi serta kata-kata motivasi untuk membangun semangat belajar siswa. Penyampaian materi dilakukan dengan strategi yang disesuaikan agar mudah dipahami oleh siswa, seperti penggunaan bahasa sederhana dan metode ceramah yang interaktif. Guru juga menerapkan diskusi dan tanya jawab sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan mendiskusikan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari sebelum memasuki tahap evaluasi menggunakan *kahoot*.

Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan instrumen pertanyaan yang dikemas dalam aplikasi *kahoot* untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Lutfi et al., 2020) yang mengemukakan bahwa aplikasi *kahoot* dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi berbasis online. Guru memberikan arahan kepada siswa mengenai cara penggunaan *kahoot* sebelum memulai kuis, sehingga siswa dapat memahami mekanisme permainan dengan baik. Evaluasi ini bertujuan untuk melihat perkembangan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

### Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung selama 60 menit dalam dua jam pelajaran IPAS, waktu dibagi menjadi beberapa tahap. Pada tahap pendahuluan yang berlangsung selama 5 menit, guru membuka kelas dengan menyapa siswa, menanyakan kegiatan mereka sebelum datang ke sekolah, serta memberikan motivasi agar mereka lebih bersemangat dalam belajar. Hal ini setara dengan pendapat (Nurfaliza & Hindrasti, 2021) yang menyatakan bahwa motivasi sangat penting dalam pembelajaran karena dapat menjadi tenaga pendorong siswa untuk memaksimalkan potensi yang mereka miliki dalam mencapai tujuan belajar. Motivasi ini menjadi faktor utama dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis game seperti *kahoot*.

Tahap inti pembelajaran berlangsung selama 30 menit, di mana guru menyampaikan materi menggunakan presentasi *PowerPoint* dengan cara yang menarik dan interaktif. Pendidik menciptakan suasana kelas yang kondusif dengan memberikan penjelasan yang mudah dipahami serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berdiskusi. Hal ini sesuai dengan pendapat (Jaya, 2017) yang mengatakan bahwa keterampilan guru dalam menjelaskan materi sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung pemahaman siswa. Setelah materi disampaikan, guru meminta siswa untuk membuka aplikasi *kahoot* sebagai bagian dari evaluasi akhir pembelajaran guna mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan.

*Kahoot* digunakan dalam berbagai jenis soal, seperti kuis, true or false, write answer, dan puzzle, yang memberikan variasi dalam proses evaluasi. Pada akhir kuis, *kahoot* menampilkan podium tiga besar bagi siswa yang menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, sehingga menciptakan suasana kompetitif yang sehat di dalam kelas. Penggunaan *kahoot* juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena tampilannya yang menarik dan interaktif. Hal ini senada dengan pendapat (Manulu, 2020) yang menerangkan bahwa penguatan yang diberikan oleh guru setelah menggunakan *kahoot* dapat membuat siswa lebih aktif dan giat dalam belajar, sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang telah diajarkan. Proses pembelajaran mencakup penguasaan materi, penerapan strategi pembelajaran, pemanfaatan media sebagai sumber belajar, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta penggunaan bahasa yang efektif. Dalam penerapannya, kreativitas pendidik sangat diperlukan agar pembelajaran dapat berlangsung secara sistematis dan dapat dinilai dari berbagai aspek.

### Evaluasi

(Rasam et al., 2019) menyatakan bahwa pasca pembelajaran yaitu guru melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran dan hasil yang diperoleh siswa. Evaluasi ini bertujuan untuk

mengukur tingkat pencapaian siswa serta memperbaiki metode pembelajaran agar lebih efektif. Evaluasi atau hasil penskoran pembelajaran dari aplikasi *kahoot* akan diakumulasi secara keseluruhan dalam menjawab pertanyaan, siswa akan mendapatkan poin berdasarkan urutan siswa yang menjawab pertanyaan dengan tepat dan cepat. Selain itu, Akhir kuis akan muncul tampilan podium tiga besar bagi siswa yang menjawab dengan cepat dan tepat. Hasil evaluasi melalui *kahoot* dapat ditelaah masing-masing pertanyaan yang dijawab oleh siswa, sehingga guru dapat menganalisis pertanyaan yang masih dianggap sulit oleh siswa untuk dibahas kembali agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian, penilaian dilakukan dalam tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif dinilai dari hasil kuis *kahoot* yang mengukur pemahaman siswa terhadap materi, aspek afektif dinilai dari keaktifan siswa dalam bertanya dan berdiskusi, serta aspek psikomotorik dinilai dari keterampilan siswa dalam menerapkan materi dalam kehidupan sehari-hari. Evaluasi ini menjadi dasar bagi guru dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran di masa depan.

### Kelebihan dan Kekurangan *kahoot*

Kelebihan *kahoot* yaitu memiliki tampilan yang menarik dapat dikemas dengan jenis soal seperti *multiple choices* maupun *true or false* yang dapat disesuaikan waktunya dalam menjawab pertanyaan sehingga siswa menjawab pertanyaan dengan tepat dan cepat. *Kahoot* memiliki fitur menambahkan gambar, video, *link* maupun suara sehingga dapat memperjelas dari pertanyaan yang dimaksud, selain itu hasil poin sudah dianalisis berurutan sesuai yang tepat dan cepat dalam menjawab pertanyaan. Siswa sangat senang belajar menggunakan *kahoot*, selain tidak membosankan, *kahoot* memiliki tampilan yang sangat menarik. Tampilan *kahoot* yang disajikan dapat membuat siswa sangat bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sholihah et al., 2023) yang mengatakan bahwa penggunaan *kahoot* sebagai media pembelajaran yaitu fitur-fitur *kahoot* yang beranekaragam dan menarik ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi menyenangkan.

*Kahoot* memiliki kekurangan dari segi fitur *free* yang dapat terbatas. Penggunaan *kahoot* dengan fitur *free* memiliki keterbatasan, hal ini dialami oleh guru dalam membuat pertanyaan yang dibatasi dengan 120 karakter dan bagian *multiple choice* hanya 75 karakter. Fitur yang dapat diakses hanya quiz yang berupa *multiple choice* dan *true or false*. Hal ini sejalan dengan pendapat (Fithria & Sajari, 2023) yang memaparkan bahwa fitur gratis *Kahoot* memiliki keterbatasan, di mana pendidik hanya dapat menggunakan 120 karakter untuk pertanyaan dan 75 karakter untuk pilihan jawaban dalam *multiple choice*. Untuk mengatasi keterbatasan ini, pendidik

dapat memanfaatkan fitur gratis secara optimal dengan menambahkan gambar, audio, video, atau tautan ke situs web dalam instrumen evaluasi. Selain itu, pada multiple choice, tersedia fitur untuk menyisipkan gambar guna mendukung penyampaian materi.

#### **Faktor Pendukung dan Penghambat**

Faktor pendukung dan penghambat melibatkan sarana dan fasilitas dari guru maupun siswa dalam penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran. Faktor-faktor ini berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran pendukung dan penghambat sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini sepadan dengan pendapat (Rahayu & Haq, 2021) yang menyatakan bahwa sarana dan prasarana merupakan komponen penting dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran, termasuk kebutuhan akan koneksi internet yang stabil untuk mengakses *Kahoot*. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis game sangat dipengaruhi oleh ketersediaan perangkat seperti laptop, handphone, proyektor, serta jaringan internet yang memadai. Guru juga mampu menyusun administrasi pembelajaran dan menggunakan berbagai media dalam proses belajar mengajar guna mencapai indikator pembelajaran. Beberapa guru di SD Negeri 004 Samarinda Ulu juga telah memanfaatkan *Kahoot* dalam kegiatan pembelajaran.

Antusias siswa juga menjadi faktor pendukung saat proses pembelajaran, penggunaan *kahoot* dalam pembelajaran meningkatkan motivasi siswa saat mengikuti proses belajar. Berdasarkan hasil penelitian bahwa ketika pendidik menginstruksikan siswa untuk membuka *kahoot*, siswa sangat antusias dan mengikuti arahan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hermawati & Solihin, 2023) yang menjelaskan bahwa Penggunaan platform *Kahoot* melatih guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang interaktif dan penuh antusiasme di kelas. Siswa turut aktif berkompetisi dengan berusaha menjawab pertanyaan secara cepat dan tepat untuk mengumpulkan poin terbanyak, yang nantinya akan menentukan peringkat mereka setelah kuis berakhir.

Faktor pendukung lainnya adalah kesesuaian materi dengan media pembelajaran. *Kahoot* memberikan berbagai manfaat bagi siswa, seperti melatih ketepatan dan kecepatan dalam menjawab serta menumbuhkan sikap kompetitif. Selain itu, guru memanfaatkan media *PowerPoint* untuk menampilkan slide yang menarik dan menggunakan metode ceramah dengan bahasa serta analogi yang mudah dipahami siswa, dengan contoh-contoh yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga menerapkan diskusi tanya jawab agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Priyanto & Kock, 2021) yang

mengemukakan bahwa metode tanya jawab dapat digunakan oleh guru untuk mendorong interaksi aktif antara siswa dengan guru maupun sesama siswa. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menyampaikan pendapat, guru berperan dalam memfasilitasi mereka agar lebih aktif serta dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Salah satu faktor penghambat dalam penerapan *Kahoot* dalam pembelajaran IPAS adalah keterbatasan kapasitas jaringan internet. Namun, siswa telah mampu mengatasi kendala tersebut selama proses pembelajaran. Jika siswa tiba-tiba terputus dari *Kahoot* saat evaluasi berlangsung, mereka dapat mencoba masuk kembali ke dalam aplikasi dengan menggunakan nama yang berbeda. Untuk mengatasi gangguan jaringan, baik guru maupun siswa menyiapkan alternatif, seperti perangkat cadangan dan koneksi internet yang lebih stabil, guna memastikan pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien. Berdasarkan hasil penelitian, siswa umumnya hanya mengalami kendala teknis, seperti gangguan jaringan akibat sinyal yang kurang stabil. Hal ini selaras dengan pendapat (Sholihah et al., 2023) menyampaikan bahwa sebagai platform digital, *Kahoot* sangat bergantung pada jaringan internet. Akses ke *Kahoot* memerlukan koneksi yang stabil dan memadai agar dapat digunakan dengan optimal.

Meskipun *kahoot* memiliki banyak kelebihan, seperti tampilan yang menarik dan fitur yang variatif, terdapat beberapa keterbatasan dalam penggunaannya, terutama dalam versi gratisnya. Dalam versi ini, jumlah karakter untuk membuat pertanyaan dibatasi hingga 120 karakter, sedangkan pilihan jawaban hanya dapat terdiri dari maksimal 75 karakter. Hal ini sejalan dengan pendapat (Fithria & Sajari, 2023) menyampaikan bahwa keterbatasan fitur free pada *kahoot* dapat menjadi hambatan bagi pendidik dalam merancang soal yang lebih kompleks. Namun, guru dapat mengatasi keterbatasan ini dengan memanfaatkan fitur tambahan seperti gambar, audio, dan video untuk memperjelas pertanyaan yang diajukan dalam kuis *kahoot*.

Faktor pendukung keberhasilan implementasi *kahoot* dalam pembelajaran meliputi ketersediaan perangkat seperti laptop, handphone, proyektor, dan jaringan internet yang stabil. Hal ini sesuai dengan pendapat (Rahayu & Haq, 2021) memaparkan bahwa sarana dan prasarana yang memadai sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, antusiasme siswa juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran menggunakan *kahoot*, di mana siswa aktif berkompetisi untuk mendapatkan poin tertinggi. Berdasarkan penelitian ini, siswa sangat menikmati pembelajaran dengan *kahoot* karena metode ini lebih interaktif dan menarik dibandingkan metode konvensional, sehingga meningkatkan motivasi

mereka dalam belajar dan memahami materi dengan lebih baik.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi *kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis game pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 004 Samarinda Ulu terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa, dan memungkinkan guru mengukur pemahaman siswa secara langsung. Faktor pendukung keberhasilan implementasi ini meliputi ketersediaan fasilitas sekolah, keterampilan guru dalam menggunakan teknologi, dan antusiasme siswa. Meskipun fitur gratis *kahoot* memiliki keterbatasan dan ketergantungannya pada koneksi internet menjadi kendala utama, pemanfaatan fitur tambahan serta penyediaan solusi alternatif dapat mengoptimalkan penggunaannya. Untuk meningkatkan efektivitasnya, siswa diharapkan lebih aktif, disiplin, dan jujur dalam mengerjakan soal, sementara guru disarankan untuk rutin memanfaatkan *kahoot* dalam pembelajaran serta memberikan pelatihan kepada siswa. Sekolah juga perlu menyediakan akses internet yang lebih stabil dan pelatihan bagi guru agar lebih mahir dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan pada jenjang pendidikan lain atau mata pelajaran berbeda guna memperluas pemahaman mengenai implementasi *kahoot* dan mengeksplorasi inovasi media pembelajaran digital lainnya.

#### 5. REFERENSI

- Aryadillah, & Fitriansyah, F. (2017). *Teknologi Media Pembelajaran (Teori dan Praktiknya)*. *Herya Media*, 132.
- Cahyaningrum, E. F. (2024). O f a h. *IMPLEMENTASI GAME KAHOOT UNTUK EVALUASI HASIL BELAJAR SISWA*, 4, 545–553.
- Daniati, devi wahyu, Nafisah, S., Kumawati, S., & Susanti, E. (2020). *27 cara asyik belajar matematika*.
- Fithria, M., & Sajari, D. (2023). Implementasi aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Inovasi Edukasi*, 06(01), 2023.
- Harmoko, Kilwalaga, I., Asnah, Rahmi, S., Adoe, vera seviana, Dyanasari, & Arina, F. (2022). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. CV. Feniks Mida Sejahtera.
- 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.
- Jaya, H. N. (2017). Keterampilan Dasar Guru untuk Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan. *Didaktis: Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 17(1), 23–35. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/didaktis/article/view/1555/1275>
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP).
- Lutfi, L., Kusumawardani, S., Imawati, S., & Misriandi, M. (2020). Evaluasi Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Sd) Pada Guru. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 186–191. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.27999>
- Manulu, M. W. surya. (2020). *Pengaruh Keterampilan Guru Memberikan Penguatan Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa di Kelas XI IPS SMA NEGERI 1 PINANGSORI*. 3(3), 118–123.
- Nur Nasution, W. (2017). Perencanaan Pembelajaran Pengertian, Tujuan Dan Prosedur. *Ittihad*, 1, 185–195.
- Nurfaliza, N., & Hindrasti, N. E. K. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 4(1), 96. <https://doi.org/10.31258/jta.v4i1.96-107>
- Pahleviannur, muhammad R., De, G. anita, Saputra, D. N., Mardianto, D., Shintania, D., Hafrida, L., & Bano, vidriana oktoviana. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Prijanto, J. H., & Kock, F. De. (2021). Peran Guru Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dengan Menerapkan Metode Tanya Jawab Pada Pembelajaran Online. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), 238–251.
- Rahayu, A. D., & Haq, M. S. (2021). Sarana dan Prasarana Dalam Mendukung Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 9(1), 156.
- Rasam, F., Sari, A. I. C., & Karlina, E. (2019). Peran Kompetensi Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Di Sma Jakarta Selatan. *Research and Development Journal of Education*, 6(1), 41. <https://doi.org/10.30998/rdje.v6i1.4371>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi

- Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Sholihah, I. A., Krenata, N. A. C., & Nisa, N. K. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 39–44.  
<https://doi.org/10.21009/jpi.062.06>
- Siyoto, S., & Sodik, M. ali. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif (Revisi)*. ALFABETA.
- Ulfaria. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ips Kelas Vii Smp Muhammadiyah 7 Tajinan. *Etheses UIN Malang*.