

**ANALISIS PENGGUNAAN KUIS KAHOOT PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
SISWA SD**

Widiani Kusuma Dewi¹, Retno Nuraini², Esha Aulia³, Selvia Azzahra Apriliandis⁴,
Nurlaila Ana⁵

^{1,2,3,4,5} UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan

¹ widiani.kusuma.dewi@mhs.uingusdur.ac.id , ² retno.nuraini@mhs.uingusdur.ac.id

, ³ esha.aulia@mhs.uingusdur.ac.id ,

⁴ selvia.azzahra.apriliandis@mhs.uingusdur.ac.id , ⁵ nurlailaana@uingusdur.ac.id

ABSTRACT

Kahoot quiz-based interactive learning is a learning model that utilizes the Kahoot! digital platform as a game-based educational medium to create direct two-way interaction between teachers and students in Pancasila learning materials. This study adopted a qualitative method with a literature review research type. This method was chosen because the purpose of the study was to analyze in depth various concepts, theories, and previous research results that were relevant to using quiz-based interactive learning tools, especially Kahoot, in fostering motivation and improving learning outcomes for elementary school students in Pancasila Education subjects. The results of the systematic literature review showed that the use of quiz-based interactive learning media such as Kahoot in the Pancasila learning process at the elementary education level can foster student motivation and learning outcomes. In the context of teaching Pancasila Education, Kahoot is considered effective because conceptual material can be presented in the form of interactive questions that require quick understanding and implementation of Pancasila values in daily activities

Keywords: interactive learning, kahoot, pancasila education, learning outcomes.

ABSTRAK

Pembelajaran interaktif berbasis *quiz* Kahoot adalah model pembelajaran yang memanfaatkan platform digital Kahoot! sebagai media edukasi berbasis permainan (*game-based learning*) untuk menciptakan interaksi dua arah secara langsung antara guru, siswa, dalam materi pelajaran pancasila. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tipe penelitian tinjauan pustaka. Metode ini dipilih karena tujuan penelitian adalah untuk menganalisis secara mendalam berbagai konsep, teori, dan hasil riset sebelumnya yang relevan dengan memakai alat pembelajaran interaktif berbasis kuis, khususnya Kahoot, dalam menumbuhkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil *systematic literature review* menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif berbasis quiz seperti Kahoot proses belajar Pancasila di tingkat pendidikan dasar dapat menumbuhkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam konteks pengajaran Pendidikan Pancasila, Kahoot dianggap efektif karena materi yang bersifat konseptual dapat disajikan dalam bentuk pertanyaan interaktif yang mengharuskan pemahaman cepat serta implementasi nilai kandungan Pancasila dalam aktivitas keseharian.

Kata Kunci: pembelajaran interaktif, kahoot, pendidikan pancasila, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, sikap kebangsaan, serta pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai kehidupan bermasyarakat. Akan tetapi, implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai hambatan, khususnya dalam penggunaan metode pembelajaran yang cenderung konvensional dan berorientasi pada guru. Dominasi metode ceramah dalam proses pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang terlibat secara aktif dan mudah mengalami kejenuhan selama kegiatan belajar berlangsung. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar serta belum optimalnya hasil belajar peserta didik.

Seiring berkembangnya teknologi digital, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu media interaktif yang banyak dimanfaatkan adalah Kahoot! yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan partisipatif. Penelitian yang

dilakukan oleh (Nopianti et al., 2026) menunjukkan bahwa media berbasis Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar melalui penerapan unsur gamifikasi dalam pembelajaran.

Menurut teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sardiman, motivasi merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan belajar peserta didik karena dapat mendorong semangat, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, teori konstruktivisme menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Berdasarkan pandangan tersebut, peneliti berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot perlu dikaji lebih mendalam karena media tersebut tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran, tetapi juga dapat menjadi sarana pedagogis yang mendukung peningkatan partisipasi dan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot memiliki pengaruh positif

terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian (Bahri & Nurhidayah, 2024) menjelaskan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui adanya tantangan, skor, peringkat, dan umpan balik langsung yang mendorong peserta didik lebih fokus selama pembelajaran berlangsung. Penelitian (Muhsin et al., 2026) juga menyatakan bahwa penggunaan media Kahoot dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penelitian (Baso & Sakti, 2025) menemukan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi interaktif mampu membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik melalui pemberian umpan balik secara langsung terhadap jawaban yang diberikan siswa.

Penelitian (Kusuma, 2026) juga menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan yang didukung media Kahoot memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik sekolah dasar. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian

sebelumnya masih berfokus pada mata pelajaran umum seperti IPAS dan Bahasa Indonesia serta lebih menitikberatkan pada aspek hasil belajar kuantitatif. Penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, terutama berkaitan dengan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV, masih relatif terbatas. Oleh sebab itu, terdapat kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis kuis Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar peserta didik secara bersamaan. Penelitian ini didukung oleh teori motivasi belajar dan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, Kahoot tidak hanya dipandang sebagai media evaluasi digital, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis kuis Kahoot dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan jenis kajian literatur. Metode ini dipilih karena tujuannya adalah untuk menganalisis secara mendalam beragam berbagai konsep, teori, serta hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis kuis, khususnya Kahoot, dalam menumbuhkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui pendekatan ini, peneliti tidak mengumpulkan data secara langsung di lapangan, tetapi lebih kepada memanfaatkan data yang telah ada yang bersumber dari berbagai literatur ilmiah yang relevan.

Sumber informasi dalam penelitian ini terdiri dari data sekunder yang diperoleh melalui jurnal ilmiah

nasional maupun internasional, buku referensi, prosiding seminar, serta laporan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik penelitian. Literatur yang digunakan dipilih berdasarkan beberapa kriteria, yaitu memiliki relevansi dengan fokus penelitian, berasal dari sumber yang kredibel seperti jurnal terindeks atau penerbit akademik terpercaya, serta diutamakan terbit dalam kurun waktu 5 hingga 10 tahun terakhir guna menjamin kebaruan informasi yang digunakan.

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi sumber, yaitu dengan melakukan perbandingan dan analisis terhadap berbagai referensi dari sumber yang berbeda. Tidak hanya itu, penulis juga memastikan bahwa seluruh sumber yang digunakan berasal dari referensi yang kredibel dan telah melalui proses penelaahan ilmiah (peer review), sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis kuis

seperti **Kahoot** dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar menunjukkan dampak yang signifikan terhadap perkembangan motivasi belajar serta prestasi belajar kelas IV. Penerapan media Kahoot dalam kegiatan pembelajaran menciptakan atmosfer belajar yang lebih dinamis, mengasyikkan, dan kompetitif, sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa secara langsung dalam memahami materi pembelajaran. Pernyataan ini sejalan dengan studi yang diteliti oleh Muhajir dan rekan-rekannya dalam *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* yang menemukan bahwa pemanfaatan Kahoot pada siswa kelas IV dapat meningkatkan semangat belajar serta memberikan efek positif terhadap prestasi akademik siswa dalam materi Pendidikan Dasar. Perhatian siswa terhadap materi semakin meningkat berkat elemen permainan, sistem penilaian, dan umpan balik segera dari aplikasi tersebut (Muhajir et al., 2024).

Berdasarkan hasil kajian ini secara keseluruhan mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis kuis (Kahoot) dalam pelajaran pendidikan

penelitian lainnya mengungkapkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis permainan digital efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Motivasi intrinsik muncul karena peserta didik memiliki tantangan untuk menjawab soal dengan tepat dan cepat, sedangkan motivasi ekstrinsik terlihat dari keinginan siswa meraih skor terbaik serta muncul di papan peringkat. Dalam studi yang mengeksplorasi dampak Kahoot pada motivasi belajar anak-anak di sekolah dasar, terungkap bahwa sebagian besar siswa merasakan semangat lebih tinggi dalam mengikuti pelajaran dibandingkan dengan metode tradisional yang hanya mengandalkan ceramah dan tugas tertulis (Muzayanati & Puspitasari, 2022). Keberadaan elemen visual yang menarik, musik latar, dan interaksi secara langsung membuat siswa lebih konsentrasi dan tidak cepat merasa jenuh selama proses pembelajaran (Muzayanati & Puspitasari, 2022). Keadaan ini sangat krusial terutama bagi siswa kelas IV SD yang biasanya memerlukan rangsangan visual dan kegiatan interaktif untuk mempertahankan fokus belajar.

Dalam konteks pengajaran Pendidikan Pancasila, Kahoot dianggap efektif karena materi yang bersifat konseptual dapat disajikan dalam bentuk pertanyaan interaktif yang mengharuskan pemahaman cepat dan penerapan prinsip-prinsip Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Studi tentang pengaruh penggunaan Kahoot yang berbasis PBL (*Problem Based Learning*) dalam pelajaran Pendidikan Pancasila mengindikasikan bahwa siswa lebih cepat memahami konsep-konsep seperti gotong royong, toleransi, tanggung jawab, dan kebhinekaan saat materi disajikan dalam bentuk kuis interaktif (Muzayanati & Puspitasari, 2022). Di samping itu, proses diskusi setelah kuis juga memungkinkan siswa untuk merefleksikan pilihan jawaban mereka, yang mengakibatkan penguatan konsep secara lebih mendalam. Oleh karena itu, Kahoot berperan bukan sekedar sebagai sarana penilaian, melainkan berfungsi sebagai sarana penguatan konten pembelajaran.

Menurut (Muzayanati & Puspitasari, 2022) dari segi hasil belajar, berbagai penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-

rata siswa setelah penggunaan media Kahoot. Hal ini terjadi karena siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Metode evaluasi yang cepat memungkinkan pendidik memberikan umpan balik segera sehingga kesalahan pemahaman siswa dapat cepat diatasi (Ramadhani et al., 2025). Studi di tingkat dasar menunjukkan bahwa sesudah memanfaatkan Kahoot, terdapat peningkatan signifikan pada capaian *post-test* dibandingkan dengan *pre-test*, yang menunjukkan adanya perbaikan pemahaman konsep. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis kuis dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.

Pemanfaatan Kahoot pada Pendidikan Pancasila di kelas IV SD berhasil mendorong peningkatan motivasi belajar serta pencapaian belajar siswa. Sarana pembelajaran ini menghasilkan proses pembelajaran yang semakin inovatif, partisipatif, dan selaras dengan karakteristik peserta didik pada jenjang sekolah dasar yang menyukai kegiatan belajar berbasis

permainan. Dengan demikian, penggunaan Kahoot dapat diusulkan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran digital yang efisien untuk diterapkan oleh pendidik dalam pengajaran Pendidikan Pancasila pada tingkat pendidikan dasar.

Penggunaan platform pembelajaran interaktif yang berfokus pada kuis seperti Kahoot dalam pengajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar menunjukkan potensi yang signifikan dapat meningkatkan semangat dan pencapaian akademik pelajar. Berdasarkan hasil kajian literatur, media ini mengintegrasikan unsur permainan (game-based learning) dengan evaluasi pembelajaran, sehingga membentuk atmosfer pembelajaran lebih menarik, kompetitif, dan menyenangkan bagi anak-anak.

Media pembelajaran interaktif yaitu alat yang mendukung adanya komunikasi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, Kahoot berperan sebagai platform digital yang mampu menyajikan soal dalam bentuk kuis dengan tampilan visual yang menarik, waktu

terbatas, serta umpan balik langsung. Menurut (Wang & Tahir, 2020), penggunaan Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena adanya elemen permainan seperti skor, peringkat, dan kompetisi yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, Kahoot juga mendukung belajar dengan berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar saat ini yang akrab dengan perangkat digital. Hal ini sejalan dengan pendapat (Licorish et al., 2018) yang menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan perhatian dan fokus siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Hasil systematic literature review menunjukkan bahwa penggunaan perangkat pembelajaran interaktif berbasis quiz seperti Kahoot pada saat pembelajaran Pancasila di sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi dan hasil dari belajar siswa. Secara keseluruhan, penelitian menunjukkan bahwa Kahoot memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa,

membuat lingkungan belajar yang menyenangkan, dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Penemuan ini sejalan studi sebelumnya yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan minat mereka dalam belajar (Mertayasa et al., 2022).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur, kami dapat menyimpulkan bahwa penggunaan sarana pembelajaran interaktif berupa quiz, yaitu Kahoot, pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di peserta didik kelas IV di tingkat sekolah dasar, terbukti efektif dalam mendorong peningkatan motivasi belajar serta capaian belajar peserta didik. Media pembelajaran menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, kompetitif, dan partisipatif melalui integrasi unsur gamifikasi seperti sistem skor, peringkat, batas waktu, serta umpan balik langsung yang mendorong keterlibatan siswa secara optimal dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks Pendidikan Pancasila, Kahoot memberikan

inovasi dalam penyampaian materi konseptual dengan menyajikannya secara lebih nyata, relevan dengan konteks, dan lebih mudah dipahami sesuai karakteristik peserta didik jenjang sekolah dasar yang umumnya lebih menyukai proses pembelajaran berbasis permainan dan visual komunikatif. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran tidak hanya berperan dalam meningkatkan pemahaman konsep, melainkan juga mampu memperkuat motivasi intrinsik dan ekstrinsik peserta didik.

Dengan demikian, Kahoot dapat direkomendasikan sebagai suatu alternatif media pembelajaran inovatif dan sesuai untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar. Namun, keberhasilan implementasinya perlu didukung oleh kesiapan guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai, ketersediaan sarana pendukung, serta pengembangan kompetensi digital pendidik agar pemanfaatannya dapat berlangsung secara optimal.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penerapan Kahoot secara langsung melalui penelitian lapangan agar diperoleh data empiris yang lebih mendalam terkait efektivitas penggunaannya dalam berbagai konteks pembelajaran. Dengan demikian, kita Pdapat memahami lebih baik bagaimana Kahoot dapat membantu mengoptimalkan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aufa, A. D., Ningtias, Saskia Dita Ayu Ranggawuni, A., & Hermawan, J. S. S. (2024). eran Game Edukasi Kahoot! Sebagai Media Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Interaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah PGSD FIP UNIMED*, 9(1), 97–103.
- Bahri, A., & Nurhidayah. (2024). Increasing Learning Motivation through Kahoot as a Media Game Based Learning. *Journal Of Education Technology*, 8(3), 403–410.
- Baso, B. S., & Sakti, A. (2025). Penerapan Aplikasi Kahoot! Sebagai Media Evaluasi Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Kusuma, D. G. A. P. I. (2026). Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar. https://repo.undiksha.ac.id/28335/?utm_source=chatgpt.com
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). *Students ' perception of Kahoot! ' s influence on teaching and learning*. 13(9). <https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Mertayasa, M., Astawan, G., & Gading, K. (2022). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA GAMIFIKASI- KAHOOT BERBASIS HOTS TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN KETRAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 09(02), 343–353. <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.686>
- Muhajir, Rusdi, Rahmadani, A., Hasmalia, & Indrawati. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Disekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04).
- Muhsin, Helna, H., Eisy, El, Majdina, R., Eisy, E., Haliza, N., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R.

- (2026). EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT! TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR: KAJIAN LITERATUR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11, 352–366.
- Muzayanati, A. M., & Puspitasari, P. (2022). EFEKTIVITAS APLIKASI GAME KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i1.8677>
- Nopianti, R., Jaenudin, D., & Hendriana, H. (2026). Kahoot-based gamified learning media integrated with problem-based learning to enhance elementary school students ' critical thinking and learning motivatiomn. *Indonesian Journal Of Science And Mathemathic Education*, 09(March), 247–261.
<https://doi.org/10.24042/ijsme.v9i1.30912>
- Prihatini, N. W., Dewi, S. M., & DS, Y. N. (2024). Analisis Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(4), 4429–4435.
- Ramadhani, H. N., Wahyuni, H. I., & Faradita, M. N. (2025). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game Based Learning Pada Ipas Di SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01).
- Subagyo, N. A., Kinasih, E. T., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Nashihah, R. (2024). Dampak Baamboozle dan Kahoot Berbasis PBL Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 5027–5036.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot ! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149(January), 103818.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>