
PENGARUH MULTIMEDIA KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SD NEGERI 1 GELUNG

Jastiyan Doni Riski Pamungkas¹, Amalia Risqi Puspitaningtyas, M.Psi², Dr, Reky Lidyawati, M.Pd.I³

Program Studi Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Abdurachman Saleh Situbondo
Jl.PB Sudirman No. 7 Situbondo

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif **Kahoot** terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Gelung, Kabupaten Situbondo. Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya variasi dalam metode pembelajaran serta rendahnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen **post-test only control group design**, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media Kahoot, dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah sebagai pembelajaran konvensional.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar dalam bentuk soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 87,7 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 69,9. Hasil uji-t menunjukkan nilai $t_{hitung} = 19,87$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,048$ pada taraf signifikansi 5%, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Penelitian ini memberikan rekomendasi agar guru-guru di sekolah dasar mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang cenderung bersifat teoritis seperti Pendidikan Pancasila. Selain itu, pihak sekolah diharapkan menyediakan sarana pendukung yang memadai agar pembelajaran berbasis digital dapat diimplementasikan secara optimal.

Kata kunci: Kahoot, multimedia pembelajaran, hasil belajar, Pendidikan Pancasila, eksperimen kuantitatif.

Abstract:

This study aims to determine the effect of using the interactive multimedia platform Kahoot on the learning outcomes of fourth-grade students in the Pancasila Education subject at SD Negeri 1 Gelung, Situbondo Regency. The background of this research stems from the low academic achievement of students, which is attributed to the lack of variety in teaching methods and limited student engagement during the learning process. This research employed a quantitative approach using a post-test only control group design, involving two groups: an experimental class that received treatment using Kahoot, and a control class that followed conventional teaching through lectures.

The research instrument was a multiple-choice test, which had been validated for reliability and validity. The collected data were analyzed using normality, homogeneity, and t-test statistical methods. The results revealed that the average learning outcome score of the experimental class was 87.7, while the control class scored an average of 69.9. The t-test yielded a value of $t_{count} = 19.87$, which is greater than $t_{table} = 2.048$ at a 5% significance level, indicating a statistically significant difference between the two groups. Therefore, it can be concluded that the use of Kahoot significantly and positively influences students' learning outcomes. This multimedia tool has proven effective in enhancing student motivation, active participation, and comprehension of learning materials.

This study recommends that elementary school teachers consider integrating digital learning media like Kahoot into their teaching practices, especially for subjects with abstract or theoretical content such as Pancasila Education. Additionally, schools are encouraged to provide adequate technological support to facilitate the effective implementation of interactive digital learning.

Keywords: Kahoot, multimedia learning, learning outcomes, Pancasila Education, quantitative experiment.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam menciptakan generasi bangsa yang berkarakter, berdaya saing, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Di era transformasi digital dan Kurikulum Merdeka, pembelajaran dituntut tidak hanya mencerdaskan peserta didik secara kognitif, tetapi juga membentuk karakter, meningkatkan kreativitas, dan mendorong kemandirian berpikir (Putra dkk., 2024; Ani Marlia dkk., 2024). Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter bangsa adalah Pendidikan Pancasila. Melalui mata pelajaran ini, peserta didik dikenalkan dengan nilai-nilai dasar ideologi negara seperti toleransi, gotong royong, keadilan, dan cinta tanah air.

Namun dalam implementasinya di sekolah dasar, khususnya di SD Negeri 1 Gelung, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan data awal, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran ini masih berkisar antara 60–65, jauh di bawah batas ketuntasan minimum yang ditetapkan sebesar 80. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila masih rendah (Nanik Lutfiyah, 2024). Salah satu penyebab utama adalah dominannya metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan tugas hafalan, yang cenderung membosankan dan tidak melibatkan siswa secara aktif (Maulida & Prasetyaningtyas, 2023; Sitepu dkk., 2023).

Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi pembelajaran menjadi salah satu

solusi yang relevan dan strategis. Salah satu bentuk inovasi teknologi yang populer adalah Kahoot, yaitu platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti smartphone atau laptop. Kahoot memanfaatkan pendekatan game-based learning dan prinsip gamifikasi yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa (Wang & Tahir, 2020; Sholihah dkk., 2023). Melalui fitur-fitur seperti papan skor, waktu terbatas, dan umpan balik langsung, Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan.

Penelitian sebelumnya mendukung bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran secara signifikan (Puspitasari dkk., 2023; Yusuf dkk., 2023). Selain itu, Kahoot mendorong interaksi aktif dalam kelas serta membantu guru melakukan evaluasi pembelajaran secara real-time (Warsihna & Ramdani, 2020). Namun demikian, di SD Negeri 1 Gelung, pemanfaatan Kahoot masih sangat terbatas. Guru hanya menggunakan platform ini untuk membuat soal yang kemudian dicetak dan diberikan secara manual, sehingga potensi interaktifnya belum dimanfaatkan secara maksimal.

Melihat permasalahan tersebut, penulis merasa perlu untuk mengkaji secara ilmiah dan empiris pengaruh penggunaan multimedia Kahoot terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada materi Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 1 Gelung. Penelitian ini didesain secara kuantitatif dengan membandingkan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan Kahoot secara interaktif dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah tradisional. Dengan pendekatan ini, diharapkan diperoleh bukti nyata mengenai efektivitas media digital dalam mendukung transformasi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini mengambil judul: "Pengaruh Multimedia Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Gelung."

KAJIAN PUSTAKA

Hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik yang terjadi sebagai akibat dari proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Bloom (1956) mengemukakan bahwa ketiga aspek tersebut menjadi dasar dalam menilai keberhasilan pembelajaran. Dalam konteks pendidikan dasar, fokus utama sering kali berada pada ranah kognitif karena berkaitan langsung dengan kemampuan siswa dalam memahami dan mengingat materi pelajaran.

Menurut Astiti (2017), hasil belajar mencerminkan pencapaian siswa terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Indikator keberhasilan tersebut dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat fakta, memahami konsep, menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata, serta menunjukkan sikap dan keterampilan yang sesuai. Sementara itu, Handayani (2020) menegaskan bahwa minat belajar menjadi faktor penting yang memengaruhi hasil belajar, karena siswa yang memiliki minat tinggi akan lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar.

Selain minat, motivasi juga menjadi elemen kunci dalam proses pencapaian hasil belajar. Motivasi yang baik akan mendorong siswa untuk lebih fokus dan berupaya keras dalam menyelesaikan tugas akademik. Dukungan metode dan media pembelajaran yang tepat turut memperkuat pencapaian ini. Nirmala dan Ajito (2024) menemukan bahwa model pembelajaran yang inovatif, seperti Problem Based Learning (PBL), dapat meningkatkan hasil belajar karena mendorong siswa berpikir kritis dan terlibat aktif dalam proses belajar.

Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran

Multimedia pembelajaran merupakan integrasi teks, gambar, audio, video, dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik dan interaktif. Menurut Rahakabauw dan Budiarti (2022), multimedia yang efektif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Penggunaan multimedia interaktif berbasis teknologi, seperti yang dijelaskan oleh Widiasanti dkk. (2023) dan Manurung dkk. (2024), memungkinkan pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan menyenangkan. Media ini sangat efektif dalam menarik perhatian siswa, memotivasi mereka untuk belajar, serta mempermudah proses penyampaian konsep-konsep abstrak. Keterlibatan indera yang lebih banyak dalam multimedia menjadikan proses belajar lebih bermakna.

Pengaruh kahoot terhadap hasil belajar

Kahoot merupakan platform pembelajaran interaktif berbasis permainan yang memanfaatkan prinsip gamifikasi untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar (Wang & Tahir, 2020). Platform ini menyediakan fitur kuis interaktif dengan berbagai format soal yang dapat dijawab secara real-time oleh siswa menggunakan perangkat digital.

Penelitian oleh Sholihah dkk. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi hingga 25%. Hal ini terjadi karena siswa merasa tertantang untuk menjawab soal dalam suasana yang kompetitif namun menyenangkan. Selain itu, Kahoot juga menyediakan umpan balik langsung yang sangat berguna dalam mengevaluasi pemahaman siswa. Menurut Puspitasari dkk. (2023) dan Yusuf dkk. (2023), Kahoot terbukti meningkatkan keterlibatan siswa serta memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar mereka.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan Kahoot mampu memperkuat internalisasi nilai-nilai Pancasila melalui pertanyaan aplikatif yang disajikan secara menyenangkan dan interaktif. Suasana kelas menjadi lebih hidup, dan siswa lebih termotivasi untuk memahami materi yang bersifat normatif dan teoritis.

Pengaruh Media Kahoot terhadap Hasil Belajar

Penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kahoot, sebagai platform pembelajaran berbasis kuis interaktif, hadir menawarkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif. Media ini memungkinkan guru untuk membuat kuis yang dapat diakses secara langsung oleh siswa melalui perangkat digital, seperti smartphone atau laptop. Dengan tampilan visual yang menarik dan sistem poin yang menantang, Kahoot mampu menciptakan keterlibatan aktif dalam kelas.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Yusuf dkk. (2023) menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan Kahoot menunjukkan peningkatan pemahaman konsep secara signifikan dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Selain meningkatkan motivasi, Kahoot juga membantu siswa menyerap materi dengan lebih cepat karena disajikan dalam bentuk permainan yang interaktif.

Hal serupa juga disampaikan oleh Puspitasari dkk. (2023), yang menyatakan bahwa Kahoot dapat mendorong siswa untuk lebih fokus dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Keberadaan fitur umpan balik langsung dari Kahoot memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengetahui kesalahan mereka secara real-time, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang cenderung bersifat teoritis, Kahoot menjadi alternatif yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai kebangsaan secara aplikatif. Melalui pertanyaan kuis yang dikaitkan dengan kehidupan

sehari-hari, siswa tidak hanya dituntut untuk mengingat materi, tetapi juga memahami dan mengaitkannya dengan situasi nyata. Dengan demikian, media Kahoot bukan hanya sekadar alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mampu memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Penelitian Terdahulu

Berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa Kahoot memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Wang (2015) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan Kahoot memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan metode konvensional. Penelitian oleh Putra dan Wulandari (2020) juga mencatat peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 15–20% dengan penerapan Kahoot dalam pembelajaran.

Rahmawati (2021) dalam penelitiannya di sekolah dasar membuktikan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan semangat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi tematik. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Mattawang & Syarif (2023), yang mencatat bahwa Kahoot berbasis *game-based learning* mampu meningkatkan pemahaman siswa sebesar 25,44% pada mata pelajaran lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi experimental design*). Desain yang digunakan adalah *post-test only control group design*, yaitu dua kelompok siswa yang masing-masing mendapatkan perlakuan berbeda, kemudian dilakukan pengukuran hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Kelas IV-A ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Kahoot, sementara kelas IV-B sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional berupa ceramah.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Gelung, Kabupaten Situbondo, tahun ajaran 2024/2025, yang berjumlah 30 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *sampling jenuh*, sehingga semua anggota populasi dijadikan sampel.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar adalah tes pilihan ganda yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Validitas diuji menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment, sementara reliabilitas diuji menggunakan rumus Kuder Richardson (KR-20) untuk mengetahui konsistensi internal instrumen.

Tahapan pelaksanaan penelitian meliputi penyusunan instrumen, pelaksanaan pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kontrol, serta pemberian *post-test*. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan uji normalitas dan homogenitas sebagai syarat analisis parametrik. Setelah itu, dilakukan uji-t independen (*independent sample t-test*) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kedua kelompok.

Desain penelitian ini memungkinkan peneliti untuk secara objektif menguji pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan eksperimental, data yang diperoleh dapat menggambarkan efektivitas media pembelajaran digital dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia Kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Gelung. Data yang dianalisis diperoleh dari hasil *post-test* yang diberikan kepada dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil *post-test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 87,7

dengan simpangan baku 2,3, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai 69,9 dengan simpangan baku 2,6. Selisih nilai ini menunjukkan adanya perbedaan yang cukup mencolok antara dua kelompok. Untuk memastikan signifikansi perbedaan tersebut, dilakukan uji-t independen, yang menghasilkan nilai $t_{hitung} = 19,87$, lebih besar dari $t_{tabel} = 2,048$ pada taraf signifikansi 5%. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok yang menggunakan Kahoot dan kelompok yang menggunakan metode ceramah.

Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Wang dan Tahir (2020) yang menyatakan bahwa media berbasis gamifikasi seperti Kahoot dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan retensi informasi siswa.

Faktor lain yang turut mendukung keberhasilan ini adalah keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kahoot memungkinkan siswa menjawab pertanyaan secara langsung melalui perangkat masing-masing, memberikan umpan balik instan, serta menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat antar siswa. Hal ini selaras dengan temuan Yusuf dkk. (2023), bahwa suasana kelas yang kompetitif namun menyenangkan mendorong siswa untuk berpikir lebih cepat dan memahami materi secara lebih mendalam.

Di sisi lain, siswa pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila yang bersifat konseptual dan aplikatif. Seperti yang dikemukakan oleh Nurhidayati dkk. (2023), pembelajaran yang bersifat satu arah dan monoton cenderung menurunkan minat dan konsentrasi siswa.

LUARAN YANG DICAPAI

Luaran utama yang dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media interaktif Kahoot. Rata-rata nilai post-test siswa pada kelas eksperimen mencapai 87,7, jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya memperoleh rata-rata 69,9. Perbedaan ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan dari sisi capaian akademik, tetapi juga mencerminkan efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Selain peningkatan nilai, pembelajaran dengan Kahoot juga berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Siswa tampak lebih antusias dalam menjawab pertanyaan, lebih aktif berpartisipasi, dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi Pendidikan Pancasila. Hal ini sesuai dengan pendapat Wang & Tahir (2020) yang menyatakan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran dapat memperkuat motivasi dan retensi siswa.

Penggunaan Kahoot juga memberikan keuntungan bagi guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara real-time. Guru dapat mengetahui sejauh mana siswa memahami materi dan melakukan tindak lanjut yang sesuai. Menurut Yusuf dkk. (2023), media interaktif seperti Kahoot juga berperan penting dalam mendorong siswa berpikir kritis dan tanggap terhadap pertanyaan yang diberikan.

Di sisi lain, dari sudut pandang praktis, penelitian ini turut memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diadopsi di sekolah dasar. Sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka, Kahoot memungkinkan terjadinya pembelajaran yang berpusat pada siswa, berbasis proyek, serta selaras dengan kebutuhan belajar abad ke-21 (Ani Marlia dkk., 2024).

TEMUAN PENELITIAN

Beberapa temuan penting yang berhasil diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini mengungkap bahwa penggunaan media interaktif Kahoot memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Siswa yang belajar menggunakan Kahoot menunjukkan rata-rata nilai post-test sebesar 87,7, sedangkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional hanya memperoleh rata-rata 69,9. Selisih nilai yang cukup besar ini didukung oleh hasil uji-t yang menunjukkan thitung (19,87) > ttabel (2,048), yang berarti perbedaan tersebut signifikan secara statistik.
2. Temuan lainnya menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Suasana belajar menjadi lebih kompetitif, aktif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran.
3. Penelitian ini juga menegaskan bahwa media berbasis gamifikasi seperti Kahoot dapat menjadi alternatif metode pembelajaran inovatif yang relevan untuk diterapkan di tingkat sekolah dasar. Temuan ini memperkuat hasil studi sebelumnya dan memberi kontribusi praktis bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa saat ini yang dekat dengan teknologi.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan Kahoot sebagai media pembelajaran berdampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Gelung. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai post-test siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan Kahoot dibandingkan dengan kelas kontrol yang masih menggunakan metode ceramah. Suasana belajar yang lebih aktif, kompetitif, dan menyenangkan membuat siswa lebih mudah memahami materi dan lebih termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran.

Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi dan fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Platform ini mendorong siswa untuk berpikir cepat, merespons pertanyaan secara langsung, dan menerima umpan balik seketika, yang berdampak pada meningkatnya pemahaman konsep. Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, khususnya pada materi yang bersifat konseptual seperti Pendidikan Pancasila, sangat diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan bermakna.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran seperti Kahoot dapat menjadi pilihan media pembelajaran yang relevan, adaptif, dan mampu menunjang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini. Dengan dukungan perencanaan dan pelaksanaan yang tepat, Kahoot dapat menjadi sarana yang mendukung guru dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih menarik dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa secara nyata.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran sebagai tindak lanjut dari temuan yang diperoleh. Saran ini ditujukan untuk berbagai pihak yang berperan dalam proses pendidikan, agar manfaat dari media pembelajaran interaktif seperti Kahoot dapat dioptimalkan dalam lingkungan sekolah dasar.

Pertama, bagi guru, disarankan untuk mulai mengintegrasikan media pembelajaran berbasis digital dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan **Kahoot** sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain memberikan variasi dalam metode penyampaian materi, Kahoot juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat, serta mendorong partisipasi aktif siswa. Guru hendaknya tidak hanya terpaku pada metode ceramah, tetapi perlu terus berinovasi dalam memanfaatkan teknologi yang dekat dengan dunia siswa saat ini.

Kedua, pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan secara teknis dan administratif terhadap implementasi media pembelajaran digital. Hal ini mencakup penyediaan fasilitas seperti perangkat teknologi (komputer, proyektor, atau tablet), koneksi internet yang stabil, serta pelatihan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis teknologi. Dukungan dari sekolah akan memperkuat kesiapan lingkungan belajar dalam menghadapi tantangan pembelajaran digital yang semakin berkembang.

Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan pengembangan dan pendalaman terhadap hasil penelitian ini dengan lingkup yang lebih luas. Penelitian lanjutan dapat difokuskan pada berbagai variabel lain yang berkaitan, seperti motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, atau keterlibatan emosional siswa selama menggunakan media Kahoot. Selain itu, pendekatan yang digunakan juga dapat dikembangkan ke dalam bentuk *mixed-method* agar diperoleh data yang tidak hanya bersifat kuantitatif tetapi juga mencerminkan pengalaman dan persepsi siswa secara kualitatif.

Dengan demikian, diharapkan penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Kahoot tidak hanya menjadi alternatif sesaat, tetapi benar-benar diintegrasikan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang berkelanjutan dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis juga menyadari bahwa jurnal ini dapat terselesaikan berkat bantuan, dan bimbingan, petunjuk, saran dan motivasi dari banyak orang. Maka dari itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada Dr. Muhammad Yusuf Ibrahim, SH., MH, selaku Rektor Universitas Abdurachman Saleh Situbondo yang telah memberi saya kesempatan untuk menjadi bagian dari UNARS, Bapak Dodik Eko Yulianto, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Abdurachman Saleh Situbondo sekaligus Dosen Pembimbing Utama yang telah memfasilitasi dan membimbing penulis selama proses penelitian, Ibu Amalia Risqi Puspitaningtyas, M.Psi selaku Wakil Dekan sekaligus Dosen Pembimbing Anggota yang telah memberikan bimbingan dalam tata penulisan skripsi, Ibu Dr. Reky Lidyawati, M.Pd.I, selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan arahan dan petunjuk, serta kepada seluruh dosen, staff tenaga kependidikan Universitas Abdurachman Saleh Situbondo telah memberikan saran dan motivasi selama penelitian dan penulisan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani Marlita, S., Nur Hidayati, N., & Rahmawati, I. (2024). *Kurikulum Merdeka dan Inovasi Pembelajaran Abad 21*. Surabaya: Lembaga Pendidikan Guru Mandiri.
- Arimuliani, N., & Afrizal, Y. (t.t.). *Penggunaan Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 6(1), 45-52.
- Astiti, N. P. (2017). *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Hasil Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longman.
- Handayani, D. (2020). Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Siswa. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 8(2), 122-130.
- Mattawang, A., & Syarif, A. (2023). Pemanfaatan Kahoot dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran Digital*, 5(1), 33-41.
- Nurhidayati, R., Sari, M., & Taufiq, H. (2023). Multimedia dalam Pembelajaran: Pendekatan Inovatif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10(2), 112-119.
- Puspitasari, R., Aini, M., & Yuliani, F. (2023). Pemanfaatan Kahoot dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Media Digital Pendidikan*, 7(3), 89-95.
- Rahakabauw, J., & Budiarti, E. (2022). Multimedia Interaktif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 4(1), 55-62.
- Sholihah, L., Huda, A., & Pramono, B. (2023). Gamifikasi dan Minat Belajar: Studi pada Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Inovatif*, 9(1), 77-84.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The Effect of Using Kahoot! for Learning - A Literature Review. *Computers & Education*, 149, 103818.
- Widiasanti, A., Rofiqoh, L., & Wulandari, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Visual Interaktif. *Jurnal Pendidikan Modern*, 11(2), 99-106.
- Yusuf, A., Lestari, D., & Wijaya, R. (2023). Analisis Penggunaan Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 8(2), 65-73.