

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KAHOOT UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD NEGERI 18
BANDA ACEH**

Ana Miranda¹, Nena Puspita Sari², Nura Azkia³

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Iskandar Muda

nanaoktober22@gmail.com¹ nenapuspitasari2@gmail.com²

nuraazkia18@gmail.com³

ABSTRACT

This study was motivated by the low science and social studies (IPAS) learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 18 Banda Aceh. The objective of this study was to determine the effect of using the Kahoot interactive learning media on the IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 18 Banda Aceh. This study employed a quantitative approach using a Pre-Experimental Design with a One Group Pretest–Posttest Design. The sample consisted of 32 students selected using a saturated sampling technique. Data were collected through learning achievement tests and documentation, while data analysis was conducted using the normality test, Paired Sample t-Test, and N-Gain analysis. The results showed that the mean pretest score increased from 61.81 to 81.09 on the posttest. The Paired Sample t-Test yielded a significance value of 0.000 (< 0.05), and the N-Gain score was 0.50, which was categorized as moderate. Therefore, the Kahoot interactive learning media was found to be effective in improving the IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 18 Banda Aceh.

Keywords: Kahoot; IPAS Learning Outcomes; Interactive Learning Media.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 18 Banda Aceh. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Kahoot terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 18 Banda Aceh dengan menggunakan pendekatan kuantitatif metode *Pre-Experimental Design* melalui rancangan *One Group Pretest–Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 32 siswa yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan uji normalitas, *Paired Sample t-Test*, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* meningkat dari 61,81 menjadi 81,09 pada *posttest*. Hasil uji *Paired Sample t-Test* memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai N-Gain sebesar 0,50 dengan kategori sedang. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif Kahoot efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 18 Banda Aceh.

Kata kunci: Kahoot; Hasil Belajar IPAS; Media Pembelajaran Interaktif.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media yang mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, guru dituntut mampu mengembangkan pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 (Arsyad, 2020; Siregar & Simarmata, 2021; Suryani, 2023). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung oleh Sari et al. (2022) yang menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan bagian dari kompetensi pedagogik guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih

efektif dan sesuai dengan perkembangan era digital.

Salah satu media pembelajaran digital yang berkembang pesat adalah Kahoot, yaitu platform pembelajaran berbasis *game-based learning* yang mengintegrasikan aktivitas belajar dengan kuis interaktif secara *real-time*. Kahoot menyediakan berbagai fitur, seperti skor, peringkat (*leaderboard*), batas waktu pengerjaan, dan umpan balik langsung (*immediate feedback*), sehingga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Wang & Tahir, 2020; Wedyawati, 2022; Chaiyo & Nokham, 2022; Nurhikmah et al., 2023). Bagi siswa sekolah dasar, karakteristik Kahoot yang menarik dan menyenangkan mampu meningkatkan perhatian serta memudahkan siswa memahami materi pembelajaran (Rahmawati, 2023). Oleh karena itu, Kahoot dipandang sebagai salah satu media yang relevan untuk mendukung pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar.

Meskipun pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi semakin berkembang, penerapannya di sekolah dasar masih belum optimal.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru kelas V, dan dokumentasi hasil belajar di SD Negeri 18 Banda Aceh, pembelajaran IPAS pada materi Jenis Warisan Budaya masih didominasi metode ceramah dan pemberian tugas. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran digital secara maksimal meskipun sekolah telah memiliki proyektor dan akses internet.

Dampaknya, keterlibatan siswa masih rendah sehingga hasil belajar belum optimal. Dari 32 siswa, hanya 6 siswa (18,75%) yang mencapai KKM, sedangkan 26 siswa (81,25%) belum mencapai KKM dengan nilai rata-rata 60,59. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai kompetensi yang diharapkan (Azkia et al., 2026). Sejalan dengan itu, Marlina (2021) menjelaskan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya penggunaan media pembelajaran sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Kahoot dipandang sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu menjawab permasalahan tersebut karena mengintegrasikan

aktivitas belajar dan evaluasi dalam satu platform yang interaktif. Melalui kuis digital yang disajikan secara real-time, siswa memperoleh umpan balik langsung terhadap jawaban yang diberikan sehingga proses belajar berlangsung lebih aktif, menyenangkan, dan kompetitif secara positif. Penggunaan Kahoot juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman konsep melalui aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional (Mujib & Erawati, 2022; Wang & Tahir, 2020; Chaiyo & Nokham, 2022). Karakteristik tersebut selaras dengan tujuan pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot berpengaruh positif terhadap motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan (Wang & Tahir, 2020; Wedyawati, 2022; Nurhikmah et al., 2023). Namun, penelitian yang secara khusus menguji penggunaan Kahoot pada pembelajaran IPAS materi Jenis

Warisan Budaya siswa kelas V SD Negeri 18 Banda Aceh masih terbatas. Padahal, materi ini tidak hanya menuntut siswa mengingat berbagai jenis warisan budaya, tetapi juga memahami nilai dan keberagaman budaya di lingkungan sekitar. Dengan karakteristik berbasis *game-based learning*, Kahoot berpotensi mendukung penyampaian materi, latihan, dan evaluasi secara lebih menarik sehingga diperlukan penelitian untuk memperkuat bukti empiris pada konteks tersebut.

Dengan demikian, penerapan media Kahoot dalam pembelajaran IPAS diharapkan mampu menjadi solusi terhadap rendahnya keterlibatan siswa sekaligus meningkatkan hasil belajar pada materi Jenis Warisan Budaya.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dipaparkan, penelitian ini diarahkan untuk menguji efektivitas media pembelajaran interaktif Kahoot terhadap hasil belajar IPAS, khususnya pada materi Jenis Warisan Budaya siswa kelas V dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar IPAS

sekaligus memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-Experimental Design* melalui rancangan *One Group Pretest–Posttest Design*. Rancangan ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Kahoot terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 18 Banda Aceh.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2026 di SD Negeri 18 Banda Aceh. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 32 siswa. Mengingat jumlah populasi relatif kecil, penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh (*total sampling*) sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik tes dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan

capaian pembelajaran IPAS dan indikator materi Jenis Warisan Budaya. Sebelum digunakan, instrumen divalidasi oleh ahli untuk menilai kesesuaian isi dan konstruk. Selanjutnya, instrumen diuji melalui uji validitas butir, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda sehingga diperoleh instrumen yang memenuhi kriteria untuk digunakan dalam penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada materi Jenis Warisan Budaya masih tergolong rendah dengan nilai rata-rata sebesar 61,81, nilai tertinggi 77, dan nilai terendah 28. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif Kahoot, hasil *posttest* mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata sebesar 81,09, nilai tertinggi 92, dan nilai terendah 72. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Kahoot mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Tes	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
<i>Pretest</i>	77	28	61,81

<i>Posttest</i>	92	72	81,09
-----------------	----	----	-------

Selain peningkatan nilai hasil belajar, keterlibatan siswa selama proses pembelajaran juga menunjukkan hasil yang baik. Berdasarkan hasil observasi, aktivitas guru memperoleh persentase sebesar 89,47% dengan kategori sangat baik, sedangkan aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 90,51% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik bagi siswa.

Tabel 2. Hasil Observasi Pembelajaran Menggunakan Media Kahoot

Aspek yang Diamati	Persentase	Kategori
Aktivitas Guru	89,47%	Sangat Baik
Aktivitas Siswa	90,51%	Sangat Baik

Selanjutnya, hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Nilai signifikansi data *pretest* sebesar 0,214 dan *posttest* sebesar 0,328, sehingga

kedua data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Setelah memenuhi uji prasyarat, dilakukan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test*.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Data	t- hitu ng	d f	Sig. (2- taile d)	Keteran gan
<i>Pretest-Posttest</i>	-14,821	31	0,000	Signifikan (Ha diterima)

Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif Kahoot. Artinya, penggunaan media Kahoot memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 18 Banda Aceh.

Selain itu, hasil analisis peningkatan menggunakan uji N-Gain memperoleh nilai sebesar 0,50 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Kahoot memberikan

peningkatan hasil belajar dengan tingkat efektivitas yang cukup baik.

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain

Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Nilai N- Gain	Kategori
61,81	81,09	0,50	Sedang

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 18 Banda Aceh. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 61,81 dengan rentang nilai 28–77 meningkat menjadi 81,09 pada *posttest* dengan rentang nilai 72–92. Peningkatan tersebut membuktikan bahwa Kahoot mampu membantu siswa memahami materi Jenis Warisan Budaya dengan lebih baik.

Media Kahoot mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa melalui konsep pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Fitur skor, batas waktu, dan peringkat dalam Kahoot memberikan pengalaman belajar yang menarik sehingga siswa lebih termotivasi untuk menjawab pertanyaan dan memahami materi pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar juga didukung oleh aktivitas siswa selama pembelajaran yang memperoleh kategori sangat baik. Siswa terlihat lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena adanya unsur permainan dan kompetisi yang positif. Kondisi tersebut membuat siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses memahami konsep yang dipelajari.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Wang dan Tahir (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa melalui pendekatan berbasis permainan. Selain itu, penelitian Licorish et al. (2024) juga menunjukkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan partisipasi siswa serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih aktif.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian statistik, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif Kahoot memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 18

Banda Aceh. Penggunaan Kahoot dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan berpusat pada siswa.

Peningkatan hasil belajar tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif. Pada pembelajaran IPAS, khususnya materi Jenis Warisan Budaya, siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal informasi, tetapi juga memahami konsep dan menghubungkan materi dengan lingkungan kehidupan sehari-hari. Melalui penggunaan Kahoot, penyajian materi dan evaluasi dapat dilakukan secara lebih menarik sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diberikan oleh guru. Selain meningkatkan hasil belajar siswa, penggunaan Kahoot juga membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dan evaluasi secara lebih praktis. Hal ini sejalan dengan Suardi et al., (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital mendukung efektivitas proses pembelajaran serta

memudahkan guru dalam pelaksanaannya.

Selain itu, penggunaan Kahoot memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh umpan balik secara langsung terhadap jawaban yang diberikan. Hal tersebut membantu siswa mengetahui kesalahan maupun pemahaman yang telah diperoleh selama proses pembelajaran. Dengan demikian, Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media yang mampu mendukung proses pembelajaran aktif dan bermakna.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Kahoot memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 18 Banda Aceh pada materi Jenis Warisan Budaya. Hal tersebut ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 61,81 pada *pretest* menjadi 81,09 pada *posttest*, serta hasil uji *Paired Sample t-Test* yang memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga menunjukkan adanya

perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media Kahoot. Selain itu, hasil uji N-Gain sebesar 0,50 berada pada kategori sedang yang menunjukkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan tingkat efektivitas yang cukup baik.

Penggunaan media Kahoot juga mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini terlihat dari hasil observasi aktivitas guru sebesar 89,47% dan aktivitas siswa sebesar 90,51% yang berada pada kategori sangat baik. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif Kahoot dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital bagi guru sekolah dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kajian penggunaan Kahoot pada materi, mata pelajaran, maupun jenjang pendidikan yang berbeda dengan menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, atau keaktifan siswa agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.

Jurnal :

Azkia, N., Sari, N. P., Sitorus, M. N., & Diandita, E. R. (2026). Penggunaan model pembelajaran *cooperative script* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 18 Banda Aceh. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 204–212.

Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2022). The effect of Kahoot, Quizizz, and Google Forms on students' perception in the classroom response system. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(2), 124–137.

Licorish, S. A., George, J. L., Owen, H. E., & Savarimuthu, B. T. R. (2024). Go Kahoot! Educational games as tools for enhancing student engagement and deep learning in primary schools. *Computers & Education*, 210(1), 104–119.

Marlina, L. (2021). Evaluasi dan pengukuran hasil belajar kognitif dalam model pembelajaran kontemporer. *Jurnal Pedagogik Indonesia*, 9(2), 85–94.

Mujib, A., & Erawati, L. (2022). Pemanfaatan platform kuis digital dalam menstimulasi keterlibatan kognitif siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(2), 115–124.

Nurhikmah, A., Harefa, D., & Indrapangastuti, D. (2023). Efektivitas pemilihan media

pembelajaran inovatif terhadap peningkatan keaktifan peserta didik. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran*, 8(2), 88–97.

Rahmawati, S. (2023). Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran IPA SD. *Jurnal Elementary*, 6(1), 30–38.

Sari, N. P., Hanum, A., Maulina, C., Susiani, R., & Nurmalina. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Di Era 4.0. *COVIT(Community Service of Health): Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 1–18.

Siregar, E., & Simarmata, J. (2021). Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital dalam pendidikan dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 145–158.

Suardi, H., Sari, N. P., & Ramadhani, M. (2025). Analisis Kesiapan Psikologis Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Di Sd Negeri 18 Banda Aceh. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 161–169.

Suryani, N. (2023). Inovasi pembelajaran digital pada pendidikan dasar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Modern*, 7(2), 123–132.

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot for learning: A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.

Wedyawati, N. (2022). Pemanfaatan Kahoot sebagai media

pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Edukasi Dasar*, 4(2), 67–76.