

**PENGUNAAN ALAT DIGITAL BERUPA MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS KAHOOT! SERTA DAMPAKNYA TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA SD DALAM KURIKULUM DEEP LEARNING**

I Nyoman Sudirman¹, Ni Luh Putu Krysta Dwi Cahyani², Ni Putu Ayu Widiya
Lestari³, Ni Putu Revalina Swadya Putri⁴, Ni Komang Wulandari⁵

PGSD Universitas Markandeya Bali

putrateacher@gmail.com¹, krystacahyani@gmail.com²,
widiyalestariniputu@gmail.com³, swadyareva@gmail.com⁴,
mangwulandari18@gmail.com⁵

ABSTRACT

Instructional media plays a crucial role in clarifying materials and enhancing effectiveness in teaching and learning interactions. The appropriate use of media, whether through printed materials or digital platforms, digital learning media is highly capable of transforming the classroom atmosphere into a more enjoyable, interactive environment, and increasing student motivation. This research method utilizes a literature review by collecting various data and academic publications accredited by Sinta and Google Scholar. This study aims to comprehensively examine the use of Kahoot! - based digital learning media and its various impacts on elementary school student.

Keywords: Instructional Media, Kahoot! Elen Tary School, Learning Outcomes, Deep Learning Curriculum.

ABSTRAK

Media pembelajaran berperan krusial dalam memperjelas materi dan meningkatkan ke efektifkan dalam interaksi belajar mengajar. Penggunaan media yang tepat dengan menggunakan media cetak atau sebuah platform digital sangat mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan meningkatkan motivasi siswa. Metode penelitian ini menggunakan studi literatur dengan mengumpulkan berbagai data dan publikasi akademik yang terakreditasi Sinta maupun Google Scholar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara komprehensif penggunaan media pembelajaran digital berbasis Kahoot! Serta berbagai dampaknya terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Kahoot!, Hasil Belajar, Sekolah Dasar, Deep Learning.

A. Pendahuluan

Media merupakan media yang dimanfaatkan untuk berbagai sarana informasi, termasuk terhadap pembelajaran yang perannya memberikan pesan dengan cepat dan dapat tercapai secara efektif. Widya Ayuningtyas, K., & Zulfah, N. (2021). menegaskan bahwa sebuah media bisa di dikatakan sebagai media pembelajaran jika memiliki kemampuan untuk memperjelas makna dari materi yang disampaikan dalam interaksi belajar-mengajar.

Dengan itu, media pembelajaran merupakan sebuah alat teknologi yang secara kreatif digunakan atau di buat sendiri oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. yang bertujuan agar informasi yang diberikan bisa di sampaikan secara jelas dan interaktif, dengan bantuan sebuah media pembelajaran, guru menjadi lebih mudah untuk menjelaskan istilah-istilah rumit dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan interaktif (Fitri et al. 2024). Media pembelajaran digunakan agar siswa tertarik dan ingin belajar dengan pembelajaran yang dijelaskan, dikarenakan media bukan hanya sekedar menyalin teks buku ke siswa. dengan ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan siswa akan bersemangat dan mau mencoba bukan hanya sekedar duduk mendengarkan.

Media yang digunakan sangat banyak, dengan yang paling sering ditemui seperti buku cetak yang

didapat disekolah, gambar, rekaman dan juga video hingga menggunakan media digital yang lebih canggih. Untuk itu pemilihan media juga harus sesuai dengan kebutuhan materi dan jenis siswa yang akan diajarkan menggunakan media pembelajaran. penggunaan teknologi dapat disajikan secara menarik dengan berbagai variasi seperti gambar, *slide* yang bergerak, dan video animasi yang bisa digunakan agar penyampaian materi tidak membosankan bagi siswa, (Rumtutuly et al., 2025).

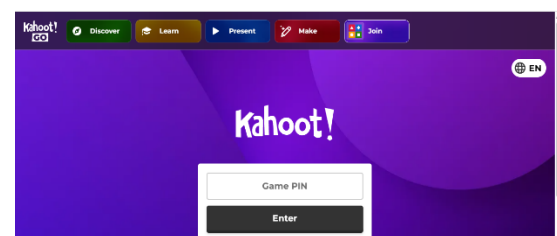
Dengan berbagai media digital yang digunakan saat penjelasan materi, salah satu media digital berbasis Kahoot! bisa digunakan sebagai pengakhiran pelajaran dengan menjawab soal-soal yang sesuai dengan pembelajaran sebelumnya, menurut Nur Isnayanti, A., & Author, C. (n.d.) penggunaan Kahoot! pada pembelajaran mampu membuat siswa menjadi lebih kompetitif secara sehat. Selain itu media ini juga mendorong siswa untuk bersama-sama menjawab soal yang membangkitkan semangat belajar mereka. Media pembelajaran berbasis *game* kuis ini, memberikan kemudahan yang bisa dimainkan secara mandiri ataupun bersama kelompok, media berbasis Kahoot! ini dihadirkan sebagai pelengkap media pembelajaran digital dan menyenangkan dengan Design yang dibuat menarik dan berbagai fitur, dengan menggunakan kuis yang dilengkapi dengan berbagai *game* akan membuat materi mudah diingat dan tidak merasa sedang diuji. (Zarijah, Z., & Asdarina, O. 2025).

Beberapa hal yang menjadi tantangan guru dalam pembelajaran dalam konteks *Deep Learning* yaitu meliputi beberapa hal, keterbatasan sumber daya teknologi dan bahan ajar, kurangnya pelatihan guru, dan kompleksitas kebijakan yang berubah-ubah adalah masalah utama dalam menerapkan pembelajaran mendalam. Masih banyak sekolah dasar yang belum memiliki akses teknologi dan materi pembelajaran yang memadai. Di sisi lain, pendekatan ini menghadapi tantangan kompleks dan dinilai belum efektif dalam konteks saat ini.

Pertama, kebijakan pemerintah terkait *Deep Learning* menimbulkan kebingungan dan kekhawatiran di kalangan pendidik. **Kedua**, peningkatan kemampuan *literasi* lebih mendesak dibandingkan perumusan kebijakan *Deep Learning*. Meskipun pendekatan ini dirancang untuk meningkatkan *literasi* peserta didik, kondisi sosial saat ini di mana perubahan kebijakan pendidikan kerap berganti seiring pergantian menteri menyebabkan ke tidak percayaan publik. **Ketiga**, alih-alih merumuskan kebijakan *Deep Learning* yang kompleks, lebih mendasar jika pemerintah mengembangkan kebijakan pembelajaran logika dan filsafat dalam kurikulum nasional. **Keempat**, kualitas guru perlu menjadi prioritas utama karena keberhasilan *Deep Learning* sangat bergantung pada kompetensi guru. **Kelima**, pembangunan sarana *literasi*, lebih penting daripada kebijakan *Deep*

Learning, terutama melalui penyediaan bahan bacaan bermutu dalam bahasa Indonesia. Masalah lain adalah kurikulum yang kaku, meskipun kurikulum merdeka dinilai lebih fleksibel. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi harus dilakukan secara bertahap dan strategis, tidak buru-buru.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *game* seperti Kahoot menjadi sangat penting di Sekolah Dasar karena karakteristik peserta didik usia SD yang cenderung menyukai aktivitas bermain, visual menarik, dan tantangan sederhana. Pada usia ini, siswa memiliki rentang perhatian yang relatif pendek sehingga pembelajaran yang bersifat satu arah dan konvensional sering kali membuat siswa cepat bosan dan kurang terlibat secara aktif.



Gambar. 1. Main kode *game* Kahoot!

Media digital Kahoot! Memiliki dua *website* <https://kahoot.com/> dan <https://kahoot.it/> media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur belajar dan bermain (*learning by playing*) agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis *game* menyediakan lingkungan belajar yang interaktif melalui kuis, skor, peringkat, dan umpan balik langsung. Unsur-unsur permainan

tersebut mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar siswa SD karena mereka merasa sedang bermain, bukan sekadar belajar. Hal ini sejalan dengan kebutuhan perkembangan kognitif dan emosional siswa SD yang belajar lebih efektif melalui pengalaman konkret, aktivitas menyenangkan, serta kompetisi sehat yang sederhana.

Selain meningkatkan motivasi, penggunaan Kahoot juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Seluruh siswa terlibat secara langsung dalam menjawab pertanyaan, memperhatikan materi, dan merespons umpan balik yang diberikan secara *real-time*. Kondisi ini membantu guru menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, komunikatif, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Dengan demikian, Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu memperkuat pemahaman konsep siswa secara menyenangkan.

Dengan mempertimbangkan karakteristik siswa Sekolah Dasar dan tuntutan pembelajaran abad ke-21, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *game* seperti Kahoot menjadi urgensi yang tidak dapat diabaikan. Kahoot mampu menjembatani kebutuhan belajar siswa SD dengan pendekatan yang sesuai perkembangan mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*literatur review*) untuk mengkaji secara komprehensif penggunaan alat digital berupa media pembelajaran berbasis Kahoot serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar mendalam konteks kurikulum *Deep Learning*. Studi literatur dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menghimpun dan menganalisis berbagai temuan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik kajian. Sumber data penelitian diperoleh dari artikel ilmiah, jurnal nasional, serta publikasi akademik yang diakses melalui basis data seperti Google Scholar, dan jurnal ter indeks SINTA. Pencarian literatur dilakukan dengan menggunakan antara lain Kahoot, media pembelajaran digital, hasil belajar siswa SD, *game-based learning*, dan *Deep Learning curriculum*. Literatur yang dipilih merupakan publikasi dalam kurun waktu lima tahun terakhir dan memiliki keterkaitan langsung dengan fokus penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot! membawa perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa, yang dimana dengan mengubah pelajaran yang sulit menjadi permainan berbasis kuis yang interaktif dan penuh warna yang dapat membuat siswa SD tidak akan merasa seperti sedang diuji dan terbebani untuk menghapal materi yang sulit.

menurut Widya Ayuningtyas, K., & Zulfah, N. (2021) saat siswa merasa senang dapat membuat lebih fokus untuk menjawab pertanyaan, untuk itu nilai atau hasil belajar kognitif siswa cenderung meningkat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Kahoot!.

Penggunaan media ini juga berfungsi menjadi alat evaluasi yang dapat membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka secara mandiri, dengan berbagai fitur tantangan kuis yang bisa diakses secara gratis di webnya sendiri, siswa didorong untuk mengulang materi tanpa merasa bosan. Pengulangan yang dilakukan berisi animasi yang berbeda-beda dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar, dan secara tidak langsung juga memperkuat pemahaman konsep secara mendalam. Motivasi yang muncul ketika bersaing ingin menang dalam permainan dapat membuat siswa belajar lebih giat untuk bisa memenangkan kuis tersebut, ketika semangat belajar mereka tercapai, keaktifan siswa dalam berdiskusi dan memecahkan masalah juga akan meningkat jauh lebih baik daripada dengan menggunakan metode belajar yang bersifat ceramah biasa. Selain itu, Kahoot berdampak positif dalam semangat dan keaktifan belajar siswa, yang memberikan berbagai macam fitur yang bisa digunakan sehingga membuat siswa menjadi termotivasi untuk belajar secara mandiri. (Zahrotun Nisa et al., 2022).

1. Kesesuaian Kahoot dengan Prinsip Kurikulum *Deep Learning*

Kurikulum *Deep Learning* menekankan pembelajaran yang bermakna, berpusat pada peserta didik, mendorong keterlibatan aktif, penguatan pemahaman konseptual, serta refleksi terhadap proses belajar. Penggunaan Kahoot sebagai media *gamifikasi* pembelajaran menunjukkan kesesuaian yang kuat dengan prinsip-prinsipnya yaitu :

Pertama, Kahoot mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*). Kahoot digunakan sebagai media *gamifikasi* yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui kuis interaktif. Hal ini sejalan dengan prinsip *Deep Learning* yang menempatkan siswa sebagai subjek utama pembelajaran, bukan sekedar penerima informasi pasif.

Kedua, Kahoot memperkuat keterlibatan aktif dan motivasi belajar, yang merupakan fondasi pembelajaran mendalam. *Gamifikasi* melalui Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan menantang. Kondisi ini mendorong siswa untuk fokus, berpikir cepat, serta merefleksikan jawaban yang terbaik. Dalam konteks *Deep Learning*, keterlibatan emosional dan motivasi tersebut berperan penting dalam membangun pemahaman yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional. **Ketiga,** Kahoot selaras dengan prinsip

pembelajaran kontekstual dan bermakna dalam kurikulum *Deep Learning*. Kahoot terintegrasi dengan perangkat pembelajaran, hal ini menunjukkan bahwa kahoot dapat dimanfaatkan untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks budaya lokal dan pengalaman nyata siswa, sehingga mendukung pembentukan pemahaman konseptual yang lebih dalam dan relevan.

Kahoot bukan sekedar media evaluasi berbasis permainan, tetapi merupakan alat digital yang selaras dengan prinsip kurikulum *Deep Learning*, khususnya dalam mendorong keterlibatan aktif, pembelajaran bermakna, refleksi berkelanjutan, dan penguatan pemahaman siswa sekolah dasar.

Implikasi Kahoot dengan memberikan pembelajaran dengan berbasis *game* sangat bermanfaat bagi guru dalam merancang materi yang lebih dinamis, dengan berbagai fitur seperti gambar, waktu, juga papan peringkat. Guru dapat secara kreatif membuat desain seperti apa permainan yang diinginkan. Kuis yang buat tidak hanya menguji pemahaman namun memicu rasa semangat berkompetensi yang sehat, dengan berbagai fitur ini membuat proses evaluasi menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Selain itu, media pembelajaran berbasis kuis ini juga berfungsi sebagai alat bantu yang memudahkan guru dalam mengelola keterlibatan kelas secara aktif, dan memanimasir kebosanan siswa dalam mempelajari

materi-materi yang sulit seperti nama - nama suku bangsa, rumah adat dengan menambahkan berbagai macam gambar akan menciptakan pembelajaran berpusat kepada siswa, yang di mana setiap siswa merasa termotivasi untuk berpartisipasi dan mencapai hasil belajar yang optimal Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019)

Penggunaan media digital di Sekolah Dasar membuka beragam peluang penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu peluang utama adalah kemampuan media digital untuk menyediakan sumber belajar yang lebih kaya, interaktif, dan variatif dibandingkan dengan metode tradisional. Media digital seperti video pembelajaran, aplikasi kuis edukatif, dan materi multimedia dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih menarik dan kontekstual, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu, media digital memungkinkan guru mengakses berbagai sumber pembelajaran dari luar sekolah dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih modern, efisien, serta sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi.

Di samping berbagai peluang tersebut, implementasi media digital di SD juga menghadapi beberapa tantangan nyata. Tantangan pertama adalah kesenjangan digital dan keterbatasan fasilitas teknologi, seperti kurangnya perangkat digital yang memadai dan akses internet

yang tidak stabil di beberapa sekolah. Keterbatasan ini sering kali menghambat optimalnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sehari-hari. Selain itu, masih terdapat kekurangan keterampilan digital di kalangan guru, di mana sebagian guru belum sepenuhnya siap atau memiliki kompetensi untuk merancang dan menerapkan media digital secara efektif dalam kegiatan belajar. Guru yang belum terlatih dapat kesulitan memilih atau mengadaptasi konten digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tantangan lain yang perlu diperhatikan adalah isu keamanan dan etika digital, termasuk perlunya *literasi* digital yang memadai agar siswa mampu menggunakan teknologi dengan aman dan bertanggung jawab, serta meminimalkan risiko paparan konten negatif di luar konteks pembelajaran.

Dengan demikian, media digital menawarkan peluang besar untuk memperkaya proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa di tingkat SD. Namun, tanpa adanya dukungan infrastruktur yang memadai, pelatihan yang relevan bagi guru, serta pemahaman yang baik tentang penggunaan media digital secara aman dan etis, tantangan-

tantangan ini dapat menghambat potensi positif media digital dalam pendidikan dasar.

D. Kesimpulan

Penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot! telah terbukti secara signifikan

meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar dengan mengubah materi yang sulit menjadi kuis interaktif yang menyenangkan. Melalui pendekatan *gamifikasi*, beban psikologis siswa dalam menghafal berkurang, memungkinkan mereka untuk fokus dan lebih termotivasi untuk menjawab pertanyaan. Hal ini secara langsung berdampak pada nilai kognitif karena lingkungan belajar yang positif memungkinkan pemahaman materi yang lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional.

Media berbasis Kahoot! ini tidak hanya menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran tetapi juga secara interaktif menghubungkan materi dengan pengalaman kehidupan nyata dan budaya lokal. Dengan demikian, mengintegrasikan Kahoot! ke dalam kelas berhasil menciptakan pemahaman konseptual yang lebih dalam, lebih relevan, dan lebih bermakna bagi perkembangan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Alfansyur, A., & Universitas Sriwijaya, F. (2019) PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS ICT “KAHOOT” DALAM PEMBELAJARAN PPKN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Kajian Teori Dan Praktik PKn*, 6(2), 208–216.

- Fitri, S. D., Selfiyana, S., Rakhmatika, I., Afifah, N., Handiawan, M. D., Prayogi, A., & Abdurrahman Wahid Pekalongan, U. K. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan keterampilan literasi peserta didik di MA Pembangunan Jakarta. *MULTIPLE: Journal of Global and Multidisciplinary*, 2(6), 1931-1940.
- Kehumasan, G. J., Bunyamin, A. C., Rika Juita, D., & Syalsiah, N. (2020). *Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran*. 3(1), 43–50.
<https://Kahoot.com/>
- Nur Isnayanti, A., & Author, C. (n.d.). *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education Integrasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dalam Kurikulum Sekolah Dasar: Tantangan dan Peluang*. Retrieved <https://e-journal.my.id/cjpe>
- Rumtutuly, F., Sugiarto, S., Johansz, D., Wakole, T., Mose, W. Y., Mapusa, L., Rumlawang, P. A., & Suherman, D. R. (2025). Pelatihan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Berbasis Etnopedagogi dan Deep Learning Berbantuan Teknologi Bagi Guru Pulau-Pulau Kecil Perbatasan. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 5(1), 17–26.
<https://doi.org/10.59025/ktqb8f40>
- Widya Ayuningtyas, K., & Zulfah, N. (2021). Analisi Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 1, 28–32.
<https://doi.org/10.30595/pssh.v1i.70>
- Zahrotun Nisa, S., Nurhasanah Sabila, S., Puspita Ananda Ayu, W., Maesyaroh, Z., Al-Istiqomah, M., Ar-Raudhlah, M., Al-Basyariyah, M., Bandung Kulon, K., Bandung, K., Barat, J., Sumedang

Selatan, K., Sumedang, K.,
Cileunyi Kulon, K., Bandung,
K., & Margaasih, K. (n.d.). *JMI :
Jurnal Multidisiplin Ilmu*
APLIKASI KAHOOT UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR Kahoot App to
Increase Learning Motivation.
Retrieved January 24, 2026,
from [https://journal.al-
aarif.com/index.php/jurnalmulti
disiplin/article/view/21/28](https://journal.al-aarif.com/index.php/jurnalmultidisiplin/article/view/21/28)

Zarijah, Z., & Asdarina, O. (2025).
Pengaruh Penggunaan Media
Pembelajaran Kahoot Berbasis
Game Based Learning
Terhadap Hasil Belajar Siswa.
DIKSI: Jurnal Kajian
Pendidikan Dan Sosial, 6(3),
464–475.
[https://doi.org/10.53299/diksi.v
6i3.2396](https://doi.org/10.53299/diksi.v6i3.2396)