

## Penggunaan Kahoot! dalam Mendukung Pembelajaran di Sekolah Dasar (*Literature Review*)

Indah Nofrida Limbong<sup>1</sup>, Dian Rahmawati<sup>2</sup>, Reftiani Wulandari W<sup>3</sup>, Salsabila Fitri<sup>4</sup>,  
Tri Yudha Setiawan<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Pendidikan Dasar, Universitas Jambi, Indonesia

[indah.nofrida@gmail.com](mailto:indah.nofrida@gmail.com)<sup>1</sup>, [dianrahmawati939@gmail.com](mailto:dianrahmawati939@gmail.com)<sup>2</sup>, [wulanrefti@gmail.com](mailto:wulanrefti@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[fitrisalsabila220@gmail.com](mailto:fitrisalsabila220@gmail.com)<sup>4</sup>, [yudhasetiawan252@gmail.com](mailto:yudhasetiawan252@gmail.com)<sup>5</sup>

---

**Keywords:**

Kahoot Media;  
Instructional Media.

**Abstract:** *This study aims to be able to find out and describe the use of Kahoot! in supporting learning in elementary schools. The method used in this research is using the systematic Literature Review method. Data collection is used by tracing and documenting articles that are relevant to this research. The articles used are 11 articles published in 2022 that are relevant to this research topic. The 11 articles were obtained from the Google Scholar database. Based on the results of this study, it can be concluded that the use of Kahoot! supporting learning is very effective. Learning using Kahoot! Can foster the interest and motivation of students in learning and be effective in improving learning outcomes.*

**Kata Kunci:**

Media Kahoot;  
Media Pembelajaran.

**Abstrak:** Penelitian ini memiliki tujuan untuk dapat mengetahui serta mendeskripsikan terkait penggunaan Kahoot! dalam mendukung pembelajaran di sekolah dasar. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode systematic Literature Review. Pengumpulan data digunakan dengan cara menelusuri dan mendokumentasikan artikel yang relevan dengan penelitian ini. Artikel yang digunakan adalah 11 artikel yang terbit pada tahun 2022 yang relevan dengan topik penelitian ini. 11 artikel tersebut diperoleh dari database Google Scholar. Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot! Dalam menunjang pembelajaran sangat efektif. Pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot! Dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

---

**Article History:**

Received : 28-07-2023  
Online : 16-08-2023



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



---

**A. LATAR BELAKANG**

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar memiliki peran krusial dalam membentuk dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Pada tahap ini, minat belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi faktor kunci yang dapat mempengaruhi keberhasilan mereka dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Namun, para pendidik sering dihadapkan pada tantangan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan interaktif agar peserta didik tetap bersemangat dan terlibat aktif dalam proses belajar. Dalam era teknologi digital, pendidikan juga harus beradaptasi untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut (Alimuddin et al., 2023) bahwa teknologi pada pendidikan memberikan keuntungan bagi peserta didik, guru serta institusi pendidikan secara keseluruhan. Salah satu solusi yang dapat digunakan oleh guru yaitu

penggunaan aplikasi game edukatif seperti Kahoot!. Menurut (Bahar et al., 2020) Kahoot! adalah salah satu media pembelajaran yang didalamnya berisikan kuis dan game yang disajikan secara online. Berdasarkan pengertian tersebut maka Kahoot! adalah platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru untuk membuat kuis dan permainan interaktif yang menarik bagi peserta didik. Dalam kuis ini, peserta didik dapat berpartisipasi menggunakan perangkat elektronik mereka, seperti ponsel pintar atau komputer, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik.

Meskipun telah banyak klaim positif tentang manfaat Kahoot! dalam pendidikan, penting untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam untuk memahami secara ilmiah dampak penggunaannya dalam mendukung pembelajaran di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis penggunaan Kahoot! dalam lingkungan pembelajaran di Sekolah Dasar serta mengetahui tentang bagaimana aplikasi ini dapat mempengaruhi minat belajar, dan hasil belajar peserta didik. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang penggunaan Kahoot! dalam mendukung pembelajaran di Sekolah Dasar, para pendidik akan memiliki landasan yang lebih kuat untuk mengintegrasikan teknologi ini dalam metode pengajaran mereka. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi pembelajaran dapat dioptimalkan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik di tingkat Sekolah Dasar. Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi yang berarti bagi dunia pendidikan, terutama dalam menghadapi tantangan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang inspiratif dan memberdayakan bagi peserta didik di Sekolah Dasar. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat memberikan arah yang lebih jelas bagi penggunaan teknologi dalam mendukung pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **B. METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis metode yaitu literature rievew. Menurut (Salmiyanti, Neviyarni S, 2023) dalam metode kajian literatur peneliti hanya menelaah dan menarik kesimpulan terkait sumber yang diperoleh dari berbagai publikasi sehingga tidak perlu terjun langsung ke lapangan untuk mencari informasi. Metode literature rievew digunakan dengan tujuan untuk menjabarkan/mengungkapkan berbagai teori yang berkaitan dengan tema penelitian atau masalah yang sedang diteliti sebagai bahan rujukan dalam pembahasan hasil penelitian.

Penelitian ini diawali dengan pencarian informasi yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan artikel yang ada pada Google Scholar, pencarian dan pengumpulan dilakukan dengan menggunakan kata kunci yaitu penggunaan Kahoot! Pada pembelajaran di sekolah dasar. Artikel yang dipilih yaitu artikel yang terbit pada tahun 2022. Peneliti menggunakan 11 artikel yang relevan dengan topik penelitian ini. Selanjutnya, peneliti melakukan pengolahan data / kutipan referensi sebagai hasil temuan studi, dikelompokkan, dirangkum dan dievaluasi dengan tujuan memberikan pengetahuan yang dapat dimanfaatkan dalam menarik kesimpulan.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelusuran yang telah dilakukan oleh peneliti, maka didapatkan 11 artikel yang relevan dengan topik penelitian ini. Artikel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu artikel yang terbit pada tahun 2022. Berikut ini adalah artikel yang dipilih oleh peneliti beserta hasil penelitiannya, seperti terlihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Ekstraksi Data

No	Nama Penulis dan Tahun	Kesimpulan Hasil Penelitian
1	(Syarifah, Lisa Oktapia, Fani Zahriana Dwizar, Cici Febi Putri Tanjung & Wandini, 2022)	Hasil penelitian pada penelitian syarifah menunjukkan bahwa aplikasi kahoot mampu merangsang minat belajar peserta didik, dan bakat peserta didik, serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik.
2	(Diah Harmawati, Retno Wuri Sulistyowati, 2022)	Hasil pengabdian pada penelitian diah ini yaitu guru dapat memanfaatkan Kahoot kedalam pembelajaran sehingga membuat peserta didik merasa senang. Hal tersebut dikarenakan bentuk soal pada kahoot berupa media interaktif yang dapat dikerjakan serta dapat mengetahui nilainya secara langsung.
3	(Listi et al., 2022)	Hasil penelitian yang dilakukan oleh listi menunjukkan skor <i>posttest</i> lebih tinggi dibanding pada skor <i>pretest</i> . Pada kelas eksperimen rata-rata <i>posttest</i> 53,20 dengan <i>pretest</i> 45,20. Pada kelas kontrol skor <i>posttest</i> 45,72 dengan <i>pretest</i> 43,68. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan <i>kahoot</i> berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada kelas V SD
4	(Wardana, 2022)	Hasil penelitian pada siklus pertama yaitu 7 siswa (45%) yang mencapai nilai KKM (70) dan 11 siswa (55%) berada di bawah nilai KKM. Siklus kedua yaitu 2 siswa (7%) yang nilainya dibawah KKM dan 16 siswa (93%) yang nilainya melampaui nilai KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan KAHOOT telah terjadi dengan baik serta dapat menunjang dalam peningkatan hasil belajar metematika dengan materi perkalian dan pembagian pada peserta didik kelas IV SDN Segulung 04.
5	(Janattaka & Tiyana, 2022)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi <i>kahoot</i> dalam mata pelajaran matematika sudah bisa dikatakan cukup baik. Selain itu penggunaan aplikasi <i>kahoot</i> dalam pembelajaran matematika dapat digunakan sebagai alat bantu guru/pendidik dalam mengevaluasi tingkat pemahaman peserta didik dalam bab tertentu dan Pembelajaran matematika menggunakan aplikasi <i>kahoot</i> dapat dikemas menjadi lebih menarik, interaktif, dan kreatif. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa aplikasi <i>kahoot</i> yang digunakan sangat bermanfaat dan menunjang penciptaan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kreatif.
6	(Indriani & Desyandri, 2022)	Hasil perhitungan uji hipotesis uji-t pada kedua kelas menunjukkan <i>thitung</i> > <i>ttabel</i> yaitu 2,462 > 2,011 yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh <i>game kahoot</i> terhadap minat belajar siswa pada pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 20 Pahambatan Balingka.
7	(Eliyah et al., 2022)	hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran Kahoot pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas 5 di MIN 1 Bulukumba.
8	(Tumurang & Chandra, 2022)	Hasil peelitian menunjukkan bahwa Kahoot! dan Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa Sekolah Dasar terutama dimasa Covid-19

9	(Fathi et al., 2022)	Penelitian ini menunjukkan aplikasi <i>Kahoot</i> lebih diminati dari aplikasi <i>Quizizz</i> . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi siswa pada aplikasi <i>Kahoot</i> sebesar 71,1 dan pada aplikasi <i>Quizizz</i> sebesar 69,5.
10	(Icha Timart Diany Sinaga et al., 2022)	Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa ada pengaruh yang signifikan dan positif dari variabel media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDN Nanga Bulik 6, Kabupaten Lamandau.
11	(Sakdah et al., 2022)	Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa media <i>kahoot</i> berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V dengan materi Ekosistem di Sekolah Dasar Islam Terpadu Permata Cendekia Kabupaten Simalungun.

Proses pembelajaran yang terjadi dikelas menjadi faktor kunci yang dapat mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan. Namun pada kenyataannya para pendidik sering dihadapkan pada tantangan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pembelajaran yang menarik dan interaktif akan membuat peserta didik tetap bersemangat dan terlibat aktif dalam proses belajar. Oleh sebab itu guru/pendidik dituntut untuk menggunakan strategi dan teknik belajar yang efektif guna memperlancar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu yang dapat dimanfaatkan ialah dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut (Wulandari et al., 2023) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar akan dapat mengembangkan minat dan keinginan peserta didik serta membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan ialah Kahoot! Aplikasi Kahoot merupakan aplikasi online yang berbasis permainan interaktif yang dapat diakses pada ponsel pintar, tablet, komputer atau laptop (Janattaka & Tiyana, 2022). Hal tersebut juga seperti yang diungkapkan (Tumurang & Chandra, 2022) bahwa kahoot merupakan platform pembelajaran yang berbasis permainan online. Maka dapat disimpulkan bahwa Kahoot! Merupakan sebuah platform online berbasis permainan interaktif yang dapat diakses melalui ponsel pintar, tablet, laptop serta komputer. Aplikasi Kahoot! Memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah:

1. Kahoot! Dapat diakses secara gratis
2. Antarmuka yang relatif mudah untuk digunakan
3. Kahoot! Dapat diakses melalui smartphone atau komputer
4. Guru dapat membuat kuis/pertanyaan, survey dan dapat menentukan waktu untuk peserta didik menjawabnya
5. Hasil kuis/pertanyaan langsung dapat diketahui
6. Guru dapat mengunduh, melihat dan menyimpan hasil pekerjaan peserta didik

Selain itu, menurut (Alfiani et al., 2021) terdapat beberapa kekurangan yang ada pada Kahoot!. Kekurangan tersebut adalah:

1. Tidak semua tenaga pendidik/guru dapat menggunakan teknologi
2. Beberapa sekolah masih memiliki kendala fasilitas yang kurang memadai
3. Tidak semua guru dapat mengatur/ memiliki waktu dalam merancang pembelajaran menggunakan Kahoot!

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebagaimana yang tertuang dalam tabel bahwa penggunaan Kahoot! Dalam mendukung pembelajaran sangat berpengaruh untuk peserta didik. Seperti yang diungkapkan oleh (Syarifah, Lisa Oktapia, Fani Zahriana Dwizar, Cici Febi Putri Tanjung & Wandini, 2022) bahwa penggunaan kahoot mampu merangsang minat belajar dan bakat peserta didik, serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Selain itu menurut (Diah Harmawati, Retno Wuri Sulistyowati, 2022) aplikasi Kahoot! membuat peserta didik merasa senang dikarenakan bentuk soal pada kahoot berupa media interaktif yang dapat dikerjakan serta dapat mengetahui nilainya secara langsung. Selain itu, dalam penelitian dari (Listi et al., 2022), (Indriani & Desyandri, 2022), dan (Eliyah et al., 2022) sama-sama menunjukkan bahwa penggunaan *kahoot* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik selain itu penggunaan Kahoot! Dalam pembelajaran juga berpengaruh terhadap hasil pembelajaran peserta didik didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wardana, 2022), (Tumurang & Chandra, 2022), serta penelitian yang dilakukan oleh (Sakdah et al., 2022).

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan Kahoot! Dalam pembelajaran dapat mendukung peserta didik dalam belajar. Penggunaan Kahoot! Mampu membuat peserta didik bersemangat dan merasa senang dalam belajar sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Dengan penggunaan Kahoot! Dalam pembelajaran akan membantu guru/pendidik dalam mengajar dan mengevaluasi melalui permainan interaktif. Secara umum media pembelajaran Kahoot! Bersifat menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik. pembelajaran berbasis game akan melibatkan peserta didik secara langsung sehingga menimbulkan dampak kepada peserta didik itu sendiri. Berdasarkan hal tersebut maka media Kahoot! Layak dan berhasil dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar peserta didik.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Proses pembelajaran yang terjadi dikelas menjadi faktor kunci yang dapat mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan. Pembelajaran yang menarik dan interaktif akan membuat peserta didik tetap bersemangat dan terlibat aktif dalam proses belajar. Oleh sebab itu guru/pendidik dituntut untuk menggunakan strategi dan teknik belajar yang efektif guna memperlancar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu strategi yang dapat digunakan ialah menggunakan media pembelajaran seperti penggunaan Kahoot! Kahoot! Merupakan sebuah platform online berbasis permainan interaktif yang dapat diakses melalui ponsel pintar, tablet, laptop serta komputer. penggunaan Kahoot! Dalam pembelajaran dapat mendukung peserta didik dalam belajar. Penggunaan Kahoot! Mampu membuat peserta didik bersemangat dan merasa senang dalam belajar sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Dengan penggunaan Kahoot! Dalam pembelajaran akan membantu guru/pendidik dalam mengajar dan mengevaluasi melalui permainan interaktif. Secara umum media pembelajaran Kahoot! Bersifat menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik. pembelajaran berbasis game akan melibatkan peserta didik secara langsung sehingga menimbulkan dampak kepada peserta didik itu sendiri. Berdasarkan hal tersebut maka media Kahoot! Layak dan berhasil dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar peserta didik. Saran bagi peneliti selanjutnya ialah agar dapat meneliti dengan topik yang serupa dengan rentang waktu yang berbeda guna melihat apakah media Kahoot dapat digunakan dan tetap relevan dengan kemajuan teknologi pendidikan yang terus berkembang.

**REFERENSI**

- Alfiani, A., Widayanti, M., Sukma, S., & Abstrak, F. (2021). *Literature Review : Efektivitas Penggunaan Kahoot ! Dalam Mendukung Pembelajaran di Sekolah Dasar*.
- Alimuddin, A., Niaga Siman Juntak, J., Ayu Erni Jusnita, R., Murniawaty, I., & Yunita Wono, H. (2023). Nipa-Nipa Lama Antang No. 23 Makassar, Sulawesi Selatan 2 Universitas Kristen Teknologi Solo. *Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Kota SBY, 05(04)*, 36–38.
- 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. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Diah Harmawati, Retno Wuri Sulistyowati, B. T. (2022). Pembelajaran Inovatif Berbasis Kahoot Di SD YPPK Hati Kudus Merauke Kahoot-Based Innovative Learning at SD YPPK Hati Kudus Merauke. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 31–36.
- Eliyah, A., Madjid, T., & Abira, A. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Kahoot Bagi Siswa Sekolah Dasar Dalam Memasuki. *Al-Gazali Journal of Islamic Education*, 1(2).
- Fathi, M., Fadly, N., & Sari, P. M. (2022). *Quizizz Dalam Pembelajaran Di Kelas Iv Sekolah Dasar*. 8(4), 1029–1037.
- Icha Timart Diany Sinaga, Netto W. S. Rahan, & Abdul Rahman Azahari. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>
- Indriani, E., & Desyandri. (2022). Pengaruh Game Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1934–1942. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.491>
- Janattaka, N., & Tiyana, F. A. D. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas 2 Di SDI Aisyiyah. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(2), 116–123. <https://doi.org/10.57250/ajup.v2i2.78>
- Listi, I., Lestari, S., & Tryanasari, D. (2022). Aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran di kelas V SD. ... *Nasional Sosial, Sains ...*, 1, 672–678.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). *Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. 4(1), 487–497.
- Salmiyanti, Neviyarni S, D. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Moral Dan Kepribadian Siswa Sekolah Dasar. *DE\_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 4(1), 68.
- Syarifah, Lisa Oktapia, Fani Zahriana Dwizar, Cici Febi Putri Tanjung, R. R., & Wandini. (2022). Manfaat Penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap Peningkatan Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Tumurang, H. J., & Chandra, F. H. (2022). *Teknologi dan pedagogi: kahoot! Dan quizziz sebagai media pembelajaran di sekolah dasar*.
- Wardana, D. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Kemampuan Perkalian dan Pembagian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Literasi Digital*, 2(1), 72–77.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>