

**PEMANFAATAN APLIKASI GAME MATEMATIKA BERBASIS KUIS UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG
SISWA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH**

Faizatul Widat¹, Nur Aliffia Shafillah²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Nurul Jadid

[1widat@unuja.ac.id](mailto:widat@unuja.ac.id), [2iinaliffia@gmail.com](mailto:iinaliffia@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to describe the use of the Kahoot quiz-based game application in improving the numeracy skills of grade III A MI Al-Islamiyah students. This research uses a qualitative approach with a qualitative descriptive type. The research subjects consisted of 22 students of class III A and class teachers who were selected purposively. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, documentation, and tests, while data analysis uses the Miles and Huberman interactive model which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawn. The validity of the data was tested through triangulation of techniques and sources. The results of the study show that the use of Kahoot in mathematics learning is able to create a more interactive and fun learning atmosphere. Students become more enthusiastic, active, and motivated in participating in learning, so their involvement in the learning process increases significantly compared to conventional learning. Elements of the game such as scores and rankings also provide a positive encouragement for students to focus more and strive to achieve the best results. In addition, the use of Kahoot also has an impact on improving students' numeracy skills, especially in solving basic calculation operations such as addition, subtraction, multiplication, and division. Students become faster, more precise, and more confident in answering questions. Thus, it can be concluded that the use of Kahoot makes a positive contribution to improving the learning process and mathematics learning outcomes of students.

Keywords: Numeracy skills, Kahoot games, math learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi game berbasis kuis Kahoot dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas III A MI Al-Islamiyah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif kualitatif. Subjek penelitian terdiri dari 22 siswa kelas III A dan guru kelas yang dipilih secara purposive. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes, sedangkan analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi teknik dan sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran matematika mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga keterlibatan mereka dalam proses belajar meningkat secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Unsur permainan seperti skor dan peringkat juga memberikan

dorongan positif bagi siswa untuk lebih fokus dan berusaha mencapai hasil terbaik. Selain itu, penggunaan Kahoot juga berdampak pada peningkatan kemampuan berhitung siswa, terutama dalam menyelesaikan soal operasi hitung dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Siswa menjadi lebih cepat, tepat, dan percaya diri dalam menjawab soal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan proses pembelajaran dan hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci: Kemampuan berhitung, Game Kahoot, pembelajaran matematika

A. Pendahuluan

Kemampuan berhitung merupakan salah satu kompetensi fundamental dalam pembelajaran matematika yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar, khususnya pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Kemampuan berhitung ini tidak hanya berkaitan dengan keterampilan melakukan operasi aritmetika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, tetapi juga mencakup pemahaman konsep, ketepatan, serta kecepatan dalam menyelesaikan permasalahan numerik (Dewi et al., 2025). Menurut Jean Piaget, perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana siswa mulai mampu berpikir logis, namun masih membutuhkan bantuan media konkret dan pengalaman langsung untuk memahami konsep abstrak (Susanto & Wulandari, 2024). Oleh karena itu, pembelajaran

berhitung perlu dirancang secara kontekstual, bermakna, dan berpusat pada siswa agar sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Lebih lanjut, kemampuan berhitung juga memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan siswa pada berbagai mata pelajaran lain serta dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan numerasi menjadi bagian dari kompetensi abad ke-21 yang menuntut siswa tidak hanya mampu menghitung, tetapi juga mampu menganalisis, menalar, dan memecahkan masalah secara logis (Patriana et al., 2021). Dalam konteks ini, pembelajaran matematika di sekolah dasar seharusnya tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses pembentukan pola pikir kritis dan sistematis. Hal ini sejalan dengan pandangan National Council of Teachers of Mathematics (NCTM) yang menegaskan bahwa pemahaman konsep matematika

merupakan dasar utama dalam membangun kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada siswa (Gusmarlia, 2025).

Namun demikian, dalam praktik pembelajaran di kelas III A MI Al-Islamiah yang berjumlah 22 siswa, masih ditemukan berbagai kendala yang memengaruhi rendahnya kemampuan berhitung siswa. Beberapa permasalahan yang muncul antara lain rendahnya minat belajar matematika, kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta kesulitan dalam memahami konsep dasar berhitung. Sebagian siswa cenderung menghafal prosedur tanpa memahami makna di balik operasi yang dilakukan, sehingga ketika dihadapkan pada variasi soal yang berbeda, mereka mengalami kesulitan. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara optimal.

Permasalahan tersebut tidak terlepas dari penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, monoton, dan kurang variatif. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan

latihan soal secara berulang tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, suasana belajar menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi siswa. Padahal, karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain dan eksplorasi menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, peluang untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif semakin terbuka lebar. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Fredlina et al., 2021; Widat & Efanadari, 2021). Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan aplikasi game edukasi berbasis kuis seperti Kahoot, yang mengintegrasikan unsur permainan dengan evaluasi pembelajaran. Melalui fitur-fitur interaktif seperti peringkat, skor langsung, serta tampilan visual yang menarik, aplikasi ini mampu menciptakan suasana

belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan. Dengan demikian, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis game memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian oleh Rahmawati et al., (2024); dan Pratiwi et al., (2025) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis kuis seperti Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar secara signifikan karena memberikan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan. Selanjutnya, Ehrick et al., (2024) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa hingga mencapai kategori tinggi. Penelitian lain oleh Nurhikmah et al., (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis kuis dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih mudah dibandingkan metode konvensional. Selain itu, Susanti et al., (2025) menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran

matematika dapat meningkatkan keterampilan berpikir dan kemampuan numerasi siswa. Penelitian oleh Nugroho et al., (2026) juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan kecepatan dan ketepatan siswa dalam menyelesaikan soal matematika.

Meskipun demikian, keberhasilan penerapan media pembelajaran berbasis game tidak dapat dilepaskan dari kondisi dan karakteristik masing-masing lembaga pendidikan. Setiap kelas memiliki latar belakang siswa, sarana prasarana, serta budaya belajar yang berbeda, sehingga hasil yang diperoleh tidak selalu dapat digeneralisasikan. Oleh karena itu, diperlukan kajian lebih lanjut yang kontekstual dan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan, khususnya pada lingkungan Madrasah Ibtidaiyah.

Berdasarkan permasalahan dan dukungan hasil penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi game matematika berbasis kuis memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan

pada penerapan aplikasi game matematika berbasis kuis menggunakan Kahoot dalam pembelajaran di kelas III A MI Al-Islamiyah dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya dalam aspek kemampuan berhitung, serta menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam mengintegrasikan teknologi secara lebih efektif dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam pemanfaatan aplikasi game berbasis kuis Kahoot dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian dilaksanakan di MI Al-Islamiyah pada kelas III A dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang

yang memiliki kemampuan heterogen. Subjek penelitian dipilih secara purposive, yaitu siswa kelas III A dan guru kelas yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran matematika. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi untuk mengamati aktivitas dan keterlibatan siswa, wawancara untuk menggali respon guru dan siswa, dokumentasi berupa foto serta hasil belajar, dan tes sebagai data pendukung untuk melihat gambaran kemampuan berhitung siswa.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik (observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes) serta triangulasi sumber (guru dan siswa). Fokus penelitian ini meliputi proses pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran, respons serta keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung, dan dampaknya terhadap kemampuan berhitung siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis game

dalam meningkatkan kemampuan berhitung di Madrasah Ibtidaiyah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses Pemanfaatan Aplikasi Game Matematika Berbasis Kuis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi game matematika berbasis kuis dalam pembelajaran di kelas III A MI Al-Islamiyah berjalan dengan baik dan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah disusun oleh guru. Pada tahap awal pembelajaran, guru melaksanakan kegiatan pendahuluan berupa apersepsi dengan mengaitkan materi operasi hitung dasar yang telah dipelajari sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan penjelasan singkat mengenai konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Penyampaian materi dilakukan secara sederhana dan komunikatif agar mudah dipahami oleh siswa.

Pada tahap inti pembelajaran, guru mulai mengintegrasikan penggunaan aplikasi kuis berbasis game Kahoot sebagai media

evaluasi sekaligus penguatan materi. Siswa diarahkan untuk mengikuti kuis yang telah disiapkan oleh guru menggunakan perangkat yang terhubung dengan aplikasi tersebut. Soal-soal yang ditampilkan berkaitan dengan materi operasi hitung dasar yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa kelas III. Dalam proses ini, siswa terlihat lebih fokus dan antusias karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan digital yang interaktif.

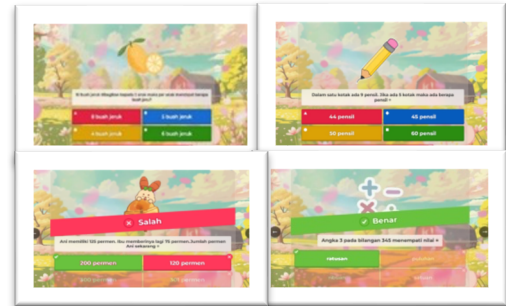
Selama kegiatan berlangsung, suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang menggunakan metode konvensional. Siswa menunjukkan respon positif dengan aktif menjawab setiap soal yang muncul pada layar. Unsur permainan seperti skor, peringkat (ranking), serta batas waktu pengerjaan soal memberikan pengalaman belajar yang menantang sekaligus menyenangkan. Hal ini mendorong siswa untuk lebih cepat berpikir, lebih teliti dalam menjawab, serta lebih berani berpartisipasi dalam proses pembelajaran tanpa rasa takut salah.

Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan adanya peningkatan

keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan partisipasi aktif, baik dalam menjawab pertanyaan maupun dalam mengikuti instruksi guru. Interaksi antar siswa juga meningkat karena mereka saling membandingkan skor dan berusaha mencapai hasil terbaik. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif berupa motivasi dan minat belajar siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Wulandari (2019) yang menyatakan bahwa game edukasi berbasis kuis mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, penelitian Sari (2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis game

memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya pada kemampuan berhitung siswa sekolah dasar.



Gambar 1. Tampilan soal di aplikasi Kahoot dalam pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan respons yang sangat positif terhadap penggunaan aplikasi game matematika berbasis kuis Kahoot. Sebagian besar siswa mengungkapkan perasaan senang dan antusias karena pembelajaran yang mereka ikuti terasa berbeda dari biasanya. Pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton berubah menjadi lebih menarik karena adanya unsur permainan yang melibatkan tantangan, skor, dan kompetisi. Hal ini membuat siswa lebih bersemangat sejak awal hingga akhir kegiatan pembelajaran.

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga mengalami

peningkatan yang cukup signifikan. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan kurang percaya diri dalam menjawab soal, mulai menunjukkan keberanian untuk berpartisipasi secara aktif. Mereka tampak lebih fokus memperhatikan soal yang ditampilkan, serta berusaha memahami setiap pertanyaan sebelum menjawab. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan kecepatan dalam menyelesaikan soal, yang menandakan adanya dorongan untuk berpikir lebih cepat dan tepat. Situasi ini mencerminkan bahwa penggunaan media berbasis game mampu merangsang aspek kognitif sekaligus afektif siswa secara bersamaan.

Selama kegiatan berlangsung, interaksi antar siswa juga terlihat lebih dinamis. Siswa saling berdiskusi secara spontan, membandingkan hasil skor, serta menunjukkan ekspresi kegembiraan ketika memperoleh nilai tinggi. Unsur kompetisi yang ditampilkan melalui peringkat (ranking) mendorong siswa untuk berusaha lebih maksimal dalam menjawab setiap soal. Namun demikian, kompetisi yang terjadi tetap dalam suasana yang positif dan tidak menimbulkan tekanan

berlebihan, melainkan justru meningkatkan semangat belajar siswa secara keseluruhan.

Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot memberikan dampak yang signifikan terhadap keaktifan siswa di kelas. Guru menyatakan bahwa siswa menjadi lebih mudah diarahkan dan lebih cepat merespon instruksi yang diberikan. Selain itu, siswa tampak lebih menikmati proses pembelajaran dan tidak mudah merasa bosan. Umpan balik yang diberikan secara langsung melalui aplikasi juga membantu siswa mengetahui kesalahan mereka dengan cepat, sehingga dapat memperbaiki pemahaman konsep berhitung secara lebih efektif.

Penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti Kahoot tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, partisipatif, dan bermakna bagi siswa.



Gambar 2. Antusiasme siswa saat mengikuti pembelajaran berbasis game

Dampak Pemanfaatan Aplikasi terhadap Kemampuan Berhitung Siswa

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung siswa setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan aplikasi game berbasis kuis Kahoot. Peningkatan ini terlihat dari hasil tes yang diberikan setelah proses pembelajaran berlangsung. Secara umum, siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menyelesaikan soal-soal operasi hitung dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Dibandingkan dengan kondisi sebelum penggunaan media berbasis game, siswa tampak lebih

terarah dalam memahami soal dan lebih sistematis dalam melakukan perhitungan.

Selain peningkatan pada hasil tes, kemampuan siswa dalam hal kecepatan dan ketepatan juga mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Siswa menjadi lebih cepat dalam merespons soal yang diberikan serta lebih teliti dalam memilih jawaban yang benar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game tidak hanya membantu siswa dalam memahami konsep, tetapi juga melatih keterampilan berpikir cepat dan akurat. Kondisi ini sangat penting dalam pembelajaran matematika dasar, terutama pada materi operasi hitung yang membutuhkan ketelitian tinggi.

Peningkatan yang paling menonjol juga terlihat pada pemahaman konsep siswa, khususnya pada materi perkalian dan pembagian yang sebelumnya dianggap sulit oleh sebagian siswa. Melalui tampilan soal yang interaktif dan pengalaman menjawab secara langsung, siswa menjadi lebih mudah memahami pola dan konsep dasar dalam operasi hitung tersebut. Proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa

tidak merasa terbebani, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih santai namun tetap fokus. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menjawab soal secara mandiri tanpa banyak bergantung pada bantuan teman maupun guru.

Dari sisi afektif, penggunaan Kahoot juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Adanya sistem skor, peringkat, dan umpan balik langsung membuat siswa lebih termotivasi untuk mencapai hasil terbaik. Kompetisi yang bersifat sehat mendorong siswa untuk lebih serius dalam belajar, namun tetap dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini menciptakan keseimbangan antara aspek kognitif dan afektif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa.



Gambar 3. Hasil skor siswa pada aplikasi Kahoot

PEMBAHASAN

Pemanfaatan aplikasi game matematika berbasis kuis seperti

Kahoot dalam pembelajaran matematika di kelas III A MI Al-Islamiah terbukti mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Pada tahap awal, guru melakukan apersepsi dan penyampaian materi secara sederhana sebelum mengintegrasikan media digital. Langkah ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi tidak menggantikan peran guru, melainkan berfungsi sebagai pendukung dalam memperkuat pemahaman konsep siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Oktariyanti et al., (2021) yang menyatakan bahwa game edukasi berbasis kuis dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena mampu mengemas materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Pada tahap inti pembelajaran, integrasi Kahoot sebagai media evaluasi sekaligus penguatan materi memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Unsur permainan seperti skor, peringkat, dan batas waktu terbukti mampu meningkatkan fokus dan antusiasme siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game

mampu merangsang keterlibatan aktif siswa secara menyeluruh. Temuan ini didukung oleh penelitian Pratiwi et al., (2025) yang mengungkapkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton.

Selain itu, peningkatan keaktifan siswa selama pembelajaran menunjukkan bahwa media berbasis game mampu mengatasi permasalahan pembelajaran konvensional yang cenderung membuat siswa pasif. Siswa menjadi lebih berani dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada aspek afektif, khususnya motivasi dan minat belajar siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Nurgiansah, (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa secara signifikan karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Dari sisi interaksi sosial, penggunaan Kahoot juga mendorong

terjadinya komunikasi yang lebih dinamis antar siswa. Adanya sistem peringkat dan skor memunculkan kompetisi yang sehat, sehingga siswa terdorong untuk mencapai hasil terbaik. Interaksi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membangun suasana belajar yang kolaboratif dan kompetitif secara positif. Hal ini diperkuat oleh pendapat Fhatri, (2020) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui interaksi langsung dan pemberian umpan balik secara cepat.

Dampak penggunaan Kahoot juga terlihat pada peningkatan kemampuan berhitung siswa. Siswa menjadi lebih cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal operasi hitung dasar. Selain itu, pemahaman konsep terutama pada materi perkalian dan pembagian mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game tidak hanya berdampak pada motivasi, tetapi juga pada hasil belajar kognitif siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nugroho et al., (2026) yang menyatakan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan kecepatan dan

ketepatan siswa dalam mengerjakan soal matematika.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis game seperti Kahoot memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Media ini mampu mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif secara seimbang, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, penggunaan aplikasi game berbasis kuis dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam meningkatkan kemampuan berhitung, keaktifan, serta motivasi belajar siswa. Namun, implementasinya tetap perlu disesuaikan dengan kondisi kelas dan kesiapan sarana prasarana agar dapat memberikan hasil yang optimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi game matematika berbasis kuis dalam pembelajaran di kelas III A MI Al-Islamiyah dengan jumlah 22 siswa memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar. Dari segi

proses, penggunaan aplikasi ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan tidak mudah bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika.

Dari segi respons, siswa menunjukkan antusiasme dan motivasi belajar yang tinggi, ditandai dengan meningkatnya keterlibatan, fokus, serta partisipasi dalam menjawab soal. Sementara itu, dari segi hasil belajar, kemampuan berhitung siswa mengalami peningkatan, baik dari segi kecepatan, ketepatan, maupun pemahaman konsep dasar operasi hitung. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi game berbasis kuis tidak hanya berdampak pada aspek afektif, tetapi juga pada aspek kognitif siswa.

Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi game matematika berbasis kuis dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa Madrasah Ibtidaiyah. Namun, keberhasilan penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan secara langsung pada semua lembaga pendidikan,

karena setiap sekolah memiliki karakteristik yang berbeda, baik dari segi kondisi siswa, fasilitas, maupun lingkungan belajar. Meskipun demikian, hasil penelitian ini tetap dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang lebih menarik, adaptif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Dewi, E. P., April, N. D. R., Winata, B. P., & Muhammad, A. F. N. (2025). Memahami Dasar-Dasar Bilangan: Jenis, Nilai Tempat, Dan Operasi Hitung. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 16(2), 382–395.
- Ehrick, F., Takwim, M., & Bungawati, B. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA di Kelas IV SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(4), 321–336.
- Fhatri, Z. (2020). Intervensi Latihan Sensori Motorik Dalam Pengembangan Kinestetik Anak Autis. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 23–32.
- Fredlina, K. Q., Putri, G. A. M. A., & Putri, N. L. P. N. S. (2021). Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran matematika di era new normal. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(1), 79–84.
- Gusmarlia, F. (2025). Pentingnya Konsep Dasar Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Literasiologi*, 14(1).
- Nugroho, D. C., Trimurtini, T., & Ratnaningrum, I. (2026). Efektivitas Media Interaktif Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5. *Paedagogie*, 21(1), 815–826.
- Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1529–1534.
- Nurhikmah, N., Rustiani, S., & Nurdin, N. (2024). Literature Review: Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Education Research*, 5(4), 4382–4390.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahny Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100.
- Patriana, W. D., Sutama, S., & Wulandari, M. D. (2021). Pembudayaan literasi numerasi untuk asesmen kompetensi minimum dalam kegiatan kurikuler pada sekolah dasar muhammadiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3413–3430.
- Pratiwi, A., Puspita, B., & Islamy, S. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran Kahoot untuk meningkatkan kosa kata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6(3), 388–396.

- Rahmawati, I. N. I., Uliya, N. M., & Susilawati, S. (2024). Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar: studi literatur. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 311–323.
- Susanti, E., Liana, D., & Muhammadiyah, M. (2025). Efektivitas Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 4(1), 9–21.
- Susanto, A. H., & Wulandari, M. D. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 689–706.
- Widat, F., & Efanadari, E. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Picture and Picture dalam Meningkatkan Hasil Belajar Anak Usia Dini. *Murobbi; Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 128–142.