



umsura

Universitas Muhammadiyah Surabaya

TUGAS AKHIR

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KAHOOT! TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

FATKHIYATUL JANNAH
NIM. 20221115019

DOSEN PEMBIMBING
Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd.
Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN, KOMUNIKASI DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2026



**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
KAHOOT! TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**

**FATKHIYATUL JANNAH
NIM. 20221115014**

**DOSEN PEMBIMBING
Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd.
Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN, KOMUNIKASI DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2026**

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum hingga mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri” QS. Ar-Ra’d: 11

Persembahan :

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan untuk saya sehingga terselesaikannya artikel ini yang berjudul “Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif *Kahoot!* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Dengan ini, saya persembahkan Tugas Akhir ini kepada kedua orang tua, sahabat saya, serta teman dekat saya yang senantiasa memberikan doa, dukungan, semangat, dan kehangatan dalam setiap langkah yang saya tempuh, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, dan masukan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini. Terima kasih juga saya sampaikan kepada dosen wali yang telah membimbing dan mengarahkan saya sejak awal perkuliahan. Selain itu, saya mengucapkan terima kasih kepada teman-teman yang selalu mengingatkan, mendukung, dan menyemangati saya dalam proses penyusunan artikel ini.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Artikel ini disusun oleh Fatkhiyatul Jannah NIM 20221115019 dengan judul "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif *Kahoot!* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" ini telah mendapat persetujuan dosen pembimbing untuk di ujikan pada tanggal 2 Juli 2026

Dosen Pembimbing

Tanda Tangan

Tanggal

I. Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd.



02-9-2026

II. Dr. Fajar Setiawan, S.Pd.,
M.Pd.



03-9-2026

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.L, M.Pd.

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN

Artikel yang disusun oleh Fatkhiyatul Jannah ini telah melalui proses pengujian dan dinyatakan memenuhi kriteria kelulusan oleh Panitia Ujian Tingkat Sarjana (S1) Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana pada tanggal 2 Juli 2026

Dosen Penguji

Tanda Tangan

Tanggal

I. Dr. Badruli
Martati, S.H.,
M.A., M.Pd.



02-9-2026

II. Mierza Nanda
Faradita, S.Pd.,
M.Pd.



23-9-2026

III. Ishmatun Naila,
S.Si., M.Pd.



02-9-2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Pendidikan, Komunikasi Dan Sains
Universitas Muhammadiyah Surabaya



Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatkhiyatul Jannah

NIM : 20221115019

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas pendidikan, komunikasi dan Sains

Menyatakan bahwa tugas akhir yang saya tulis ini benar-benar tulisan karya sendiri, bukan hasil plagiasi, baik sebagian maupun keseluruhan. Bila dikemudian hari terbukti hasil plagias, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya

Surabaya, 19 Juni 2026 Yang membuat
Pernyataan



20
METERAI
TEMPEL
0000ECAOX183676112

(Fatkhiyatul Jannah)

ABSTRAK

Fatkhayatul Jannah 2026. Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif *Kahoot!* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Artikel, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains, Universitas Muhammadiyah Surabaya. Pembimbing I: Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd. Pembimbing II: Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd.

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan mendorong guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Kahoot!*, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan yang mampu menciptakan suasana belajar interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Kahoot!* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 10 Surabaya pada materi *Daerah Kebangsaan*. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian guru dan peserta didik kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot!* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain membantu meningkatkan pemahaman materi, penggunaan *Kahoot!* juga mendorong berkembangnya sikap kerja sama, tanggung jawab, dan percaya diri melalui kegiatan belajar kelompok. Pada aspek keterampilan, peserta didik menunjukkan kemampuan yang baik dalam memanfaatkan perangkat digital selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, *Kahoot!* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa dan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata kunci: *kahoot, media pembelajaran interaktif, hasil belajar, sekolah dasar, IPAS*

ABSTRACT

Fatkhiyatul Jannah 2026. The Utilization of *Kahoot!* Interactive Learning Media on Elementary School Students' Learning Outcomes. Thesis, Primary Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Communication and Science, Muhammadiyah University of Surabaya. Advisor I: Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd. Advisor II: Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd.

Technological developments in education encourage teachers to utilize more innovative learning media that are appropriate to student characteristics. One such medium is *Kahoot!*, a game-based learning platform that creates an interactive and enjoyable learning environment. This study aims to describe the used of *Kahoot!* interactive learning media on the learning outcomes of fifth-grade students at Muhammadiyah 10 Elementary School, Surabaya, on the topic of My Proud Region. This study used a qualitative descriptive approach with fifth-grade teachers and students as research subjects. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation analyzed using the Miles and Huberman model, including data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the study indicated that the use of *Kahoot!* can increase student engagement in the learning process. Students become more active, enthusiastic, and motivated in participating in learning activities. In addition to helping improve understanding of the material, the use of *Kahoot!* also encourages the development of attitudes of cooperation, responsibility, and self-confidence through group learning activities. In terms of skills, students demonstrate good abilities in utilizing digital devices during learning. Thus, *Kahoot!* has a positive impact on student learning outcomes and can be used as an effective alternative learning medium to support science learning in elementary schools.

Keywords: *Kahoot, interactive learning media, learning outcomes, elementary schools, science*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini tepat waktu. Artikel ini berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif *Kahoot!* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Artikel ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains, Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Dalam proses penyusunan artikel ini, penulis memperoleh banyak bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Mundakir, S.Kep., Ns., M.Kep. FISQua. Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya.
2. Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya.
3. Dr. Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd. Selaku Kepala Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya.
4. Ishmatun Naila S.Si., M.Pd Selaku Dosen Pembimbing I senantiasa mendampingi saya dalam menyusun artikel ilmiah ini dari start sampai finish, membimbing dengan penuh kesabaran dan senantiasa memberi saya motivasi sehingga terciptanya artikel ilmiah yang sempurna ini.
5. Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar membimbing saya untuk dapat menyelesaikan artikel ini
6. Bapak Ibu dosen Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya, saya ingin mengucapkan banyak terimakasih atas ilmu dan pengalaman berharga yang diberikan sehingga kelak saya bisa menjadi guru yang berkompeten, berilmu, dan beradab berkat ilmu dari Bapak dan Ibu.
7. Bapak/Ibu Guru dan Siswa SD Muhammadiyah 10 Surabaya yang telah memberikan dukungan selama peneliti mengadakan penelitian.
8. Kepada Bapak Musa, selaku ayah tercinta, penulis menyampaikan

rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya atas segala doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, serta pengorbanan yang telah diberikan tanpa henti. Berkat ketulusan dan kerja keras beliau, penulis dapat menempuh pendidikan hingga menyelesaikan karya ilmiah ini. Semoga segala kebaikan, pengorbanan, dan doa yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah Swt.

9. Penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Siti Romelah, yang senantiasa memberikan doa, terima kasih sayang, motivasi, serta dukungan moral selama proses penyusunan artikel ini. Ketulusan, kesabaran, dan pengorbanan beliau menjadi sumber semangat bagi penulis dalam menyelesaikan setiap tahapan penelitian dan penulisan artikel. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlimpah dari Allah
10. Kepada diri saya sendiri, terimakasih "Fatkhiyatul Jannah" sudah memilih untuk bertahan, mau berjuang untuk tetap ada hingga saat ini, serta menjadi perempuan yang kuat dan ikhlas atas segala perjalanan hidup yang mengecewakan dan menyakitkan itu. Dengan adanya artikel ini, telah berhasil membuktikan bahwa kamu bisa menyandang gelar "S.Pd". Bagaimanapun kehidupanmu selanjutnya, hargai dirimu, rayakan dirimu, berbahagialah atas segala proses yang berhasil dilalui untuk masa depan yang lebih baik dan cerah.
11. Kepada para sahabat penulis selama perkuliahan Davina Q.A, Aydhinia Putri Arifah, Nur Aisyah A.N, terimakasih karena telah berjuang mewujudkan mimpi-mimpi itu secara beriringan, dimanapun kalian berada setelah menyelesaikan tugas perkuliahan ini semoga kebahagiaan selalu mengiringi kalian.
12. Kepada saudara saya, Ilma Khoirun Nisa, penulis mengucapkan terima kasih atas doa, dukungan, motivasi, dan semangat yang selalu diberikan selama proses penyusunan artikel ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Semoga Allah Swt. senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada beliau.
13. Kepada teman kecil saya, Halilatu Mursida, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala dukungan, doa, semangat, perhatian, dan motivasi yang telah diberikan selama proses penyusunan artikel ini. Kehadiran, kebersamaan, serta dorongan yang diberikan menjadi salah satu

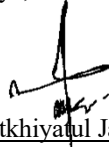
sumber semangat bagi penulis dalam menghadapi berbagai tantangan selama proses penelitian dan penulisan.

14. Kepada seluruh teman-teman PGSD Angkatan 2022 terimakasih sudah memberikan motivasi serta dukungan kepada penulis

Penulis menyadari bahwa karya tulis ilmiah ini masih memiliki keterbatasan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan terbuka menerima segala bentuk kritik dan masukan yang membangun sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas penulisan di masa yang akan datang.

Penulis berharap penyusunan artikel ini dapat memberikan nilai tambah, baik bagi penulis sebagai bagian dari proses pembelajaran, maupun bagi pembaca dan dunia pendidikan secara luas. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif, memperkaya wawasan keilmuan, serta menjadi salah satu rujukan yang bermanfaat dalam penerapan praktik pendidikan di masa mendatang. menyadari bahwa karya tulis ini masih memiliki keterbatasan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan terbuka menerima segala bentuk kritik dan masukan yang membangun sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas penulisan di masa yang akan datang.

Surabaya, 16 Juni 2026



Fatkhiyatul Jannah
NIM.20221115019

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN.....	v
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
PENDAHULUAN... ..	2
METODE PENELITIAN.....	5
KESIMPULAN	10
REFRENSI.....	11

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Analisis Data Miles.....	5
Gambar 2. Kegiatan Observasi.....	6

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Surat Izin Penelitian.....	17
LAMPIRAN 2 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	18
LAMPIRAN 3 Lembar Hasil Instrumen Observasi.....	19
LAMPIRAN 4 Lembar Hasil Instrumen Observasi Siswa Kelas 5.....	20
LAMPIRAN 5 Lembar Hasil Wawancara Siswa Kelas 5.....	21
LAMPIRAN 6 Lembar Hasil Wawancara Guru Kelas 5.....	22
LAMPIRAN 7 Dokumentasi Proses Penelitian.....	23
LAMPIRAN 8 Letter Of Accepted.....	24
LAMPIRAN 9 Hasil Cek Plagiasi.....	25
LAMPIRAN 10 Pernyataan Bebas Plagiasi.....	26
LAMPIRAN 11 Endorsment Letter.....	27
BIODATA PENULIS	28



The Utilization of *Kahoot!* Interactive Learning Media on Elementary School Students' Learning Outcomes

Fatkhiyatul Jannah ¹, Ishmatun Naila ², Fajar Setiawan ³

Universitas Muhammadiyah Surabaya¹²³

*E-mail: fatkiyatuljannah26@gmail.com, ishmatunnaila@um-surabaya.ac.id,
fajarsetiawan@um-surabaya.ac.id

Abstract

Technological developments in education encourage teachers to utilize more innovative learning media that are appropriate to student characteristics. One such medium is *Kahoot!*, a game-based learning platform that creates an interactive and enjoyable learning environment. This study aims to describe the used of *Kahoot!* interactive learning media on the learning outcomes of fifth-grade students at Muhammadiyah 10 Elementary School, Surabaya, on the topic of My Proud Region. This study used a qualitative descriptive approach with fifth-grade teachers and students as research subjects. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation analyzed using the Miles and Huberman model, including data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the study indicated that the use of *Kahoot!* can increase student engagement in the learning process. Students become more active, enthusiastic, and motivated in participating in learning activities. In addition to helping improve understanding of the material, the use of *Kahoot!* also encourages the development of attitudes of cooperation, responsibility, and self-confidence through group learning activities. In terms of skills, students demonstrate good abilities in utilizing digital devices during learning. Thus, *Kahoot!* has a positive impact on student learning outcomes and can be used as an effective alternative learning medium to support science learning in elementary schools.

Keywords: *Kahoot, interactive learning media, learning outcomes, elementary schools, science*



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Pada era globalisasi, teknologi informasi telah menjadi kebutuhan esensial yang tidak dapat dipisahkan dari berbagai aktivitas manusia. Penguasaan terhadap teknologi tersebut bahkan telah bertransformasi menjadi bagian dari budaya dan gaya hidup masyarakat, khususnya di kalangan generasi muda (Zulfirman, 2022). Teknologi merupakan kompetensi yang harus dikuasai untuk mendukung peningkatan proses pembelajaran. Pada abad ke-21 terdapat pergeseran, di mana sebelumnya fokusnya adalah guru kini beralih menjadi fokus pada siswa (Putri, 2023). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, berbagai inovasi pembelajaran berbasis digital mulai diterapkan dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu penguasaan teknologi menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki guna menunjang dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Guru sebagai pilar utama dalam proses pendidikan memiliki peran penting dalam menyesuaikan kegiatan belajar mengajar dengan kemajuan teknologi agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien (Nadia et al., 2022). Keberhasilan pembelajaran peserta didik sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar yang tepat (Afiani & Faradita, 2021).

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi melalui interaksi antara individu dengan lingkungan serta pengalaman yang dialami, sehingga menghasilkan perubahan kemampuan pada diri peserta didik (Sutra et al., 2024). Perubahan kemampuan tersebut selanjutnya tercermin dalam hasil belajar peserta didik, Hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang berhasil dicapai peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, yang melibatkan pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Harahap et al., 2023). Hasil belajar juga berfungsi sebagai tolok ukur untuk menilai keberhasilan kegiatan atau proses pembelajaran, yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, maupun deskripsi tertentu yang menggambarkan capaian peserta didik dalam kurun waktu tertentu. Idealnya, setiap peserta didik mampu mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan atau memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) (Novita et al., 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di kelas V SD Muhammadiyah 10 Surabaya, masih terdapat sejumlah peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta menunjukkan

pemahaman konsep yang kurang optimal. Hal tersebut terjadi karena ketidaksesuaian media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik sehingga menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik dan belum optimal dalam meningkatkan hasil belajar.

Perkembangan teknologi telah melahirkan berbagai bentuk media pembelajaran, khususnya media digital yang bersifat interaktif dan inovatif (Maftuh et al., 2024). Salah satu media yang dapat media pembelajaran *Kahoot!* merupakan media pembelajaran berbasis permainan game yang mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini dapat diakses melalui aplikasi maupun situs web sehingga praktis dan fleksibel digunakan oleh guru dan peserta didik. *Kahoot!* menyediakan fitur kuis interaktif yang memungkinkan proses evaluasi pembelajaran dilakukan secara langsung. Aplikasi *Kahoot!* membantu guru memantau hasil belajar peserta didik secara instan, karena skor yang diperoleh dapat ditampilkan segera setelah peserta didik menjawab setiap pertanyaan. Dengan demikian, guru dapat mengetahui tingkat pemahaman peserta didik secara cepat dan akurat (Santoso & Widiyanti, 2022).

Terdapat beberapa peneliti sebelumnya yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot!* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan (Mohammad & Sari, 2021) Menunjukkan bahwa, penggunaan kuis interaktif berbasis *Kahoot!* Efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat mendorong partisipasi aktif siswa. Selanjutnya, penelitian oleh (Sinaga et al., 2022) Menunjukkan bahwa, setelah menggunakan media pembelajaran *Kahoot!* mengalami peningkatan yang sangat baik dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *Kahoot!*. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata data pretest dan posttest. Untuk kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Kahoot!* terjadi kenaikan motivasi belajar dengan rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan pretest yaitu $94,04 > 82,04$ atau mengalami kenaikan sebesar 14,62%. Sedangkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *kahoot!* mengalami kenaikan 2,75% dengan perbandingan nilai rata-rata posttest dan pretest adalah $83,79 > 81,54$. Selanjutnya, penelitian oleh (Setyowati et al., 2025) Menunjukkan bahwa, aplikasi *Kahoot!* terbukti efektif sebagai media assesmen pembelajaran. *Kahoot!* juga terbukti dapat meningkatkan hasil

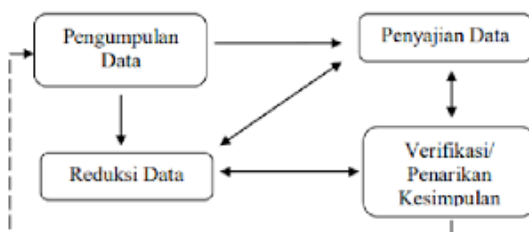
belajar siswa. Hal ini disebabkan karena tampilan kuis *Kahoot!* menarik, seru dan menantang serta waktu pengerjaan setiap soal yang dapat mendorong siswa untuk konsentrasi, berpikir cepat dan menjawab dengan tepat.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengkaji berbagai peristiwa dan tindakan sosial yang terjadi secara alamiah (Ruhansih, 2017). Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 10 Surabaya, sumber yang di gunakan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V, guru kelas V SD Muhammadiyah 10 Surabaya. Sumber data dalam penelitian ini mencakup sumber primer dan sekunder. Sumber Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari lapangan oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan penelitian yang sedang dilakukan. Data ini bersumber dari informan yang terlibat secara langsung (Yuliani, 2018). Dalam penelitian ini sumber yang di maksud adalah peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 10 Surabaya yang berperan sebagai partisipan penelitian utama. Sedangkan sumber data sekunder merupakan sumber informasi yang tidak diperoleh peneliti secara langsung oleh individu yang mengumpulkan data tersebut, sering kali berasal dari data yang telah tersedia dan sebelumnya dikumpulkan (Sulung & Muspawi, 2024), dalam data sekunder ini individu yang menjadi partisipan penelitian adalah guru kelas V, SD Muhammadiyah 10 Surabaya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini di lakukan dalam menggunakan triangulasi data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dengan instrumen penelitian berlangsung. Moloeng (2012) dalam Nisak et al., (2025) triangulasi merupakan metode untuk menguji keabsahan data dengan cara membandingkan serta mencocokkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber pengumpulan data. Pada tahap awal peneliti mengumpulkan data dengan observasi yaitu melihat keadaan langsung di lapangan. Peneliti melakukan observasi secara langsung saat proses pembelajaran untuk mendapatkan berbagai informasi serta mengumpulkan data. Penelitian ini ditujukan kepada peserta didik sebagai subjek penelitian untuk memperoleh gambaran mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Kahoot!* dalam kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya pada tahap

kedua peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas v dengan subjek penelitian 5 kelompok peserta didik. hal tersebut di lakukan untuk memperoleh data yang lengkap dan valid. Kemudian pada tahap ke tiga peneliti mengumpulkan data dengan dokumentasi. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan informasi melalui pencarian bukti yang berfokus pada masalah penelitian Nurfajriani et al., (2024). Dokumentasi pada penelitian ini berupa hasil skor peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran *Kahoot!*, foto tampilan media *Kahoot!*, foto kegiatan peserta didik saat menggunakan media *Kahoot!* selama proses pembelajaran, serta foto aktivitas peserta didik pada kegiatan pembelajaran. Teknik analisis data yang di gunakan menggunakan teknik analisis data dengan model Miles dan Huberman yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan/verifikasi.



Gambar 1: proses analisis data Miles dan Huberman

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot!* Terhadap hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar SD Muhammadiyah 10 Surabaya dalam pembelajaran IPAS siswa kelas 5 sekolah dasar SD Muhammadiyah 10 Surabaya. Data penelitian diperoleh melalui observasi proses pembelajaran, wawancara guru kelas 5, serta kuesioner terbuka yang diberikan kepada siswa kelas 5. Analisis data dilakukan dengan mendeskripsikan temuan lapangan berdasarkan fokus

penelitian.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama pembelajaran menggunakan media *Kahoot!* pada materi Daerah Kebanggaanku, terlihat perubahan suasana belajar yang cukup berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional. Saat kegiatan berlangsung, peserta didik tampak lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari tingginya partisipasi siswa dalam menjawab soal, memperhatikan instruksi guru, serta menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang sedang dipelajari. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara berkelompok, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk berdiskusi, bertukar pendapat, dan menyepakati jawaban bersama. Proses ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan kerja sama.

Selain itu, suasana pembelajaran yang dikemas dalam bentuk kuis interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Setiap kelompok terlihat aktif dalam merespons pertanyaan, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Interaksi antar anggota kelompok juga berperan dalam memperkuat pemahaman konsep, karena siswa saling melengkapi pengetahuan yang dimiliki.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Kahoot!* berbasis kerja kelompok tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan sosial dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 2: Kegiatan Observasi

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas 5 SD Muhammadiyah 10 Surabaya menyampaikan bahwa media *Kahoot!* merupakan media baru bagi guru tersebut dalam proses pembelajaran di kelas. Meskipun demikian, guru menunjukkan ketertarikan yang tinggi untuk memanfaatkan *Kahoot!* sebagai sarana pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Ustadzah ifah mengatakan “Media *Kahoot!* merupakan media baru bagi saya dan menurut saya materinya sesuai”. Selanjutnya pewawancara menanyakan apakah peserta didik mengalami kesulitan dalam menggunakan media *Kahoot!* selama pembelajaran berlangsung, Ustadzah ifah mengatakan “Kesulitan di awal, terdapat sedikit kendala dalam pengoperasian dan penyesuaian dengan fitur-fitur yang tersedia. Namun, seiring dengan penggunaan yang berulang, saya mulai terbiasa dan mampu mengelola pembelajaran dengan lebih efektif menggunakan media tersebut dan mereka sangat antusias”.

Selain itu, penggunaan *Kahoot!* memberikan pengalaman baru baik bagi guru maupun siswa, karena pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga melibatkan aktivitas kuis yang menarik. Hal ini berdampak pada meningkatnya partisipasi siswa serta terciptanya suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, meskipun tergolong sebagai media baru, *Kahoot!* memiliki potensi yang baik untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran di kelas.

Hasil wawancara peserta didik kelas 5 SD Muhammadiyah 10 Surabaya, siswa mengatakan bahwa belajar menggunakan *Kahoot!* itu seru dan menyenangkan. Mereka merasa seperti bermain GAME saat belajar, jadi tidak mudah bosan di kelas. Siswa juga menyampaikan bahwa mereka jadi lebih semangat untuk menjawab pertanyaan, apalagi saat bermain dalam kelompok. Mereka senang bisa berdiskusi dengan teman dan berusaha menjawab dengan benar agar kelompoknya bisa menang. Selain itu, beberapa siswa mengatakan bahwa *Kahoot!* membantu mereka lebih mudah mengingat pelajaran, karena pertanyaannya menarik dan membuat mereka berpikir cepat. Dengan begitu, siswa merasa belajar jadi lebih asyik dan tidak terasa sulit.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Kahoot!* pada materi *Daerah Kebanggaanku*, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif ini relevan

dengan karakteristik materi yang diajarkan. Materi keberagaman budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, bahasa daerah, dan makanan khas, dapat dikemas dalam bentuk kuis interaktif sehingga lebih menarik bagi peserta didik. Penyajian materi dalam bentuk pertanyaan, gambar, audio, dan video membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret serta mengurangi pembelajaran yang bersifat monoton. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Licorish et al., 2018) yang menyatakan bahwa *Kahoot!* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui penyajian materi yang interaktif dan menarik. Selain itu, (Nurjannah et al., 2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Penggunaan *Kahoot!* mampu menciptakan suasana belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional. Pada saat observasi, peserta didik terlihat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini tampak dari keterlibatan siswa dalam memperhatikan arahan guru, berdiskusi dengan anggota kelompok, serta antusias dalam menjawab setiap soal yang ditampilkan. Model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) membuat peserta didik merasa seperti sedang bermain sambil belajar sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Hasil penelitian ini sejalan dengan (Wang & Tahir, 2020) yang menyimpulkan bahwa *Kahoot!* mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Penelitian (Ismail & Mohammad, 2017) juga menunjukkan bahwa penerapan *game-based learning* melalui *Kahoot!* mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Pada aspek kognitif, penggunaan *Kahoot!* membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Soal-soal yang ditampilkan dinilai sesuai dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya sehingga peserta didik dapat menghubungkan informasi yang telah dijelaskan guru dengan latihan soal yang diberikan. Proses pengulangan materi melalui kuis interaktif membantu memperkuat daya ingat siswa. Selain itu, adanya batasan waktu dalam menjawab soal melatih peserta didik untuk berpikir cepat, fokus, dan tepat dalam mengambil keputusan. Temuan ini didukung

oleh penelitian (Zarzycka-Piskorz, 2016) yang menyatakan bahwa *Kahoot!* dapat meningkatkan pemahaman konsep dan retensi materi karena peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengulang materi melalui evaluasi yang interaktif. Hasil penelitian (Dellos, 2015) juga menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot!* memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Pada aspek afektif, hasil observasi menunjukkan adanya perubahan sikap belajar peserta didik selama pembelajaran menggunakan *Kahoot!*. Peserta didik tampak lebih antusias, fokus, dan bersemangat mengikuti pembelajaran dibandingkan saat menggunakan metode pembelajaran biasa. Ekspresi siswa menunjukkan rasa senang dan ketertarikan terhadap aktivitas belajar. Hal ini terlihat ketika siswa secara aktif memperhatikan layar, menunggu soal berikutnya, serta menunjukkan semangat tinggi untuk memperoleh skor terbaik. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian (Latif & Ahmad, 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan *Kahoot!* mampu meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Selain itu, (Apdelmi & Putri, 2023) menjelaskan bahwa unsur permainan dalam *Kahoot!* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan antusiasme peserta didik.

Pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial peserta didik. Selama kegiatan berlangsung, siswa belajar bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi untuk menentukan jawaban terbaik, mendengarkan pendapat teman, dan menghargai keputusan bersama. Selain itu, siswa juga menunjukkan sikap sportivitas ketika menerima hasil skor kelompok, baik saat memperoleh nilai tinggi maupun rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa *Kahoot!* tidak hanya berkontribusi pada hasil belajar akademik, tetapi juga mendukung pembentukan karakter seperti tanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan sportivitas. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Kena et al., 2015) yang menjelaskan bahwa fitur kompetisi dan kolaborasi dalam *Kahoot!* mampu meningkatkan interaksi sosial antar peserta didik. Penelitian (Curto Prieto et al., 2019) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *Kahoot!* dapat mengembangkan kemampuan bekerja sama dan komunikasi dalam kegiatan kelompok.

Pada aspek psikomotor, penggunaan *Kahoot!* membantu

mengembangkan keterampilan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana belajar. Pada awal penggunaan, beberapa peserta didik masih memerlukan arahan dalam mengoperasikan media, seperti memahami cara masuk ke permainan, memilih jawaban, dan mengikuti alur kuis. Namun, setelah mendapatkan penjelasan dari guru, peserta didik mampu mengoperasikan *Kahoot!* dengan baik. Mereka terlihat lebih terampil menggunakan perangkat digital, cepat dalam merespons soal, dan mampu mengikuti pembelajaran berbasis teknologi secara mandiri. Temuan ini didukung oleh penelitian (Hung, 2017) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan keterampilan teknologi peserta didik melalui pengalaman belajar secara langsung. Sejalan dengan itu, (Nasril et al., 2023) mengemukakan bahwa *Kahoot!* berkontribusi dalam meningkatkan literasi digital dan keterampilan penggunaan teknologi pada peserta didik sekolah dasar.

Hasil wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa *Kahoot!* merupakan media pembelajaran yang masih baru bagi guru. Meskipun demikian, guru memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media tersebut. Guru menilai bahwa materi yang disajikan sesuai dengan topik pembelajaran dan fitur-fitur yang tersedia cukup mendukung proses belajar mengajar. Pada tahap awal, guru mengalami sedikit kendala dalam penyesuaian penggunaan media. Namun, setelah memahami alur penggunaan, guru merasa lebih terbantu dalam menyampaikan materi secara interaktif. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Bicen & Kocakoyun, 2018) yang menyatakan bahwa guru memberikan persepsi positif terhadap penggunaan *Kahoot!* karena mudah dioperasikan, menarik, serta mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan *Kahoot!* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi dan aktivitas interaktif. Media ini membantu menciptakan pembelajaran yang tidak monoton sehingga peserta didik lebih fokus dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan meningkatnya minat dan keterlibatan siswa, pemahaman materi pun menjadi lebih optimal. Temuan ini sesuai dengan penelitian (Apdelmi & Putri, 2023) yang menyatakan bahwa unsur permainan pada *Kahoot!*

mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. Penelitian (Basuki & Hidayati, 2019) juga menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot!* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar dan keaktifan peserta didik.

Sementara itu, hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan respons yang sangat positif terhadap penggunaan *Kahoot!*. Peserta didik menyatakan bahwa belajar menggunakan *Kahoot!* terasa menyenangkan karena menyerupai permainan. Tampilan warna yang menarik, tombol yang mudah dipahami, serta sistem skor membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar. Siswa juga merasa bahwa soal-soal dalam *Kahoot!* sesuai dengan materi yang telah diajarkan guru sehingga membantu mereka lebih mudah memahami dan mengingat informasi. Hasil ini mendukung penelitian (Iwamoto et al., 2017) yang menyatakan bahwa *Kahoot!* mampu meningkatkan kepuasan belajar, motivasi, dan hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran yang interaktif.

Beberapa peserta didik mengungkapkan adanya kendala teknis berupa jaringan internet yang terkadang lambat sehingga menyebabkan keterlambatan dalam mengirim jawaban. Namun, kendala tersebut tidak mengurangi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Secara umum, siswa tetap dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan menunjukkan antusiasme tinggi selama penggunaan *Kahoot!*. Temuan ini sesuai dengan penelitian (Aljaloud et al., 2019) yang menjelaskan bahwa kendala teknis seperti kualitas jaringan internet merupakan salah satu hambatan dalam implementasi *Kahoot!*, tetapi tidak mengurangi efektivitasnya apabila didukung oleh persiapan guru dan sarana pembelajaran yang memadai.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot!* efektif digunakan pada pembelajaran IPAS materi *Daerah Kebanggaanku* karena mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, partisipasi aktif, serta keterampilan sosial peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 10 Surabaya. Temuan tersebut memperkuat hasil *systematic literature review* yang dilakukan oleh (Wang & Tahir, 2020), yang menyimpulkan bahwa *Kahoot!* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, hasil belajar, serta suasana pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan. Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin menguatkan

bahwa *Kahoot!* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang efektif diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Kahoot!* Memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 10 Surabaya pada materi *Daerah Kebanggaanku*. *Kahoot!* mampu meningkatkan antusiasme, motivasi partisipasi aktif, serta membantu siswa lebih mudah memahami materi melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan *Kahoot!* juga mendukung kerja sama siswa dalam pembelajaran kelompok. Dengan demikian, *Kahoot!* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Referensi

- Afiani, K. D. A., & Faradita, M. N. (2021). Analisis Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Ms. Teams pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 9(1), 16–27.
- Annisa, I. S., & Mailani, E. (2023). Analisis faktor penyebab kesulitan siswa dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan metode Miles dan Huberman di kelas IV SD Negeri 060800 Medan Area. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 6460–6477.
- Harahap, A. A. S., Salsabila, Y., & Fitria, N. (2023). Pengaruh perkembangan kemampuan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik terhadap hasil belajar. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 3(1).
- Maftuh, M. S., Prayitno, L. L., Purwasih, S. M., Faizah, H., & Hadi, S. (2024). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Asesmen Dalam Pembelajaran. *Kanigara*, 4(2), 119–128.
- Mohammad, M. M., & Sari, P. M. (2021). Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1194–1198.

- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., Naila, I., & Muhammadiyah, U. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia Universitas Muhammadiyah Surabaya*, 12(1), 33–43.
- Nisak, Q. I., Faradita, M. N., & Wahyuni, H. I. (2025). ANALISIS PARTISIPASI AKTIF PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPAS FASE B SEKOLAH DASAR DENGAN METODE GALLERY WALK. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 163–177.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Afgani, M. W., & Sirodj, R. A. (2024). Triangulasi data dalam analisis data kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826–833.
- Putri, K. A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(3), 252–261.
- Ruhansih, D. S. (2017). EFEKTIVITAS STRATEGI BIMBINGAN TEISTIK UNTUK PENGEMBANGAN RELIGIUSITAS REMAJA (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Nugraha Bandung Tahun Ajaran 2014/2015). *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Santoso, J. T. B., & Widiyanti, A. (2022). Kahoot! Sebagai inovasi evaluasi hasil belajar siswa yang efektif dan menyenangkan. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(2), 171–185.
- Setyowati, L., Soeryanto, S., Anifah, L., & Asto, I. G. P. (2025). Literatur Review: Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Assesmen Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 475–484.
- 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.
- Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). Memahami sumber data penelitian: Primer, sekunder, dan tersier. *Edu Research*, 5(3), 110–116.
- Sutra, A. D., Mutahharatul, J., Nurfadillah, N., Nurhuda, N., Annisa, S., & Nurul, W. (2024). Konsep dasar belajar dan hasil belajar. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 6(1), 244–250.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning—A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.
- Yuliani, W. (2018). Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 2(2), 83–91.
- Aljaloud, A. S., Gromik, N., Kwan, P., & Billingsley, W. (2019). Saudi undergraduate students' perceptions of the use of smartphone clicker apps on learning performance. *Australasian Journal of Educational Technology*, 35(1).
- Apdelmi, A., & Putri, M. (2023). Penerapan Metode Problem Based Learning Berbasis Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa. *Danadyaksa Historica*, 2(2), 103–111.
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). Kahoot! or Quizizz: The students' perspectives. *Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference (ELLiC)*, 202–211.
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2).
- Curto Prieto, M., Orcos Palma, L., Blázquez Tobías, P. J., & León, F. J. M. (2019). Student assessment of the use of Kahoot in the learning process of science and mathematics. *Education Sciences*, 9(1), 55.
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), 49–52.

- Hung, H.-T. (2017). Design-based research: Redesign of an English language course using a flipped classroom approach. *Tesol Quarterly*, 51(1), 180–192.
- Ismail, M. A.-A., & Mohammad, J. A.-M. (2017). Kahoot: a promising tool for formative assessment in medical education. *Education in Medicine Journal*, 9(2).
- Iwamoto, Y., Sato, T., Hashimoto, S., Ogawa, T., Furuta, T., Abe, S., Kai, T., Matsuda, N., Hosoyamada, R., & Niita, K. (2017). Benchmark study of the recent version of the PHITS code. *Journal of Nuclear Science and Technology*, 54(5), 617–635.
- Kena, G., Musu-Gillette, L., Robinson, J., Wang, X., Rathbun, A., Zhang, J., Wilkinson-Flicker, S., Barmer, A., & Velez, E. D. V. (2015). The Condition of Education 2015. NCES 2015-144. *National Center for Education Statistics*.
- Latif, A., & Ahmad, H. (2021). PkM-Peningkatan Kompetensi Guru SMK Mega Link Majene dalam Menggunakan Aplikasi Quizizz sebagai Media Assessment Pembelajaran. *Jurnal Sipissangngi*, 1(3), 28–32.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 9.
- Nasril, N., Nofrianti, H., Sari, M., Amris, F. K., & Burhanuddin, B. (2023). Teachers' Strategy to Improve Learners' Comprehension in Islamic Education in Elementary School. *International Journal of Multidisciplinary Research of Higher Education (IJMURHICA)*, 6(4), 173–180.
- Nurjannah, N., Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). Efektifitas gamifikasi dalam pembelajaran Matematika. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 189–193.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning—A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.
- Zarzycka-Piskorz, E. (2016). Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar? *Teaching English with Technology*, 16(3), 17–36.



LAMPIRAN 1

Surat Izin Penelitian



UMSURA
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Fakultas Pendidikan,
Komunikasi & Sains

Surabaya, 11 Mei 2026 M
24 Dzulqaidah 1447 H

Nomor : 105/KET/II.3.AU/FPKS/2026
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yang Terhormat
Kepala SD Muhammadiyah 10 Surabaya
Jl Sidoyoso IX, Simokerto, Surabaya, Jawa Timur

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas rahmat dan nikmat yang telah dilimpahkan kepada kita semua. Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW serta keluarga dan sahabatnya.

Sehubungan dengan kegiatan penelitian yang akan dilakukan oleh mahasiswa di Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya, kami bermaksud untuk mengajukan izin penelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun penelitian ini akan dilaksanakan oleh:

Nama : Fatkhiyatul jannah
NIM : 20221115019
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan berkenaan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,

Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd, Ph.D
NIP. 012.02.1.1990.16.226

Tembusan:

1. Para Wakil Dekan FPKS UMSura.
2. Kaprodi dan Sekprodi S1- Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Home of Champions



Fakultas Studi Islam dan Peradaban (FSIP) | Fakultas Pendidikan,
Komunikasi, dan Sains (FPKS) | Fakultas Teknik (FT)
Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) | Fakultas Hukum (FH)
Fakultas Ilmu Kesehatan (FIK) | Fakultas Psikologi (FPSI)
Fakultas Kesehatan (FK) | Fakultas Kesehatan Gigi (FKG)
Pascasarjana

Alamat:
Jl. Sutorejo No. 59 Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur, Indonesia 60133

Telepon : 031 5813096
Fax : 031 5813098
Email : rector@umsu-surabaya.ac.id

www.umsu.ac.id

LAMPIRAN 2

Berita Acara Bimbingan Skripsi

No.	Tanggal	Topik	Saran/Komentar	Pembimbing	
1	2025-10-02	pengajuan judul	diberikan saran untuk mengganti judul	Ishmatun Naila	
2	2025-11-07	bimbingan pendahuluan	Diberikan arahan untuk penulisan dan di beri saran untuk mengganti judul dari penggunaan menjadi pemanfaatan	Ishmatun Naila	
3	2025-11-19	bimbingan pendahuluan	diberikan saran untuk isi pendahuluan dan revisi tujuan penelitian	Ishmatun Naila	
4	2025-11-19	bimbingan pendahuluan	diberikan susunan penulisan artikel	Fajar Setiawan	
5	2025-12-17	bimbingan pendahuluan dan metode penelitian	diberikan saran untuk menanbah kutipan dari dosen pembimbing 1 dan 2 dan membenarkan metode	Ishmatun Naila	
6	2025-12-29	bimbingan pendahuluan dan metode penelitian	revisi pendahuluan dan revisi metode penelitian	Ishmatun Naila	
7	2026-01-21	bimbingan pendahuluan dan metode penelitian	untuk pendahuluan sudah benar dan diminta untuk melanjutkan metode penelitian	Ishmatun Naila	
8	2026-01-29	bimbingan pendahuluan dan metode penelitian	ACC pendahuluan dan revisi metode penelitian	Fajar Setiawan	
9	2026-02-02	bimbingan metode penelitian	revisi metode penilitian dan meminta tanda tangan surat izin penelitian	Ishmatun Naila	
10	2026-02-03	bimbingan metode penelitian	acc metode peneltian dan lanjut observasi	Ishmatun Naila	
11	2026-05-06	bimbingan hasil dan pembahasan	diberikan saran di indikator nilai pada pelajaran yang dituju	Ishmatun Naila	
12	2026-05-07	bimbingan hasil dan pembahasan	konsultasi revisi hasil sampai kesimpulan	Ishmatun Naila	
13	2026-05-11	bimbingan hasil	disarankan untuk memperbaiki cara penulisan dan di acc	Ishmatun Naila	
14	2026-05-11	bimbingan hasil dan pembahasan	diberi saran untuk menambahkan reverensi di pembahasan	Fajar Setiawan	
15	2026-05-19	bimbingan hasil dan pembahasan	Acc	Fajar Setiawan	
16	2026-10-08	pengajuan judul	diberikan saran untuk mengambil judul penggunaan media pembelajaran interaktif kahott terhadap hasil belajar siswa	Ishmatun Naila	

LAMPIRAN 3

Lampiran Hasil Instrumen Observasi

Instrumen Observasi Pembelajaran

Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa

Hari / Tanggal: Kamis 5 February 2025
 Sekolah : SD Muhammadiyah 10 Surabaya
 Kelas : 5
 Observer : Fathihyatu Jannah

No.	Aspek	Indikator	Keterangan	
			Iya	tidak
1.	Relevansi media dengan materi	Media Kahoot! digunakan sesuai dengan materi daerah kebanggaanku	✓	
		Materi yang terdapat dalam media Kahoot! disajikan secara jelas dan runtut sehingga mudah dipahami.	✓	
2.	Kemampuan guru dalam menggunakan media	Guru memberikan arahan yang jelas mengenai cara penggunaan media Kahoot!	✓	
		Guru mampu mengoperasikan dan mengelola media Kahoot! secara efektif selama proses pembelajaran.	✓	
3.	Kemudahan penggunaan media	Media Kahoot! mudah digunakan oleh peserta didik.	✓	
		Peserta didik dapat mengerjakan soal atau kuis pada Kahoot! tanpa kendala berarti.	✓	
4.	Ketersediaan media pembelajaran	Sarana pendukung seperti perangkat dan jaringan tersedia saat media digunakan.	✓	
		Penggunaan media Kahoot! berlangsung tanpa gangguan teknis yang menghambat proses pembelajaran.	✓	
5.	Kebermanfaatan media pembelajaran	Media Kahoot! mendorong peserta didik aktif selama proses pembelajaran	✓	
		Media Kahoot! memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman materi pembelajaran.	✓	

LAMPIRAN 4

Lampiran Hasil Instrumen Observasi Siswa Kelas 5

Instrument Obsevasi Peserta Didik

Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif *Kahoot!* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Kelompok : satu (1) .
Kelas : 5
Obsever : Keani

No.	Indikator	Pertanyaan	Keterangan	
			Iya	Tidak
1.	Hasil belajar kognitif	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan pada <i>Kahoot!</i> sesuai dengan materi yang telah dipelajari	✓	
		Peserta didik menunjukkan pemahaman terhadap konsep materi saat mengerjakan kuis dalam media <i>Kahoot!</i> .	✓	
2.	Hasil belajar afektif	Peserta didik menunjukkan sikap positif selama pembelajaran menggunakan <i>Kahoot!</i>	✓	
		Peserta didik menunjukkan antusiasme selama mengikuti pembelajaran menggunakan media <i>Kahoot!</i> .	✓	
3.	Hasil belajar psikomotor	Peserta didik mampu mengikuti dan merespons kegiatan pembelajaran dengan baik	✓	
		Peserta didik mampu mengoperasikan perangkat untuk mengakses dan menggunakan <i>Kahoot!</i> secara mandiri.	✓	

LAMPIRAN 5

Lembar Hasil wawancara Peserta

Didik Kelas 5

Instrument Wawancara Peserta Didik

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa

Hari / Tanggal : Jumat 6 February 2025
 Nama peserta Didik : Wisnu
 Kelas : 5
 Sekolah : SD Muhammadiyah 10 Surabaya

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurutmu, apakah soal-soal di Kahoot! sudah sesuai dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari?	Menurutku, soal-soal di kahoot! sudah cocok sama pelajaran yang lagi dipelajari. Soalnya mirip sama yang di jelaskan guru. jadi lebih gampang mengerti soal nggat materinya.
2.	Apakah tampilan dan cara menggunakan Kahoot! mudah kamu pahami?	Menurutku, tampilan dan cara pakai kahoot! itu mudah di pahami. warnanya seru dan gambarnya jek. jadi aku nggat bingung waktu mainnya.
3.	Apakah kamu mengalami kesulitan saat menggunakan Kahoot! selama pembelajaran? Jika ya, kesulitan apa?	Kadang aku agak kesulitan kalau jaringan internetnya lambat, jadi jawabannya telat. tapi selain itu, cara pakainya gampang kok dan atabisa ikut dengan baik.
4.	Apakah belajar menggunakan Kahoot! membuat kamu lebih semangat dan tertarik mengikuti pelajaran? Mengapa?	Iya, aku jadi lebih semangat dan tertarik ikut pelajaran pakai kahoot!. Soalnya seru kayak main game. jadi aku nggat cepet bosan dan lebih semangat buat jawab pertanyaan.
5.	Apakah Kahoot! membantu kamu memahami materi pelajaran dengan lebih mudah? Jelaskan	Iya, kahoot membantu aku lebih mudah paham karena langsung latihan.
6.	Bagaimana keaktifanmu saat pembelajaran menggunakan Kahoot!? Apakah lebih aktif, biasa saja, atau kurang aktif?	Aku jadi lebih aktif saat pakai kahoot!, karena seru dan ingin cepet menjawab.
7.	Apakah kamu dapat mengikuti pembelajaran menggunakan media Kahoot! dengan lancar?	Iya, aku bisa mengikuti pembelajaran pakai kahoot dengan lancar.
8.	Apakah kamu dapat mengikuti dan menjawab soal di Kahoot! dengan lancar?	Iya, aku bisa ikut dan menjawab soal di kahoot dengan lancar.

LAMPIRAN 6

Lembar hasil Wawancara Guru Kelas 5

Instrumen Wawancara Guru

Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot! terhadap Hasil Belajar Siswa

Hari/Tanggal :

Nama Guru : Chelipaku Chasand, s.pd

Sekolah : SDM 10 Surabaya

Pewawancara : Fathiyatul Jannah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif Kahoot! dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan?	Kahoot! merupakan media pembelajaran baru yang menarik dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif.
2.	Menurut Bapak/Ibu, apakah penggunaan Kahoot! membantu penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik? Mohon jelaskan.	Iya, kahoot! membantu menyampaikan materi karena Peserta didik lebih mudah memahami materi melalui tuis interaktif
3.	Bagaimana respons peserta didik saat mengikuti pembelajaran menggunakan Kahoot! dibandingkan dengan pembelajaran yang biasanya dilakukan?	Anak-anak terlihat lebih antusias, aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran.
4.	Menurut pengamatan Bapak/Ibu, apakah penggunaan Kahoot! dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran? Jelaskan.	Iya, sebagian besar siswa aktif berpartisipasi dalam menjawab soal dan mengikuti kegiatan Pembelajaran.
5.	Apakah peserta didik mengalami kendala dalam menggunakan Kahoot! selama kegiatan pembelajaran berlangsung? Jika ada, kendala apa yang paling sering muncul?	Fondasinya dari jaringan internet yang kurang stabil.
6.	Menurut Bapak/Ibu, apakah penggunaan Kahoot! membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan? Berikan alasan atau contoh yang mendukung.	Iya, anak-anak lebih mudah memahami dan mengingat materi melalui kegiatan kuis yang interaktif.
7.	Bagaimana kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Kahoot!?	Sebagian besar peserta didik mampu menjawab pertanyaan dg baik sesuai materi yang telah diajarkan.
8.	Menurut Bapak/Ibu, bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Kahoot! terhadap hasil belajar peserta didik secara keseluruhan?	Penggunaan kahoot! membantu pengaruh positif terhadap hasil belajar karena meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik.

LAMPIRAN 7

Dokumentasi Proses Penelitian



View your Kahoot! account details. Check your info and verify your email [Verify email](#) [Change email](#)

Get Kahoot! Gold from \$15/mo. Save over 25% Offer ends February 8 [Buy now](#)

Kahoot!

Search public content [Create](#)

Did you finish (1)	Rank	Correct answers	Unanswered	Final score
Kelompok 4	1	100%	—	1705
Kelompok 5	2	100%	1	1545
Kelompok 1	3	100%	—	1210
Kelompok 2	4	87%	1	1080
Kelompok 3	5	64%	1	1422



LAMPIRAN 8

Letter Of Accepted



LETTER OF ACCEPTANCE

Dear authors:

Fatkhilyatul Jannah¹, Ishmatun Naila², Fajar Setiawan³
Universitas Muhammadiyah Surabaya^{1 2 3}

We are pleased to inform you that your paper entitled:

“PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR”

has been reviewed to be published at
JPLED: Journal of Practice Learning and Educational Development
Volume: 6, Number: 4

Please wait for the next process to publish the paper and make the payments for publication fee before the deadline, visit our website for more information.

Padang, 17 Juny, 2026

**JPLED: Journal of Practice Learning and Educational Development
Indonesia**

R. Alim Harun Pamungkas
Editor in Chief

Published by GAES (Global Action and Education for Society)
Address: Jalan Selat Sunda IV/D4 Lesanpuro, Kedung Kondang, Malang, Indonesia
Address (Branch): Komplek Pondok Pinang D7 Lubuk Buaya, Koto Tengah, Padang,
Indonesia E-mail: jpled@gaes-edu.com



LAMPIRAN 9

Hasil Cek Plagiasi



Page 2 of 15 - Integrity Overview

Submission ID: 13596853196

20% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

21% Internet sources

12% Publications

8% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.



Page 2 of 15 - Integrity Overview

Submission ID: 13596853196

LAMPIRAN 10

Pernyataan Bebas Plagiasi



UMSURA
Universitas Muhammadiyah Surabaya

**Biro
Perpustakaan**

 <https://library.um-surabaya.ac.id>
 081336590188
 perpustakaan@um-surabaya.ac.id

SURAT KETERANGAN BUKTI BEBAS PLAGIASI

Naskah tugas akhir / skripsi / karya tulis / tesis*) yang diserahkan atas :

Nama : Fatkhiyatul Jannah
NIM : 20221115019
Fakultas/Prodi : Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains/(S1) Pendidikan Guru
Sekolah Dasar (PGSD)
Alamat : Ds. Bulutigo, Kec. Laren, Kab. Lamongan
Judul : Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot! Terhadap Hasil
Belajar Siswa Sekolah Dasar

telah **diserahkan dan memenuhi kriteria** batas maksimal yang sudah ditentukan.

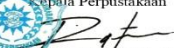
Petugas perpustakaan

Ardi Surya H. K.

Surabaya, 19 Juni 2026
Mahasiswa

Fatkhiyatul Jannah



Mengetahui,
Kepala Perpustakaan

Dr. Rino Abidin, S.Pd., M.Pd.

LAMPIRAN 11

Endorsment Letter



UMSURA
Universitas Muhammadiyah Surabaya

**Pusat
Bahasa**

ENDORSEMENT LETTER

423/PB-UMS/EL/VI/2026

This letter is to certify that the abstract of the thesis below

Title : The Utilization of Kahoot! Interactive Learning Media on
Elementary School Students' Learning Outcomes

Name : Fatkhiyatul Jannah

Student ID Number : 20221115019

Department : Primary Teacher Education, Bachelor program, Faculty of Education,
Communication, and Science, Muhammadiyah University of
Surabaya, Indonesia

has been endorsed by Language Center of Muhammadiyah University of Surabaya for further
approval by the examining committee of the faculty.

Surabaya, 19 June 2026

Chairperson,



Jepri Ali Saiful, Ph.D.

BIODATA



Fatkhiyatul Jannah lahir di Lamongan pada tanggal 26 Oktober 2004. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Musa dan Ibu Siti Romelah. Saat ini penulis bertempat tinggal di Lamongan, Jawa Timur. Riwayat pendidikan penulis diawali di SDN Bulutigo dan berhasil menyelesaikan pendidikan dasar pada tahun 2016. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di MTs Muhammadiyah 15 Lamongan dan lulus pada tahun 2019. Setelah itu, penulis meneruskan pendidikan di MA Muhammadiyah 9 Lamongan dan menyelesaikannya pada tahun 2022. Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi swasta, yaitu Universitas Muhammadiyah Surabaya (UMSurabaya), Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains (FKPS). Selama menempuh pendidikan, penulis memiliki minat dalam bidang pendidikan dan pengembangan media pembelajaran interaktif, khususnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Melalui karya tulis ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan dunia pendidikan, terutama dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan bagi peserta didik.