

Literature Review: Efektivitas Penggunaan Kahoot! Dalam Mendukung Pembelajaran di Sekolah Dasar

Annas Alfiani^{1✉}, Mitha Widayanti² & Suci Sukma Fauziah³ Abstrak

Abstrak

Di Era Revolusi Industri 4.0 yang tengah melanda segala kehidupan menjadikan dunia pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, Bagi seorang pendidik, penguasaan dan pengetahuan teknologi (technological knowledge) merupakan kompetensi yang harus dikuasai guna mendukung peningkatan proses pembelajaran. Kahoot! merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran agar lebih efektif. Metode penelitian yang dipilih adalah metode Literature Review. Pengumpulan data dilakukan dengan mendokumentasi dan mereview beberapa artikel mengenai efektivitas penggunaan Kahoot! dalam Bidang Pendidikan khususnya Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan artikel sebanyak 10 dan yang diterbitkan dalam kurun waktu 2019- 2021. Artikel ini diperoleh dari database Google Scholar. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi Kahoot! sangat efektif dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) khususnya di Sekolah Dasar

Kata Kunci: Efektivitas, Media Pembelajaran, Kahoot!

Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses pembentukan kemampuan dasar yang bersifat fundamental, dan yang menjadi tolok ukur keberhasilannya adalah proses pembelajaran yang inovatif dan berkualitas. Semua diawali oleh pendidikan dasar. Pendidikan dasar menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang tertuang ke dalam tujuan pendidikan nasional dan pendidikan di sekolah dasar yaitu, untuk mewujudkan suasana belajar dan proses kegiatan pembelajaran dengan tujuan agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, dalam berbangsa dan bernegara.

Di Era Revolusi Industri 4.0 yang tengah melanda segala kehidupan menjadikan dunia pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, Bagi seorang pendidik, penguasaan dan pengetahuan teknologi (technological knowledge) merupakan kompetensi yang harus dikuasai guna mendukung peningkatan proses pembelajaran. Sementara bagi peserta didik, penguasaan teknologi dapat menunjang proses berpikir dan penguasaan Ilmu

Pengetahuan dan teknologi (Irwan, Zaky Farid Luthfi, dan Atri Walidi, 2019). Siswa dituntut untuk mempunyai keterampilan 4C (Communication, Collaboration, Critical and Creativity thinking serta Problem solving) (Sulistiyawati, dkk. 2021). Bercermin dari kondisi pembelajaran di sekolah dasar yang dilakukan oleh tenaga pendidik masih konvensional dan monoton, sehingga membuat siswa merasa pasif dalam kegiatan pembelajaran dan tidak resiliensi atau motivasi untuk semangat dalam belajar dan memahami materi yang disampaikan, maka diperlukan suatu transisi atau perubahan baik metode maupun media pembelajaran agar lebih kreatif, bervariasi, interaktif, mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar dan dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan soft skill mereka.

Pada zaman sekarang, kebanyakan guru cenderung hanya memanfaatkan buku sebagai media pembelajaran; pemanfaatan media lain kurang diminati. Seorang guru yang kurang memanfaatkan media pembelajaran akan berdampak buruk, baik bagi siswa maupun guru itu sendiri. Kurangnya pemanfaatan media dalam sebuah pembelajaran disebut juga sebagai kurangnya kreativitas guru dalam membelajarkan peserta didiknya. Seorang guru tidak hanya terpaku pada sebuah materi dalam pembelajaran, tetapi juga harus mampu menggunakan media secara arif dan terencana. Tujuannya adalah agar peserta didik mampu memahami materi pelajaran secara baik dan benar. Tujuan utama dalam proses pendidikan yaitu keberhasilan pembelajaran. Upaya untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut dengan mendesain proses pembelajaran yang tepat sasaran, berdampak, serta tepat daya dalam peningkatan kompetensi siswa baik dari aspek kognitif, afektif serta psikomotorik.

Sementara itu, Salah satu metode pembelajaran yang mulai diterapkan yaitu proses pembelajaran melalui daring (online). Proses pembelajaran ini menggunakan jaringan internet dan beberapa media pendukung seperti perangkat lunak (software). Kuis interaktif tergolong sebagai media pembelajaran berbasis komputer. Kuis interaktif dapat digolongkan menjadi media berbasis komputer karena dalam proses penggunaannya dibutuhkan komputer. Kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang berisi materi pelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuannya mengenai materi pelajaran.

Kahoot! adalah salah satu platform edukasi digital yang diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik pada Maret 2013. Kahoot! bisa diakses melalui gawai seperti telepon genggam dan laptop dengan format link <https://kahoot.com/> untuk pengajar atau user, dan <https://kahoot.it/> untuk peserta didik. Kahoot! Merupakan website edukatif yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah, kegiatan pembelajaran yang dapat

memanfaatkan Game Online Kahoot! seperti Pre test, Post tes, Latihan Soal, Penguatan Materi, Remedial, atau Pengayaan. Bentuk kuis interaktif yang ada pada Kahoot! dibuat seperti games dengan tampilan yang berwarna, kolom pertanyaan atau jawaban bisa dicantumkan gambar atau visualisasi lainnya yang menarik dan ada durasi untuk menjawab pertanyaan dan adanya peringkat (scoring) bagi yang menjawab cepat dan tepat, sehingga lebih interaktif, memacu semangat belajar siswa dan mudah digunakan. Manfaat yang dirasakan siswa ketika melakukan kuis interaktif dengan pemanfaat Kahoot! sebagai media pembelajaran matematika yang dilakukan oleh (Sulistiyawati, dkk. 2021) antara lain hasil belajar siswa meningkat, pemahaman materi yang cepat, tumbuhnya sikap positif pada siswa, siswa menjadi lebih proaktif, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Bagi tenaga pendidik manfaat yang diberikan dari penerapan aplikasi Kahoot! sebagai media pembelajaran antara lain meningkatkan pengetahuan guru tentang media pembelajaran inovatif berbasis daring, meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan model pembelajaran inovatif berbasis daring dan berpengaruh terhadap efektivitas proses pembelajaran khususnya di sekolah dasar.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode literature review. Literature review merupakan istilah yang digunakan untuk merujuk pada metodologi penelitian atau riset tertentu dan pengembangan yang dilakukan untuk mengumpulkan serta mengevaluasi penelitian yang terkait pada fokus topik tertentu (Triandini, dkk, 2019). Teknik ini digunakan dengan tujuan mengungkapkan berbagai teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti sebagai bahan referensi pembahasan hasil penelitian. Metode literature review dilakukan dengan mengumpulkan jurnal dari berbagai macam sumber seperti jurnal nasional maupun internasional yang diperoleh dari database google scholar.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa kumpulan data artikel jurnal yang diperoleh dari database scholar. Literature Review yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 9 jurnal nasional yang terbit pada tahun 2019 sampai tahun 2021. Kriteria jurnal yang diriview adalah artikel jurnal penelitian bahasa Indonesia yang berkaitan dengan judul penelitian yaitu media pembelajaran kahoot di sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan

Kemajuan teknologi yang berkembang dengan pesat dalam bidang pendidikan dapat dimanfaatkan salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif, yakni sarana yang menjembatani hubungan antara

peserta didik dan sumber belajar, baik berupa pendidik maupun sumber belajar lainnya. Game-Based Learning menjadi salah satu cara memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran. Kahoot merupakan suatu game interaktif berbasis pendidikan yang di dalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan, yang dapat membuat suasana kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Kahoot! juga dapat diterapkan disemua mata pelajaran.

Kelebihan dan Kekurangan Kahoot sebagai media pembelajaran:

1. Kelebihan
 - a. Suasana kegiatan pembelajaran di kelas dapat lebih menyenangkan.
 - b. Penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
 - c. Dapat melatih kemampuan motorik peserta didik dalam mengoperasikan Kahoot.
2. Kekurangan
 - a. Beberapa sekolah masih terkendala dengan fasilitas sekolah yang kurang memadai.
 - b. Tidak semua guru dapat menggunakan teknologi.
 - c. Tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur serta menyusun rancangan pembelajaran dengan Kahoot.

Hasil Penelitian mengenai efektivitas penggunaan *Kahoot!* dalam dunia Pendidikan tersaji pada tabel dibawah ini:

Tabel Penelitian Tentang Efektivitas *Kahoot!*

Peneliti dan Tahun	Hasil Penelitian
Lin Sururoh (2020)	<p>Penelitian yang berjudul "<i>Kahoot</i> Sebagai Inovasi Pembelajaran dan Evaluasi Siswa" ini menggunakan jenis penulisan deskriptif dengan melakukan pendekatan kualitatif. Dalam bidang pendidikan, <i>Kahoot!</i> dapat menjadi media baru yang inovatif serta kreatif sebagai metode pembelajaran dan mengevaluasi hasil pembelajaran siswa di sekolah. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan <i>Kahoot!</i> dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan belajar peserta didik sehingga perlu untuk dikembangkan.</p>

Beta Centauri (2019)	<p>Penelitian yang berjudul "Efektivitas <i>Kaboot!</i> Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif di SDN-7 Bukit Tunggul" ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dan kuantitatif. Dalam bidang pendidikan, <i>Kaboot!</i> adalah salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan <i>Kaboot!</i> sebagai media pembelajaran kuis interaktif sangat efektif, menyenangkan, dan membuat lebih semangat dalam pembelajaran di kelas, namun tetap diperlukan kemampuan dari seorang pendidik dalam mengoptimalkan aplikasi <i>Kaboot!</i> ini.</p>
-------------------------	--

Aprilia Riyana Putri dan Muhammad Alie Muzakki (2019)	<p>Penelitian yang berjudul "Implementasi <i>Kaboot</i> sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0" ini menggunakan jenis penelitian studi. Dalam hal ini, <i>Kaboot!</i> tidak hanya dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di dalam kelas tetapi juga dapat dilakukan di luar kelas. Hasil dari penelitian ini adalah <i>Kaboot!</i> sebagai media pembelajaran berbasis digital game based learning dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik dan dimanfaatkan untuk memudahkan proses evaluasi pembelajaran, selain itu kecerdasan intelektual peserta didik dapat didorong dengan menggunakan konten <i>Kaboot!</i> yang menarik.</p>
--	--

Herwina Bahar, Dewi Setyaningsih, Laily Nurmalia, dan Linda Astriani (2020)	<p>Penelitian yang berjudul "Efektivitas <i>Kaboot</i> Bagi Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar" ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Dalam dunia pendidikan diperlukan pemakaian teknologi dalam pembelajaran agar kegiatan pembelajaran lebih efektif. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis teknologi yaitu <i>Kaboot!</i> efektif untuk digunakan oleh guru Sekolah Dasar Sukabumi Jawa Barat, namun ada beberapa kendala yakni waktu yang terbatas serta masih terdapat beberapa guru yang belum</p>
--	---

	bisa menggunakan <i>Kaboot!</i> .
Fenny Eka Mustikawati (2019)	Penelitian ini berjudul "Fungsi Aplikasi <i>Kaboot</i> sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia". <i>Kaboot!</i> adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan aplikasi <i>Kaboot!</i> ini efektif sebagai alat bantu mengajar, tetapi akan lebih efektif pemanfaatannya jika terdapat gawai dan laptop dengan fasilitas internet yang memumpuni dan berkecepatan tinggi serta layar proyektor untuk menampilkan hasil poin di akhir agar bisa dilihat bersama peserta didik.
Lutfi, Misriandi, Siska Kusumawardani, dan Sri Imawati (2020)	Penelitian yang berjudul "Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) Pada Guru" ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Kehadiran teknologi dalam berbagai kegiatan belajar mengajar menjadi lebih inovatif serta membuat suasana tidak monoton atau jenuh. Hasil dari penelitian penelitian ini adalah penggunaan Kahoot! telah diterapkan di sekolah daerah Sukabumi, hal ini mampu membuat pelajaran dikelas lebih menyenangkan serta melatih kemampuan motorik peserta didik. Selain sebagai media pembelajaran, Kahoot! juga diterapkan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih efektif.
Etha Salaza Titiana, Bella Yolandini, Kikit Wiriyanti, Nur Azizah	Penelitian ini berjudul "Guru Transformers: Pembaharu Media Pembelajaran di Sekolah Dasar Era Revolusi Industri 4.0" berdasarkan hasil penelitian peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa

(2019)	anak lebih senang ketika diberikan media pembelajaran berbasis teknologi seperti augmented reality dan kahoot. Selain itu, media pembelajaran berbasis teknologi dapat membekali anak dalam menghadapi era revolusi industri 4.0.
Eka Kusumaningrum, Puri Pramudian (2021)	Penelitian yang berjudul “The Influence of using Kahoot Learning Media on Primary School Students’ Learning interest in Sosial Studies” dengan metode penelitian kuantitatif dengan quasi quasi experiment, dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot terhadap minat belajar IPS siswa Sekolah Dasar.
Ramlah, Aunurrahman, Siti Halidjah (2021)	Penelitian yang berjudul “Pengaruh Evaluasi Pembelajaran berbasis Kahoot terhadap Minat dan Hasil Belajar Tematik Siswa di Sekolah dasar Al-Mumtaz Pontianak” dengan jenis penelitian kuantitatif dan metode penelitian eksperimen. Berdasarkan hasil uji hipotesis penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot didalam evaluasi pembelajaran efektif mendorong minat belajar anak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran dengan menggunakan Kahoot terhadap minat belajar siswa.

Penulis menganalisis kurang lebih 9 artikel utama yang berkaitan dengan penggunaan media kahoot dalam pembelajaran di sekolah dasar. Hasilnya, pembelajaran luring maupun daring senantiasa memanfaatkan teknologi dalam prosesnya. Menurut Krista Graham Kahoot adalah media pembelajaran online yang dapat digunakan secara gratis atau tidak berbayar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengevaluasi hasil proses belajar siswa, mengulang kembali materi pembelajaran dan merangsang minat siswa untuk melakukan diskusi baik secara kelompok ataupun klasikal tentang pernyataan-pernyataan yang diberikan oleh kahoot (Hartanti, 2019). Media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran berbasis trunamen atau game dan menyenangkan dan fleksibel karena materi yang dihadirkan dapat disesuaikan oleh pengguna.

Aplikasi kahoot disini dapat menjadi platform teknologi pembelajaran yang mampu mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan game interaktif yang dilengkapi sistem monitoring aktifitas para peserta didik (Wati, 2020).

Berdasarkan penelitian yang berjudul Efektivitas Penggunaan Kahoot!

dalam Mendukung Pembelajaran di Sekolah Dasar, media pembelajaran Kahoot! mampu menciptakan siswa menjadi aktif dalam pembelajaran, produktif, dan inovatif. Selain itu juga dapat mendorong siswa untuk memanfaatkan telepon genggam secara maksimal untuk kepentingan pembelajaran yang dengan ini telepon genggam dapat dijadikan sebagai sumber dan media pembelajaran yang baik, bahkan dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Teknologi yang canggih dapat menciptakan suasana yang berbeda dalam pembelajaran. Kahoot merupakan salah satu platform yang memanfaatkan teknologi dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang bisa menyajikan pengetahuan dalam bentuk permainan kuis dimana hal tersebut dapat dijadikan sebagai trobosan untuk menyajikan pengetahuan dalam sebuah hiburan (Hartanti, 2019)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebagaimana tercantum dalam tabel bahwa penggunaan Kahoot! ternyata terbukti dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan belajar peserta didik (Sururoh, 2020), serta sangat menyenangkan, dan membuat lebih semangat dalam pembelajaran (Centaury, 2019), dan efektif sebagai media pembelajaran berbasis teknologi (Bahar, Setiyaningsih, Nurmalia, & Astriani, 2020), namun lebih efektif jika ditemani fasilitas internet yang memadai (Mustikawati, 2019). Selain itu, Kahoot! juga dapat memotivasi dan kemandirian peserta didik dalam belajar (Putri & Muzakki, 2019), dan melatih kemampuan motorik peserta didik (Misriandi, Kusumawardani, & Imawati, 2020).

Adanya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Kahoot! telah berhasil meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas. Peserta didik sedikit demi sedikit juga mampu membangun pengetahuan secara mandiri dalam proses pembelajaran melalui Kahoot! hal ini senada dengan teori konstruktivisme. Sehingga peserta didik mampu menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan juga percaya diri untuk menyampaikan sebuah pendapat ataupun bertanya. Dalam sebuah proses pembelajaran ini peserta didik juga dituntut untuk mencari banyak informasi tentang materi yang akan di pelajari baik secara mandiri. Selain itu juga, peserta didik juga menjadi lebih rajin untuk membaca. Dengan keaktifnya peserta didik maka dalam proses pembelajaran di dalam kelas akan menjadi student centered dan peran guru adalah sebagai fasilitator atau mediator. Peran guru dalam sebuah proses pembelajaran berlangsung dapat menyediakan sebuah media pembelajaran yang menarik yaitu menggunakan Kahoot! sebagai sarana atau media yang dapat merangsang para siswa untuk berpikir secara mandiri, menyediakan pengalaman belajar yang menarik, dan juga dapat merangsang daya keingintahuan terhadap siswa.

Kahoot dapat mempermudah evaluasi pembelajaran (Putri & Muzzaki, 2019), selain itu penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dapat membekali anak dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 (Titiana, Wirianti, & Azizah, 2019), penggunaan kahoot dalam pembelajaran efektif dalam mendorong minat belajar anak (Ramlah, Aunurrahman, & Siti Halidjah, 2021). Selain terjadinya peningkatan terhadap hasil belajar, penggunaan Kahoot! pun sangat terbukti yaitu dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengimuti proses pembelajaran karena di setiap pertemuannya peserta didik terkadang dituntut untuk berdiskusi dengan cara menyampaikan pendapat. Hal itu dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik karena sebelum diterapkannya media Kahoot! peserta didik cenderung pasif dan tidak percaya diri untuk mengungkapkan pendapatnya. Hal lain yang membuat hasil belajar dan keaktifan siswa terus meningkat ke arah yang lebih baik di karenakan adanya Prosen pembelajaran dengan menggunakan kahoot! ini sangat banyak membawa dampak positif terhadap peserta didik selain juga peserta didik menjadi lebih mandiri, daya ingat peserta didik pun menjadi lebih baik, juga membantu meningkatkan kepercayaan terhadap diri peserta didik, dan juga proses pembelajaran dengan menggunakan Kahoot! menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan juga menarik. Sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi lebih kondusif dan tidak membuat peserta didik jenuh atau bosan.

Selain itu, dapat disimpulkan juga bahwa Kahoot! adalah alat web yang menawarkan banyak fitur berbeda yang cukup berguna dalam hal membuat lingkungan kelas menyenangkan, kompetitif, dan baru dalam suasana pembelajaran. Dan jelas bahwa Kahoot! adalah alat multimodal karena tidak terbatas pada subjek atau area. Namun disini juga terdapat tantangan tersendiri dalam penggunaannya yaitu media mudah digunakan namun perlu waktu lebih untuk menyiapkannya, memerlukan kuota dan jaringan internet yang stabil karena pengerjaan quis dilakukan secara online dan real time, menu dan tombol pada kahoot mudah dimengerti dan fitur-fiturnya menarik namun guru perlu belajar terlebih dahulu jika akan memanfaatkan platform kahoot sebagai media pembelajaran interaktif, guru usia 40 keatas bersemangat untuk mengimplementasikan kahoot sebagai media pembelajaran quis interaktif karena dapat meningkatkan minat peserta didik mengikuti pembelajaran, akan tetapi kemampuan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi masih minim.

Namun demikian hal ini sebenarnya bisa dipelajari karena fitur-fitur yang tersedia di kahoot tidak terlalu rumit. Menurut pendapat peserta didik, media kahoot terbilang sangat mudah digunakan. Peserta didik dapat mengerjakan kuis kahoot dengan mudah, mengisi pin kahoot dengan mudah, dan menggunakan tombol multiple choice dengan mudah. Namun demikian, secara relatif terbukti

bahwa Kahoot! menonjol di antara sebagian besar alat lain yang dirancang serupa meskipun sedikit kerugian dapat dihindari dengan menggunakan metode yang sesuai untuk menggunakannya.

Kesimpulan

Kahoot merupakan salah satu platform yang memanfaatkan teknologi dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang bisa menyajikan pengetahuan dalam bentuk permainan kuis dimana hal tersebut dapat dijadikan sebagai trobosan untuk menyajikan pengetahuan dalam sebuah hiburan berbasis game. Media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran berbasis trunamen atau game dan menyenangkan dan fleksibel karena materi yang dihadirkan dapat disesuaikan oleh pengguna. Dalam kegiatan pembelajarann Kahoot dapat dimanfaatkan untuk Pre test, Post tes, Latihan Soal, Penguatan Materi, Remedial, atau Pengayaan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas terbukti bahwa penggunaan Kahoot dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan berfikir dan belajar peserta didik. dalam mendukung Pembelajaran di Sekolah Dasar, media pembelajaran Kahoot! juga mampu menciptakan siswa menjadi aktif dalam pembelajaran, produktif, dan inovatif. Kahoot juga membantu guru dalam proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan memudahkan dalam proses evaluasi pembelajaran. Dalam penggunaan media interaktif kahoot peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, karena Kahoot adalah sebagai media pembelajaran yang berbasis digital game based learning terbukti dapat membantu mengoptimalkan untuk meningkatkan motivasi, kemandirian, dan melatih kemampuan motorik peserta didik.

Daftar Pustaka

- Centauri, B. (2019, November). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di Sdn-7 Bukit Tunggal. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi Ii* (Vol. 1, No. 1, pp. 124-133).
- Adnyana, I. M. D. S. (2021). *Dharma Acarya: Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu untuk Menembus Portal Revolusi Industri 4.0*. Nilacakra.
- Rofiyarti, F., & Sari, A. Y. (2017). TIK untuk Aud: Penggunaan platform “Kahoot!” dalam menumbuhkan jiwa kompetitif dan kolaboratif anak. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3b).
- Sururoh, L. (2020, May). KAHOOT Sebagai Inovasi Pembelajaran dan Evaluasi Siswa (Studi Literatur). In *Prosesing Seminar Nasional Program*

- Astari, N. F. (2021). Penerapan metode pemberian tugas berbantuan aplikasi kahoot pada materi lingkaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VI MIN 2 Sumenep (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155-162.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 99-104).
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus* (pp. 1-7).
- Titiana, E. S., Yolandini, B., Wiriyanti, K., & Azizah, N. (2019, May). Guru Transformers: Pembaharu Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Era Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 309-314).
- Ramlah, R., Aunurrahman, A., & Halidjah, S. Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kahoot terhadap Minat dan Hasil Belajar Tematik Siswa di Sekolah dasar Al-Mumtaz Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10 (10).
- Kusumaningrum, E., & Pramudiani, P. (2021). The Influence of Using Kahoot Learning Media on Primary School Students' Learning Interest in Social Studies. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3 (5), 2696-2704.
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review: Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al-Qalasadi*, 4(2), 110-122.
- Hartanti, D. (2019, September). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. In *Prosiding Seminar Nasional PEP* (Vol.1, No. 1).
- Wati, I. F. (2020, December). Digital Game-Based Learning as A Solution to Fun Learning Challenges During the Covid-19 Pandemic. In *1st International Conference on Information Technology and Education (ICITE 2020)* (pp. 202-210). Atlantis Press.