



Diterima Redaksi	Direvisi Terakhir	Diterbitkan Online
31 Mei 2024	13 Juni 2024	30 Desember 2024
DOI: https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v7i2.2666		

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR: STUDI LITERATUR

Iin Nur Indah Rahmawati¹, Nurul Manzilatul Uliya², Samsul Susilawati³
^{1,2,3}Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
E-mail: ¹230103210013@student.uin-malang.ac.id, ²230103210005@student.uin-malang.ac.id, ³susilawati@pips.uin-malang.ac.id

Abstrak: Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang menarik perhatian adalah penggunaan aplikasi gamifikasi seperti Kahoot, yang bertujuan untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Menggunakan metode kualitatif, data dikumpulkan melalui studi literatur dan penelusuran online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Beberapa faktor pendukung yang ditemukan meliputi tampilan visual yang menarik, umpan balik langsung, dan suasana kompetitif yang sehat. Namun, terdapat juga faktor penghambat seperti keterbatasan akses teknologi dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan aplikasi ini ke dalam kurikulum. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi para pendidik dalam mengimplementasikan teknologi gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian ini mendorong penelitian lanjutan untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang efektivitas aplikasi ini dalam berbagai konteks pendidikan.

Kata Kunci: Efektivitas Penggunaan, Kahoot, Meningkatkan Motivasi Belajar, Siswa Sekolah Dasar.

Abstract: In recent years, the development of information technology has brought significant changes to the field of education. One noteworthy innovation is the use of gamification applications like Kahoot, which aim to enhance interactivity and student engagement in the learning process. This study aims to analyze the effectiveness of using the Kahoot application in increasing elementary school students' motivation to learn. Using a qualitative method, data were collected through literature reviews and





online searches. The results of the study indicate that the Kahoot application is effective in increasing elementary school students' motivation to learn. Several supporting factors were identified, including attractive visual displays, immediate feedback, and a healthy competitive atmosphere. However, there are also inhibiting factors such as limited access to technology and teachers' readiness to integrate this application into the curriculum. The implications of this study suggest that using Kahoot can increase student engagement and provide an enjoyable learning experience. This study is expected to provide practical guidance for educators in implementing gamification technology to enhance student motivation. Additionally, this research encourages further studies to explore the effectiveness of this application in various educational contexts.

Keywords: Effectiveness of Using, Kahoot, Increase Learning Motivation, Elementary School Students.

Pendahuluan

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang menarik perhatian adalah penggunaan aplikasi gamifikasi seperti Kahoot, yang bertujuan untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Gamifikasi menggabungkan elemen permainan dengan konten pendidikan, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang. Di tingkat sekolah dasar, di mana motivasi belajar siswa sangat krusial untuk perkembangan akademis dan karakter mereka, penerapan teknologi ini diharapkan dapat membawa dampak positif yang signifikan.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan pendidikan siswa (Ratnawulan et al., 2024). Siswa yang termotivasi cenderung memiliki minat yang lebih besar terhadap materi pelajaran, berpartisipasi aktif dalam kelas, dan menunjukkan peningkatan dalam pencapaian akademis. Namun, menjaga tingkat motivasi yang tinggi tidak selalu mudah, terutama di kalangan siswa sekolah dasar yang memiliki rentang perhatian lebih pendek dan sering kali memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Di sinilah aplikasi seperti Kahoot dapat memainkan peran penting.

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat elektronik mereka (Muzayanati et al., 2022). Dengan fitur-fitur seperti umpan balik langsung, penghargaan poin, dan tampilan visual yang menarik, Kahoot telah terbukti mampu menarik minat siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses belajar. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan



keterlibatan siswa, meningkatkan suasana kompetitif yang sehat, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Melalui tinjauan literatur, penelitian ini akan menganalisis berbagai studi dan artikel yang telah diterbitkan mengenai topik ini. Dengan mengumpulkan dan menganalisis temuan dari berbagai sumber, diharapkan dapat ditemukan pola dan kesimpulan yang dapat memberikan wawasan tentang bagaimana Kahoot dapat digunakan secara efektif untuk memotivasi siswa dalam lingkungan pendidikan dasar.

Dalam artikel ini, akan dibahas temuan utama dari literatur yang telah dikaji, serta faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan Kahoot dalam pembelajaran. Selain itu, akan dibahas juga implikasi praktis dari temuan ini bagi guru dan praktisi pendidikan, serta rekomendasi untuk penelitian lanjutan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi literatur yang ada dan menawarkan panduan praktis bagi para pendidik yang ingin mengimplementasikan teknologi gamifikasi dalam kurikulum mereka untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Metode Penelitian

Penelitian mengenai efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar ini menggunakan metode kualitatif karena penulis menginterpretasikan data dengan memberikan gambaran dan penafsiran dari pemahaman mereka tentang keadaan di lapangan (Handayani et al., 2022). Data penelitian ini didapatkan dan dikumpulkan melalui studi literatur, yang dilakukan melalui kajian kepustakaan, dan melalui penelusuran online yang dilakukan menggunakan Google.

Studi literatur adalah ringkasan menyeluruh dari penelitian sebelumnya tentang suatu topik tertentu dan menunjukkan kepada pembaca apa yang mereka ketahui tentang topik dan apa yang belum mereka ketahui. Tujuan dari studi literatur adalah untuk memberikan dasar untuk pemikiran baru atau mendorong penelitian lebih lanjut, yang merupakan tujuan dari studi aktual yang dilampirkan (Denney & Tewksbury, 2013). Menurut perspektif lain, studi literatur adalah suatu aktivitas yang melibatkan proses menemukan sumber bacaan, yang dilakukan dengan menelusuri pustaka, membaca dan mencatat dari berbagai sumber teknologi, dan mengelola sumber tersebut (Zed, 2008).

Hasil dan Pembahasan

1. Analisis Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar



Hasil 1: Analisis Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Tabel 1: Analisis Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

No.	Judul	Bentuk	Kriteria/Coding
1.	Kahoot! Sebagai inovasi evaluasi hasil belajar siswa yang efektif dan menyenangkan.	Mendeskripsikan Kahoot! Sebagai inovasi evaluasi hasil belajar siswa yang efektif dan menyenangkan di SMAN 1 Gemuh Kabupaten Kendal Jawa Tengah	Aplikasi Kahoot sebagai pembelajaran yang menyenangkan.
2.	Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.	Mendeskripsikan fungsi aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia.	Aplikasi Kahoot sebagai pembelajaran yang menyenangkan.
3.	Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa.	Mendeskripsikan pengembangan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa.	Aplikasi Kahoot sebagai pemantauan dan penilaian guru.
4.	Efektivitas Penilaian Hasil Belajar Berbasis Kahoot! dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 2 Pontianak.	Mendeskripsikan efektivitas penilaian hasil belajar berbasis Kahoot! dalam pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 2 Pontianak.	Aplikasi Kahoot sebagai pemantauan dan penilaian guru.
5.	Guru Transformers: Pembaharu Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Era Revolusi Industri 4.0	Mendeskripsikan guru sebagai pembaharu media pembelajaran di sekolah dasar era revolusi industri 4.0.	Kahoot sebagai aplikasi dengan beragam konten pendidikan.
6.	Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa.	Mendeskripsikan tentang efektivitas penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa.	Kahoot sebagai aplikasi dengan beragam konten pendidikan.
7.	Penggunaan Kahoot	Mendeskripsikan	Aplikasi Kahoot



	Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Variasi Pembelajaran	penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan sebagai variasi pembelajaran.	sebagai stimulasi kognitif.
8.	Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Games Dadu dan Kahoot terhadap Hasil Belajar	Mendesripsikan penerapan model pembelajaran problem based learning dengan media games dadu dan kahoot terhadap hasil belajar di SMA Negeri 7 Pontianak kelas X.B.	Aplikasi Kahoot sebagai stimulasi kognitif.

Deskripsi: Dalam analisis efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar terdapat 4 bentuk yaitu: (1) pembelajaran yang menyenangkan (2) pemantauan dan penilaian guru (3) beragam konten pendidikan dan (4) stimulasi kognitif.

Eksplanasi: Dalam bentuk (1) pembelajaran yang menyenangkan, hal ini tampak pada artikel 1 tentang Kahoot sebagai aplikasi dengan pembelajaran yang menyenangkan (Santoso & Widiyanti, 2022) dan artikel 2 tentang Kahoot sebagai aplikasi dengan pembelajaran yang menyenangkan (Mustikawati, 2019). Dalam bentuk (2) pemantauan dan penilaian guru, hal ini tampak pada artikel 3 tentang aplikasi Kahoot yang memiliki fasilitas untuk guru memantau kinerja murid (Damayanti & Dewi, 2021) dan artikel 4 tentang aplikasi Kahoot yang memiliki fasilitas untuk guru memantau kinerja murid (Nugraha et al., 2023). Dalam bentuk (3) beragam konten pendidikan, hal ini tampak pada artikel 5 tentang aplikasi Kahoot yang memiliki beragam konten pendidikan (Titiana et al., 2019) dan artikel 6 tentang aplikasi Kahoot yang memiliki beragam konten pendidikan (Daryanes & Ririen, 2020). Dalam bentuk (4) stimulasi kognitif, hal ini tampak pada artikel 7 tentang aplikasi Kahoot dapat menstimulasi kognitif (Bunyamin et al., 2020) dan artikel 8 tentang aplikasi Kahoot dapat menstimulasi kognitif (Puspitasari et al., 2023).

Relasi: Hubungan dari keempat bentuk diatas sangat erat yang terbukti dari tiap artikel yang memiliki latar belakang masing-masing tetapi saling berhubungan



satu sama lain tentang analisis efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

2. Faktor Pendukung Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Hasil 2: Faktor Pendukung Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Tabel 2: Faktor Pendukung Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

No.	Judul	Bentuk	Kriteria/Coding
1.	Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika.	Mendesripsikan peranan game edukasi Kahoot! dalam menunjang pembelajaran matematika.	Faktor pendukung efektifitas Kahoot berupa gamifikasi.
2.	Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika.	Mendesripsikan pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot! pada pembelajaran fisika.	Faktor pendukung efektifitas Kahoot berupa gamifikasi.
3.	Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.	Mendesripsikan fungsi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran bahasa indonesia.	Faktor pendukung efektifitas Kahoot berupa visual audio yang menarik.
4.	Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya	Mendesripsikan media pembelajaran masa kini: aplikasi pembuatan dan kegunaannya.	Faktor pendukung efektifitas Kahoot berupa visual audio yang menarik.
5.	Quizizz atau Kahoot!: Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris	Mendesripsikan Quizizz atau Kahoot!: gamifikasi dalam pembelajaran bahasa inggris.	Faktor pendukung efektifitas Kahoot berupa motivasi ekstrinsik dan intrinsik.
6.	Analisis Gamifikasi pada Kahoot! Menggunakan Octalysis Audit	Mendesripsikan analisis gamifikasi pada Kahoot! menggunakan octalysis audit.	Faktor pendukung efektifitas Kahoot berupa motivasi ekstrinsik dan



			intrinsik.
--	--	--	------------

Deskripsi: Faktor pendukung efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar terdapat 3 bentuk yaitu: (1) gamifikasi, (2) visual audio yang menarik, dan (3) motivasi ekstrinsik dan intrinsik.

Eksplanasi: Dalam bentuk (1) gamifikasi, hal ini tampak pada artikel 9 tentang aplikasi Kahoot yang memiliki faktor gamifikasi atau unsur game (Sulistiyawati et al., 2021) dan artikel 10 tentang aplikasi Kahoot yang memiliki faktor gamifikasi atau unsur game (Andari, 2020). Dalam bentuk (2) visual audio yang menarik, hal ini tampak pada artikel 11 tentang aplikasi Kahoot yang memiliki visual audio yang menarik (Mustikawati, 2019) dan artikel 12 tentang aplikasi Kahoot yang memiliki visual audio yang menarik (Rohmah, 2021). Dalam bentuk (3) motivasi ekstrinsik dan intrinsik, hal ini tampak pada artikel 13 tentang Kahoot yang memiliki motivasi ekstrinsik dan intrinsik (Karmila Sari & Siti Nurani, 2021) dan artikel 14 tentang Kahoot yang memiliki motivasi ekstrinsik dan intrinsik (Ramdania et al., n.d.).

Relasi: Hubungan dari keempat bentuk diatas sangat erat yang terbukti dari tiap artikel yang memiliki latar belakang masing-masing tetapi saling berhubungan satu sama lain tentang faktor pendukung efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

3. Faktor Penghambat Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Hasil 3: Penghambat Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Tabel 3: Penghambat Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

No.	Judul	Bentuk	Kriteria/Coding
1.	Pelatihan Penggunaan Canva Poster & Kahoot! Pada MAS Al-	Mendeskrripsikan pelatihan penggunaan Canva Poster &	Faktor penghambat efektifitas Kahoot berupa keterbatasan



	Quran Qiroatussab'ah Kudang Garut	Kahoot! pada MAS Al-Quran Qiroatussab'ah Kudang Garut.	akses teknologi.
2.	Meningkatkan Religiusitas Siswa Sekolah Menengah Pertama Melalui Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.	Mendeskripsikan tentang meningkatkan religiusitas siswa sekolah menengah pertama melalui aplikasi Kahoot dalam pembelajaran bahasa inggris.	Faktor penghambat efektifitas Kahoot berupa keterbatasan akses teknologi.
3.	Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi	Mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi kahoot! dan quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi.	Faktor penghambat efektifitas Kahoot berupa koneksi internet yang tidak stabil.
4.	Aplikasi Kahoot Sebagai Media Penilaian Kognitif Berbasis Hots Di Sekolah Dasar.	Mendeskripsikan aplikasi kahoot sebagai media penilaian kognitif berbasis hots di sekolah dasar.	Faktor penghambat efektifitas Kahoot berupa koneksi internet yang tidak stabil.
5.	Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa	Mendeskripsikan pengembangan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa.	Faktor penghambat efektifitas Kahoot berupa waktu terbatas dalam mengerjakan.
6.	Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Ipa	Mendeskripsikan analisis penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran IPA.	Faktor penghambat efektifitas Kahoot berupa waktu terbatas dalam mengerjakan.

Deskripsi: Faktor penghambat efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar terdapat 3 bentuk yaitu: (1) keterbatasan akses teknologi, (2) koneksi internet yang tidak stabil, dan (3) waktu terbatas dalam mengerjakan.

Eksplanasi: Dalam bentuk (1) keterbatasan akses teknologi, hal ini tampak pada artikel 15 tentang aplikasi Kahoot yang memiliki keterbatasan akses teknologi (Iskamto et al., 2024) dan artikel 16 tentang aplikasi Kahoot yang memiliki



keterbatasan akses teknologi (Hadi et al., 2023). Dalam bentuk (2) koneksi internet yang tidak stabil, hal ini tampak pada artikel 17 tentang faktor penghambat aplikasi Kahoot yaitu koneksi internet yang tidak stabil (Abdillah et al., 2022) dan artikel 18 tentang faktor penghambat aplikasi Kahoot yaitu koneksi internet yang tidak stabil (Salfadilah et al., 2023). Dalam bentuk (3) waktu terbatas dalam mengerjakan, hal ini tampak pada artikel 19 tentang keterbatasan waktu dalam aplikasi Kahoot (Damayanti & Dewi, 2021) dan artikel 20 tentang keterbatasan waktu dalam aplikasi Kahoot (Lisnani* & Emmanuel, 2020).

Relasi: Hubungan dari keempat bentuk diatas sangat erat yang terbukti dari tiap artikel yang memiliki latar belakang masing-masing tetapi saling berhubungan satu sama lain tentang faktor penghambat efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

4. Implikasi Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Hasil 4: Implikasi Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Tabel 4: Implikasi Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

No.	Judul	Bentuk	Kriteria/Coding
1.	Pemanfaatan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Kemampuan Perkalian dan Pembagian Siswa Sekolah Dasar	Mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi kahoot untuk meningkatkan kemampuan perkalian dan pembagian siswa sekolah dasar.	Implikasi efektifitas Kahoot berupa peningkatan prestasi akademik.
2.	Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.	Mendeskripsikan efektifitas penggunaan Kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa.	Implikasi efektifitas Kahoot berupa peningkatan prestasi akademik.
3.	Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber	Mendeskripsikan penggunaan aplikasi kahoot pada pembelajaran media	Implikasi efektifitas Kahoot berupa pengembangan keterampilan



	Pembelajaran SD.	dan sumber pembelajaran SD pada mahasiswa semester 5 pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pasundan.	teknologi.
4.	Guru Transformers: Pembaharu Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Era Revolusi Industri 4.0.	Mendeskripsikan guru transformers: pembaharu media pembelajaran di sekolah dasar era revolusi industri 4.0.	Implikasi efektifitas Kahoot berupa pengembangan keterampilan teknologi.
5.	Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) Pada Guru.	Mendeskripsikan evaluasi penggunaan aplikasi kahoot pada pembelajaran di sekolah dasar (SD) pada guru.	Implikasi efektifitas Kahoot berupa kreatifitas dan inovasi guru.
6.	Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran Dan Evaluasi Siswa	Mendeskripsikan Kahoot sebagai inovasi pembelajaran dan evaluasi siswa	Implikasi efektifitas Kahoot berupa kreatifitas dan inovasi guru.

Deskripsi: Implikasi efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar terdapat 4 bentuk yaitu: (1) peningkatan prestasi akademik, (2) pengembangan keterampilan teknologi, dan (3) kreatifitas dan inovasi guru.

Eksplanasi: dalam bentuk (1) peningkatan prestasi akademik, hal ini tampak pada artikel 21 tentang aplikasi Kahoot yang dapat meningkatkan prestasi akademik siswa (Wardana, 2022) dan artikel 22 tentang aplikasi Kahoot yang dapat meningkatkan prestasi akademik siswa (Irwan et al., 2019). Pada bentuk (2) pengembangan keterampilan teknologi, hal ini tampak pada artikel 23 tentang aplikasi Kahoot yang dapat mengembangkan keterampilan teknologi guru maupun siswa (Fazriyah et al., 2020) dan artikel 24 tentang aplikasi Kahoot yang dapat mengembangkan keterampilan teknologi guru maupun siswa (Titiana et al., 2019). Pada bentuk (3) kreatifitas dan inovasi guru, hal ini tampak pada artikel 25 tentang aplikasi Kahoot dalam meningkatkan kreatifitas dan inovasi guru (Lutfi et al., 2020) dan artikel 26 tentang aplikasi Kahoot dalam meningkatkan kreatifitas dan inovasi guru (Sururoh, 2020).



Relasi: Hubungan dari keempat bentuk diatas sangat erat yang terbukti dari tiap artikel yang memiliki latar belakang masing-masing tetapi saling berhubungan satu sama lain tentang implikasi efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi gamifikasi seperti Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Kahoot, dengan fitur-fitur seperti tampilan visual yang menarik, umpan balik langsung, dan suasana kompetitif yang sehat, berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Faktor-faktor ini berkontribusi positif terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa hambatan dalam penerapan Kahoot, seperti keterbatasan akses teknologi di beberapa sekolah dan kurangnya kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kurikulum. Oleh karena itu, diperlukan dukungan lebih lanjut dalam bentuk pelatihan guru dan peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan wawasan berharga bagi para pendidik dan praktisi pendidikan tentang potensi penggunaan gamifikasi dalam pendidikan dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong implementasi teknologi yang lebih luas dan mendalam dalam pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan pencapaian akademis siswa. Selain itu, penelitian lanjutan diperlukan untuk mengeksplorasi lebih lanjut efektivitas Kahoot dalam berbagai konteks pendidikan dan untuk mengatasi hambatan yang telah diidentifikasi.

Daftar Pustaka

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2(01), 92–102. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS ICT “KAHOOT” DALAM PEMBELAJARAN PPKN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan Pkn*, 6(2), 208–216. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Andari, R. (2020). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT! PADA PEMBELAJARAN FISIKA. *ORBITA: Jurnal*



- Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135.
<https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50.
<https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1647–1659. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.656>
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa*. 3(2).
- Denney, A. S., & Tewksbury, R. (2013). How to Write a Literature Review. *Journal of Criminal Justice Education*, 24(2), 218–234.
<https://doi.org/10.1080/10511253.2012.730617>
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 139–147. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.119>
- Hadi, D., Sari, D. M., Priyantoro, D. E., & Latifah, N. (2023). *Meningkatkan Religiusitas Siswa Sekolah Menengah Pertama Melalui Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*.
- Handayani, F., Yulianti, N., & Erita, Y. (2022). Desain Pembelajaran IPS dan PKn Berbasis Teknologi Informasi di Tingkat Sekolah Dasar serta Penggunaan Media Teknologi Informasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 767–781. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2034>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Iskamto, D., Hidayah, R. T., & Putri, R. K. (2024). Pelatihan Penggunaan Canva Poster & Kahoot! Pada MAS Al-Quran Qiroatussab'ah Kudang Garut. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, 3(1), 27–32.
<https://doi.org/10.54099/jpma.v3i1.824>
- Karmila Sari, R. & Siti Nurani. (2021). QUIZIZZ ATAU KAHOOT, GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 1(3), 78–86.
<https://doi.org/10.55606/jurdiqbud.v1i3.87>
- Lisnani*, L., & Emmanuel, G. (2020). Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 4(2), 155–167.
<https://doi.org/10.24815/jipi.v4i2.16018>
- Lutfi, L., Kusumawardani, S., Imawati, S., & Misriandi, M. (2020). EVALUASI PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR (SD) PADA GURU. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3). <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.27999>



- Mustikawati, F. E. (2019). *Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Muzayanati, A., Maemonah, M., & Puspitasari, P. (2022). EFEKTIVITAS APLIKASI GAME KAHOOT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 161. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8677>
- Nugraha, T. J., Asriati, N., & Ramadhan, I. (2023). Efektivitas Penilaian Hasil Belajar Berbasis Kahoot! Dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 2 Pontianak. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 319–331. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.3883>
- Pudrianisa, S. L. G. (2019). *PEMBERDAYAAN PROGRAM MEMBANGUN SUASANA BELAJAR YANG NYAMAN MELALUI GAME EDUKASI KAHOOT!*
- Puspitasari, D., Ulfah, M., Ramadhan, I., & Wijayati, Y. F. D. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Media Games Dadu dan Kahoot terhadap Hasil Belajar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 135–148. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.295>
- Ramdania, D. R., Maylawati, D. S., & Ramdhani, M. A. (n.d.). *Analisis Gamifikasi pada Kahoot! Menggunakan Octalysis Audit*.
- Ratnawulan, T., Yoseptry, R., Kusmiati, I., Widiawati, L., & Kusmawati, N. N. (2024). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 11(2), 781–796.
- Rohmah, N. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN MASA KINI: APLIKASI PEMBUATAN DAN KEGUNAANNYA*. 4.
- Salfadilah, F., Prastowo, A., & Wibowo, Y. R. (2023). APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PENILAIAN KOGNITIF BERBASIS HOTS DI SEKOLAH DASAR. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 6(1), 36–45. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v6i1.9791>
- Santoso, J. T. B., & Widiyanti, A. (2022). Kahoot! Sebagai Inovasi Evaluasi Hasil Belajar Siswa Yang Efektif Dan Menyenangkan. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(2), 171–184. <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i2.21384>
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Jurnal Matematika*, 15(1).
- Sururoh, L. (2020). *KAHOOT SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN DAN EVALUASI SISWA*.
- Titiana, E. S., Yolandini, B., Wiriyanti, K., & Azizah, N. (2019). *GURU TRANSFORMERS: PEMBAHARU MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0*. 2.
- Wardana, D. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Kemampuan Perkalian dan Pembagian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Literasi Digital*, 2(1), 72–77. <https://doi.org/10.54065/jld.2.1.2022.131>
- Zed, M. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan* (1st ed.). Yayasan Obor Indonesia.