

Adaptasi Teknologi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

Aisyah Rahmadini^{1*}, Dede Exonetri¹, Tiara Putriana Erlia¹, Zetra Hainul Putra²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Pekanbaru

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Pekanbaru

Article Info

Article history:

Received: June 17th, 2025

Revised: July 20th, 2025

Accepted: August 15th, 2025

Keywords:

Game Based Learning

Kahoot

Learning Media

Mathematics

Technology

ABSTRACT

This research focuses on helping students adapt to technology in the digital age. Learning media is continually evolving, and one notable example is the Kahoot application, which leverages existing technology. Kahoot is an interactive, game-based learning platform that actively engages students and encourages their participation in the learning process. To evaluate the effectiveness of Kahoot, the research was conducted with fourth-grade students using the ADDIE framework (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). A validator questionnaire was used to assess the application with feedback from 11 participants, who rated it as "good" and "very good." The researchers carefully analyzed the curriculum, instructional materials, and student needs in the process. The development of Kahoot quiz questions focused on Mathematics, specifically addressing stacked multiplication and small numbers. The trials involved six students organized into groups of two per team. Following the validity assessments and trials involving these students, it was concluded that the Kahoot application is indeed a suitable learning medium for educational purposes.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](#) license.



Corresponding Author:

Aisyah Rahmadini

JL. Kaharuddin Nasution, Pekanbaru, Riau, Indonesia

Email: aisyahrahmadini146@student.uir.ac.id

PENDAHULUAN

Perubahan sosial yang cepat dan dinamis telah mengantarkan era baru yang dikenal dengan Era Industri 4.0. Perubahan arah ini mempunyai implikasi yang luas terhadap banyak aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dan database dalam proses pembelajaran kini semakin populer di kalangan pendidik. Seiring kemajuan teknologi, guru harus beradaptasi, belajar, dan mahir menggunakan perangkat teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Teknologi digital diharapkan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru diharapkan kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Kendala yang mungkin ditemui dalam pembelajaran antara lain keterbatasan guru dalam mengontrol perangkat dan aplikasi pendukung kegiatan pembelajaran, kurang aktifnya peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, dan dapat disebutkan rasa bosan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran. Pada pemanfaatan teknologi inilah akan berkembang menjadi media pembelajaran yang sangat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik, serta membuat proses belajar mengajar lebih bermakna.

Media pembelajaran yang akan digunakan haruslah benar-benar terarah serta dapat dipahami oleh peserta didik agar dapat memperoleh hasil yang terbaik. Peserta didik akan mendapatkan pemahaman yang baik mengenai materi pelajaran apabila media pembelajarannya dirancang secara kreatif dan inovatif. Daryanto (2013) mengungkapkan manfaat media pembelajaran diantaranya adalah: 1) dapat memperjelas pesan supaya tidak terlalu verbalistik, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, juga daya indera, 3) menumbuhkan kecintaan belajar dengan membiarkan anak berinteraksi langsung dengan sumber belajar, 4) memungkinkan anak belajar secara mandiri berdasarkan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, 5) menggunakan rangsangan yang sama, memunculkan respon yang sama. Penggunaan media dalam pembelajaran memang sangat membantu peserta didik dalam belajar, mampu meningkatkan motivasinya dalam belajar dan dalam memahami materi yang sulit. Motivasi belajar merupakan suatu hal yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Adanya keberhasilan dalam belajar dapat dilihat bila ada keinginan untuk belajar dari dirinya sendiri. Hal ini merupakan prinsip yang utama dalam kegiatan Pendidikan juga pengajaran. Adanya dorongan atau hasrat untuk belajar inilah yang disebut sebagai motivasi (Sardiman, 2019).

Saat ini kita telah dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi. Dampak positif dari perkembangan teknologi informasi adalah segala akses dapat kita temukan dengan mudah dan ini tentunya juga berdampak pada bidang pendidikan yang diharapkan dapat membuat mutu pendidikan di Indonesia menjadi meningkat. Penerapan teknologi informasi bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan juga mampu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk aktif dalam kegiatan belajar (Hikmawan & Sarino, 2018), sehingga proses pembelajaran berpusat pada peserta didik. Sarana pembelajaran yang dapat digunakan guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran jarak jauh adalah Kahoot sebagai multimedia interaktif. Multimedia interaktif menurut Daryanto (2013) adalah multimedia yang penggunaannya dapat dikendalikan oleh pengguna. Pengguna dapat memilih apa yang ingin mereka lakukan untuk Langkah selanjutnya. Peserta didik dapat bekerja secara mandiri dan tidak hanya fokus pada Pendidikan sesuai arahan guru saat menggunakan multimedia interaktif. Hal ini dikarenakan multimedia interaktif mengintegrasikan animasi, teks, grafik, audio maupun video ke dalam satu paket yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar secara mandiri sehingga dan melatih keterampilan belajarnya setiap saat.

Lukman (2019) mengungkapkan bahwa Kahoot merupakan aplikasi yang rancangannya seperti game. Keunggulan dari Kahoot terlihat pada soal-soal yang disajikan pada aplikasinya dengan penyajiannya yang menggunakan batasan waktu dalam menjawabnya. Dikarenakan adanya keterbatasan waktu, membuat peserta didik terlatih dalam berpikir secara cepat dan tepat ketika menyelesaikan soal yang diberikan menggunakan media Kahoot. Adapun keunggulan yang lain adalah jawaban dari soal pada media ini diwakili dengan gambar-gambar juga warna dan tampilan yang menarik baik yang ada pada perangkat guru maupun perangkat peserta didik. Media pembelajaran ini bisa digunakan di awal pembelajaran sebagai kegiatan apersepsi, bisa juga di saat pembelajaran berlangsung, di akhir pembelajaran, bahkan dapat juga untuk di rumah, sehingga baik di sekolah maupun di rumah peserta didik dapat memanfaatkan penggunaan smartphone

mereka untuk hal-hal yang positif. Selain itu, karena fitur-fitur yang menarik perhatian peserta didik membuat peserta didik mengalami pengalaman dalam belajar. Peserta didik akan lebih mudah mengingat materi dalam waktu yang lama. Selain dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, media pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berdasarkan pernyataan tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis seberapa besar pengaruh inovasi pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 140 Pekanbaru

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot pada materi Matematika kelas IV. Prosedur penelitian yang digunakan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations. Model ADDIE merupakan salah satu desain pengembangan bahan ajar yang sering digunakan dan proses pembelajaran bersifat interaktif dengan tahapan-tahapan dasar pembelajaran yang efektif, dinamis, dan efisien.

1. Analisis (analysis)

Peneliti melakukan tahap analisis (analisis kurikulum, analisis materi, analisis peserta didik) yang bertujuan agar materi yang dikaitkan dalam permainan Kahoot relevan terhadap peserta didik.

2. Perancangan (planning)

Desain merupakan tahapan yang bertujuan sebagai rancangan awal untuk menyiapkan media pembelajaran berbasis Game Based Learning menggunakan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika. Dimulai dari admin atau guru memilih materi yang akan menjadi bahan kuis, lalu membuat soal melalui web resmi Kahoot, admin dapat mengatur durasi penggerjaan kuis dan mengatur point tiap soal setelah itu soal kuis bisa disimpan, hingga mendapatkan PIN penggerjaan soal untuk peserta didik. Peserta didik dapat akses web resmi Kahoot untuk memasukkan PIN yang diberi admin. Setelah peserta didik memasukkan PIN peserta didik dapat memulai ketika admin menyetujui, setiap satu soal langsung mendapatkan skor jika benar. Setelah semua peserta didik menyelesaikan permainan kuis, akan ditampilkan 3 skor tertinggi. Selanjutnya peneliti membuat angket validasi yang akan diisi oleh mahasiswa didik bertujuan menilai kecocokan produk kahoot yang telah dirancang.

3. Pengembangan (development)

Pengembangan merupakan tahapan yang bertujuan untuk menghasilkan produk dari draft yang telah di desain dengan menyesuaikan kelengkapan serta kesesuaian terhadap materi matematika yang di ajarkan di dalam kelas. Tahapan ini dilakukan kegiatan penyusunan game, penyesuaian tema dan template, penambahan format gambar, pilihan jawaban, dan menyesuaikan waktu (timer). Seluruhnya di kembangkan berdasarkan materi pembelajaran matematika yang di ajarkan di dalam kelas.

4. Implementasi (implementation)

Pada tahapan ini dilakukan impelementasi dan uji coba produk yang telah di kembangkan didalam kelas. Uji coba dilakukan untuk mengetahui ketertarikan peserta didik terhadap media game Kahoot yang telah di buat.

5. Evaluasi (evaluation)

Evaluasi merupakan tahapan terakhir dari model ADDIE. Evaluasi bertujuan untuk melihat hasil dari media berbasis Game Based Learning menggunakan aplikasi Kahoot ini sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil evaluasi aplikasi di uji guna untuk melihat dan mencari kesalahan sistem dan teknik agar dapat diperbaiki menjadi lebih maksimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Analisis (analysis)

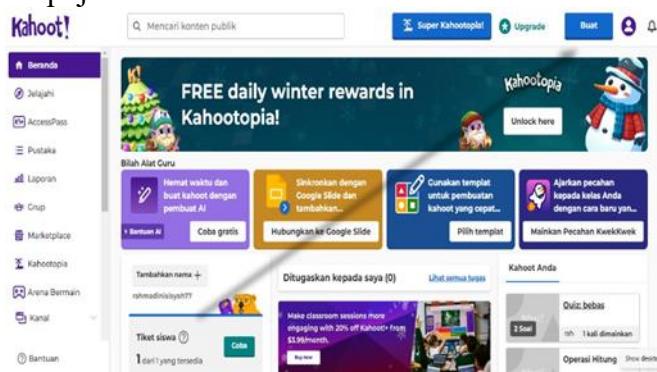
Pada tahap analisis adalah tahap awal yang dilakukan dalam pengembangan. Bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan kesenjangan kinerja pembelajaran. Analisis yang pertama ialah melakukan diskusi kepada wali kelas IV SD Negeri 140 Pekanbaru, berdiskusi mengenai materi Matematika yang cocok diberikan kepada peserta didik kelas IV. Materi yang dijadikan soal kuis aplikasi Kahoot yaitu materi perkalian bersusun dan bilangan cacah. Materi yang direkomendasikan oleh wali kelas IV sudah berkaitan dengan kurikulum yang berlaku. Alasan materi ini dijadikan bahan uji coba kahoot dikarenakan peserta didik kesulitan menyelesaikan perkalian bersusun serta membaca bilangan cacah. Guru masih jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar terutama pada mata pelajaran Matematika. Maka dari itu uji coba aplikasi Kahoot merupakan sebuah inovasi pembelajaran berbasis digital dapat digunakan oleh guru dan peserta didik. Ketersediaan fasilitas untuk melakukan uji coba aplikasi kahoot di SDN 140 Pekanbaru cukup memadai yaitu peneliti membutuhkan Proyektor dalam pelaksanaan uji coba Kahoot.

2. Desain dan Pengembangan

Setelah informasi yang telah dikumpulkan pada tahap analisis, peneliti merancang progres pembelajaran yang interaktif. Merancang materi yang akan dikembangkan sebagai penguatan pemahaman peserta didik kelas 4 SDN 140 Pekanbaru. Peneliti membuat 10 soal pada mata pelajaran matematika yaitu perkalian bersusun dan bilangan cacah. Peneliti membuat soal yang mendorong berpikir kritis peserta didik.

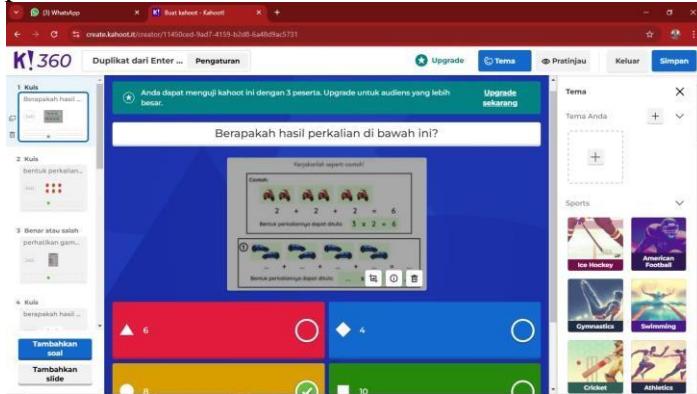
Adapun langkah-langkah pembuatan soal pada Kahoot, sebagai berikut :

- 1) Guru terlebih dahulu masuk pada website Kahoot <https://create.kahoot.it/> bisa melalui browser seperti chrome di PC/Handphone
- 2) Lalu daftar akun menggunakan gmail dan masuk sebagai guru.
- 3) Setelah berhasil masuk dalam aplikasi kahoot, guru dapat membuat soal dengan meng-klik "create"/ "buat" pada pojok kanan atas.



Gambar 1. Tampilan Beranda Kahoot

- 4) Setelah mengklik “buat” guru dapat membuat soal-soal yang diinginkan, dalam pembuatan soal dapat menggunakan fitur yang tersedia, baik pemilihan bentuk soal, pengaturan waktu serta pengaturan point.



Gambar 2. Contoh Pembuatan Soal di Website Kahoot

- 5) Setelah soal-soal dibuat, klik “simpan” dan kuis sudah dapat dimainkan. Setelah merancang soal-soal kuis, peneliti membuat angket penilaian mengenai media kahoot yang telah dirancang. Angket ini diisi oleh 11 partisipan. Dalam kuisioner aspek aspek yang ditanyakan ialah mengenai aspek media, aspek materi dan aspek bahasa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Tabel aspek penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Percentase Kategori	
		Baik	Sangat Baik
1	Aspek Media	48,8%	51,1%
2	Aspek Materi	60%	40%
3	Aspek Bahasa	64,4%	35,5%

3. Implementasi

Setelah merancang dan melakukan penilaian kualitas media kahoot. Maka langkah selanjutnya mengimplementasikannya kepada peserta didik kelas IV di SDN 140 Pekanbaru. Uji coba dilakukan kepada 6 peserta didik dan dibuat menjadi 3 kelompok. Tiap satu kelompok yang berjumlah 2 peserta didik memegang 1 smartphone bekerja sama menyelesaikan soal kahoot. Sebelum peserta didik melaksanakan permainan kahoot, peneliti menjelaskan materi pembelajaran Matematika tentang perkalian bersusun dan bilangan cacah bertujuan agar peserta didik semakin memahami saat menjawab soal kuis dari kahoot mengenai. Adapun langkah-langkah pengoperasian Kahoot sebagai berikut:

1. Peserta didik masuk melalui website kahoot pada browser yang tersedia di smarphone seperti Chrome <https://kahoot.it/>
2. Selanjutnya masukkan PIN yang sudah ditampilkan di proyektor
3. Setelah permainan dimulai, peserta dapat menjawab pertanyaan dari panitia dengan menggunakan smartphone. Peserta dapat membaca soal dan opsi jawaban melalui proyektor yang telah disediakan
4. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan melalui smarthphone dengan opsi gambar persegi, segitiga, lingkaran dan belah ketupat
5. menjawab salah, maka tidak mendapatkan skor
6. Peserta didik dapat terus menjawab pertanyaan hingga kuis berakhir

7. Di akhir kuis, peserta didik akan dihadapkan pada tiga pemenang di podium dengan skor tertinggi.

Selama proses permainan peserta didik dapat menjawab sesuai dengan gambar yang tertera di hp. Setelah proses menjawab soal peserta didik dapat melihat hasil penilaian melalui proktor seperti benar atau salah serta kecepatan peserta didik dalam menjawab soal tersebut. Selama proses menjawab soal, peserta didik mengevaluasi hasil dari jawaban dan kekompakan mereka.

4. Evaluasi

Dari penggunaan media pembelajaran kahoot yang telah digunakan dalam pemahaman materi pembelajaran perkalian bersusun dan bilangan cacah di SDN 140 Pekanbaru, peserta didik sudah memahami materi tersebut sehingga peserta didik memenuhi standar lebih mudah dalam penggunaan media pembelajaran matematika dalam permainan teknologi Kahoot. Hasil uji coba kahoot terhadap pesert didik kelas IV dapat dilihat dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Skor Kahoot Peserta Didik

No	Inisial	Skor
1	J & Z	7479
2	A & H	5791
3	S & S	4682

Tujuan dari penggunaan permainan teknologi kahoot dapat disimpulkan yaitu mengukur kemajuan, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan mengembangkan perbaikan peserta didik mengambil keputusan peserta didik serta meningkatkan kualitas peserta didik. Respon peserta didik setelah bermain kuis Kahoot sangat beragam, antusias, serta memberi pengalaman yang bermakna. Peserta didik mengungkapkan bahwa bermain Kahoot suatu hal yang menyenangkan, bermain kuis tidak terasa membosankan, melatih kekompakan dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis.

Pembahasan

Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada peserta didik yang dapat mengenali perasaan, pikiran, dan minatnya (Herliandry et al., 2020). Media pembelajaran dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menarik dan mentransformasikan pembelajaran yang abstrak menjadi pembelajaran yang konkret (Novita & Harahap, 2020). Dapat disimpulkan media pembelajaran dapat memajukan pembelajaran seperti Teks, video, dan animasi yang berguna membantu dan merealisasikan.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis kahoot untuk materi perkalian bersusun dan bilangan cacah yang dipelajari kelas 4 SD. Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu untuk mengajar bagi seorang pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik, dan meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media peserta didik akan termotivasi untuk belajar, mendorong peserta didik berbicara, dan berimajinasi yang semakin terangsang dengan penggunaan media pembelajaran tersebut. (Tafanoa, 2018). Media yang dikembangkan pada penelitian ini yakni kahoot di dalamnya terdapat berbagai unsur media pembelajaran yang dikombinasikan yaitu gambar, dan teks. Dengan mengombinasikan gambar, dan teks peserta didik dapat melihat secara langsung objek-objek yang dipelajari pada materi perkalian bersusun dan bilangan cacah.

Menurut (Bahar et al., 2020), implementasi aplikasi pendidikan interaktif seperti Kahoot mulai mendapat perhatian. Kahoot, sebuah platform online yang mengintegrasikan kuis dan permainan, memudahkan guru merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi peserta didiknya. Melalui platform ini, peserta didik dapat menggunakan perangkatnya seperti smartphone dan komputer untuk menjawab kuis, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Meski banyak pendapat positif mengenai efektivitas Kahoot dalam dunia pendidikan, namun penting untuk mengkaji dampaknya lebih dalam dan empiris, terutama dalam menunjang proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Sifat Kahoot yang sederhana dan menyenangkan membuatnya sangat berguna untuk digunakan dalam berbagai kegiatan pendidikan, seperti sebagai alat penilaian, sebagai pekerjaan rumah, atau sekadar hiburan selama kegiatan belajar mengajar. Aplikasi ini juga dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran seperti pengajaran bahasa Indonesia dan dirancang agar mudah digunakan bagi pendidik dan peserta didik. Kahoot menawarkan berbagai pilihan media pembelajaran interaktif yang membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik maupun guru. Aplikasi ini mempromosikan metode pembelajaran aktif di mana peserta didik bersaing dengan teman sekelasnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis penerapan Kahoot dalam konteks pendidikan dasar dan untuk menyelidiki bagaimana aplikasi ini memengaruhi motivasi belajar dan kinerja akademik peserta didik.

Kahoot bisa menjadi salah satu media pembelajaran visual. Sebagai media pembelajaran visual, sebagai menarik dan mengkoordinasikan pertimbangan pembelajaran untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau sesuai dengan isi materi pelajaran. Kahoot dapat menjadi aset pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat memenuhi permintaan era digitalisasi. Kahoot juga dapat meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digitalisasi. Penggunaan aplikasi Kahoot juga diharapkan dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dan memacu mereka dalam belajar bahasa Indonesia. Aplikasi Kahoot merupakan media yang menarik, menyenangkan dan tidak membosankan (Mustikawati, 2019). Kahoot merupakan platform game edukatif yang dapat diakses oleh siapa saja bersifat gratis. Kahoot menyediakan layanan fitur yang bertujuan membuat quis yang menarik dan dapat membuat pelajar lebih aktif lagi dalam belajar. Kahoot mengarahkan pelajar untuk dapat bersaing dalam permainan quis yang telah dibuat untuk meningkatkan point supaya mendapatkan nilai tinggi. Pada aplikasi ini dapat diakses melalui smartphone ataupun laptop dan flaksibel untuk digunakan pada guru dan peserta didik.

Kahoot juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan sebagainya. Salah satu syarat untuk membuat kahoot adalah memiliki akun gmail atau akun lainnya. Kahoot memiliki empat fitur yaitu game, kuis, diskusi dan survey. Untuk game, bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta didik diminta untuk memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban yang tepat. Selain mencari jawaban yang tepat, peserta didik harus memastikan tidak salah sentuh (klik) ketika memilih jawaban. Kahoot dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk semua fitur-fitur yang ada di dalamnya. Platform Kahoot dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen diantaranya kuis online, survey, dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang bermacam-macam untuk dimainkan dan diperlukan koneksi internet untuk dapat memainkan game ini.

Dengan pemahaman yang lebih komprehensif terkait pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran di sekolah dasar, guru akan mendapatkan fondasi yang lebih kuat untuk memasukkan

teknologi ini dalam teknik mengajar mereka. Selanjutnya, temuan dari penelitian ini diharapkan memberikan wawasan baru mengenai bagaimana teknologi edukatif dapat dioptimalkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efisien bagi peserta didik di tingkat dasar. Penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan penting kepada sektor pendidikan, dengan Kahoot sebagai alat pembelajaran visual yang efektif. Sebagai alat berbasis visual, Kahoot memainkan peranan penting dalam menarik dan memfokuskan perhatian peserta didik pada konten yang relevan dengan materi visual yang disajikan bersamaan dengan teks. Dengan menawarkan kecocokan untuk kebutuhan generasi digital saat ini, Kahoot memungkinkan peningkatan ketertarikan serta mendukung metode belajar yang sesuai dengan generasi ini. Pemanfaatan teknologi yang terus berkembang dapat dijadikan salah satu alat pendidikan yang menghubungkan peserta didik dengan berbagai sumber ilmu pengetahuan, termasuk guru dan bahan ajar lainnya, sehingga memberikan pengalaman pembelajaran yang mendalam dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar.

KESIMPULAN

Kahoot bisa menjadi alat pembelajaran visual yang mendukung metode belajar generasi digital. Penggunaan kahoot dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat menunjukkan potensi besar dalam teknologi edukatif memperkaya pengalaman belajar siswa. Kahoot adalah alat pembelajaran interaktif yang berharga untuk mengajar matematika kepada siswa. Hal ini mendorong partisipasi aktif untuk meningkatkan hasil pembelajaran, dan membuat pembelajaran yang menarik perhatian siswa atau menyenangkan. Hal ini menyoroti pentingnya alat pendidikan inovatif dalam melibatkan semua siswa dan meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan yang menegaskan perlunya mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan dasar di sekolah. fitur-fitur kahoot menciptakan lingkungan belajar efektif yang melayani generasi digital masa kini yang pada akhirnya meningkatkan perjalanan pendidikan siswa.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot memiliki peranan penting dalam meningkatkan proses belajar mengajar, khususnya untuk materi perkalian bersusun dan bilangan cacah di kelas 4 SD. Penggunaan Kahoot sebagai alat bantu mengajar dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, meningkatkan motivasi peserta didik, dan membantu mereka memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Dengan mengintegrasikan elemen visual seperti gambar dan teks, Kahoot mampu menarik perhatian siswa serta mendorong partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran. Kahoot juga menawarkan berbagai fitur yang mendukung metode pembelajaran aktif, seperti kuis dan permainan, yang dapat diakses melalui perangkat digital. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga memfasilitasi penilaian dan penguatan materi. Penelitian ini menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi pendidikan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efisien dan efektif, serta memberikan wawasan baru mengenai penerapan media visual dalam pendidikan dasar. Dengan demikian, Kahoot dapat dianggap sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk mendukung pendidikan di era digital saat ini.

REFERENSI

- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 3(2), 155–162. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Hikmawan, T; Sarino, A. (2018). Pembelajaran Berbasis Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(2), 78-85.
- Lukman, S.A. (2019). Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pagantan Kabupaten Banjar Negara. *Universitas Islam Indonesia*, -.
- Mustikawati, F.E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra*, 0(0), 99-104.
- Novita, R; Harahap, S. Z. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK. *Informatika*, 8(1), 36-44.
- Sardiman. (2019). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sinaga, I. T. D., Rahan, N. W. S., & Azahari, A. R. (2022). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>
- Tafanoa, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahapeserta didik. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2 (2), 103-114.