

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME KAHOOT
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL DI KELAS IV SD NEGERI 3 PEGUYANGAN**

Ni Ketut Yonika Dirmaputri¹, I Nyoman Sueca², Anak Agung Ngurah Budiadnyana³

¹⁻³Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

¹yonikadirmaputri@gmail.com, ²inyomansueca64@gmail.com, ³Budiadnyanaagung@gmail.com

Abstrak

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia agar memiliki pengetahuan yang mendalam. Persoalan dalam pendidikan masih banyak terjadi khususnya dalam pembelajaran. SD Negeri 3 Peguyangan merupakan salah satu sekolah dasar yang sudah memanfaatkan teknologi yakni *game* Kahoot sebagai media pembelajaran di kelas. Kahoot merupakan *platform* kuis interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi. Adapun masalah yang akan dibahas antara lain (1) Bagaimana pelaksanaan penggunaan media pembelajaran berbasis *game* Kahoot di Kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan. (2) Bagaimana dampak penggunaan media pembelajaran berbasis *game* Kahoot terhadap perkembangan kemampuan kognitif siswa di kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan. Teori yang digunakan untuk menganalisis masalah adalah : teori Belajar Kognitif dari Jean Piaget, teori Behavioristik dari Gage dan Berliner. Subjek penelitian ini adalah Guru Kelas IV dan Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan. Metode pengumpulan data adalah observasi, wawancara terstruktur dan penelitian dokumen. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan metode analisis deskriptif kualitatif dengan langkah-langkah reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) Pelaksanaan penggunaan media pembelajaran berbasis *game* Kahoot di kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Media ini membuat siswa lebih tertarik dan aktif karena materi disajikan secara interaktif melalui kuis dan permainan yang menyenangkan. (2) Media pembelajaran berbasis *game* Kahoot memberikan dampak terhadap peningkatan minat belajar siswa serta perkembangan kemampuan kognitif siswa di kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan.

Kata Kunci : *Game* Kahoot, Mengembangkan, Kemampuan Kognitif

Article History

Received: July 2025

Reviewed: July 2025

Published: July 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Abstract

Education is very important for human life to have deep knowledge. Problems in education still occur, especially in learning. SD Negeri 3 Peguyangan is one of the elementary schools that has utilized technology, namely the Kahoot game as a learning medium in the classroom. Kahoot is an interactive quiz platform that can create a fun learning atmosphere and motivate students to actively participate. The problems that will be discussed include (1) How to implement the use of Kahoot game-based learning media in Class IV of SD Negeri 3 Peguyangan. (2) What is the impact of using Kahoot game-based learning media on the development of students' cognitive abilities in Class IV of SD Negeri 3 Peguyangan. The theories used to analyze the problem are: Cognitive Learning theory from Jean Piaget, Behavioristic theory from Gage and Berliner. The subjects of this study were Grade IV Teachers and Grade IV Students of SD Negeri 3 Peguyangan. Data collection methods were observation, structured interviews and document research. The collected data were analyzed using qualitative descriptive analysis methods with steps of reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study indicate (1) The implementation of the use of Kahoot game-based learning media in class IV of SD Negeri 3 Peguyangan provides a positive contribution to the learning process. This media makes students more interested and active because the material is presented interactively through quizzes and fun games. (2) Kahoot game-based learning media has an impact on increasing students' interest in learning and the development of students' cognitive abilities in class IV of SD Negeri 3 Peguyangan.

Keywords: Game Kahoot, Developing, Cognitive Ability

PENDAHULUAN

Pengajaran formal mempunyai peran yang krusial pada pengembangan pengetahuan manusia. Pada tingkat sekolah dasar, kemampuan kognitif siswa menjadi faktor utama dalam keberhasilan siswa di jenjang yang lebih tinggi. Namun, masih banyak tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, seperti kurangnya minat dan motivasi siswa, serta metode pengajaran yang masih kurang tepat. Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan semakin populer dan banyak diminati. Saat ini terdapat media interaktif berbasis *game* yaitu Kahoot, suatu sistem permainan yang dirancang untuk digunakan di berupa kuis yang melibatkan partisipasi siswa. Sebagai contoh, sebuah penelitian menyatakan bahwa peserta didik yang memanfaatkan Kahoot pada proses belajar menunjukkan perkembangan signifikan dalam penguasaan konsep dan keterampilan penalaran logis (Salfadilah *et al.* 2023).

Meskipun terdapat potensi besar dalam penggunaan teknologi, banyak siswa di kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi khususnya dalam pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Salah satu penyebabnya adalah metode pengajaran yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan cara belajar siswa. Sebelumnya, guru kelas IV di SD Negeri 3 Peguyangan sempat mencoba menggunakan media pembelajaran berupa power point interaktif, tetapi tidak menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap kemampuan kognitif siswa.

Melalui tantangan yang ada, guru kelas IV di SD Negeri 3 Peguyangan berupaya meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui media pembelajaran interaktif berbasis *game*, yaitu Kahoot. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan, setelah menggunakan *game* Kahoot terlihat adanya kemajuan dalam perkembangan kemampuan kognitif siswa khususnya pada pemahaman siswa. Nilai siswa mengalami perkembangan ketika media pembelajaran berbasis *game* Kahoot digunakan. Perolehan nilai siswa berasal dari ketepatan masing-masing siswa dalam menjawab latihan soal pada aplikasi Kahoot. Seluruh jawaban tepat yang diperoleh oleh masing-masing siswa akan diakumulasikan menjadi nilai sebagai hasil akhir penggunaan permainan Kahoot. Dengan begitu, penelitian ini dilakukan guna mengetahui lebih lanjut bagaimana media Kahoot dapat digunakan sebagai solusi untuk mengembangkan kemampuan kognitif siswa di kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan.

Media pembelajaran adalah teknologi yang berfungsi sebagai alat penyampaian pesan untuk tujuan pendidikan, serta berperan sebagai sarana fisik dan komunikasi dalam menyampaikan materi terbuka (Premana *et al.*, 2022). Penggunaan media pembelajaran bertujuan adalah untuk mengoptimalkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran berfungsi penting dalam menyampaikan informasi pendidikan. Ketersediaan media atau bahan ajar mampu membuat siswa untuk berpikir lebih konkret yang dapat mengurangi kecenderungan diantara siswa. Pada penelitian ini guru menggunakan alat pengajaran berbasis *game* yakni Kahoot, untuk mengembangkan kemampuan kognitif khususnya pada aspek pemahaman siswa.

Kahoot adalah sebuah *platform* pembelajaran yang menggabungkan keseruan permainan dengan proses belajar, menjadikannya alat yang ideal untuk digunakan di sekolah dan berbagai institusi pendidikan. Dengan Kahoot, aktivitas belajar menjadi lebih menyenangkan serta siswa dapat berpartisipasi secara aktif ketika menjawab pertanyaan melalui kuis yang menampilkan teks, gambar, dan video. Pada penelitian ini *game* Kahoot yang dimaksud merupakan sebuah media yang dilakukan melalui permainan digabungkan ke proses belajar mengajar yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif siswa di kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Jenis penelitian ini sangat efektif digunakan sebagai cara menggali berbagai aspek serta detail dari topik yang diteliti, sehingga memberikan wawasan yang lebih mendalam. Sugiyono (2015: 8) menegaskan peneliti berperan sebagai instrumen utama untuk mengumpulkan data dan memilih sumber informasi yang relevan dalam memahami objek penelitian secara mendalam.

Menurut Muh. Fitrah & Luthfiyah (2018: 152) "subjek" merujuk pada orang-orang yang menjadi informan yang akan dimintai data yang dibutuhkan. Adapun subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan. Dengan memilih subjek yang tepat, kita bisa mendapatkan informasi yang akurat dan relevan, sehingga hasil penelitian kita menjadi lebih jelas dan bermanfaat.

Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan studi dokumen. Menurut Mertha Jaya (2020: 91), observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati objek penelitian secara teratur dan mencatat dengan teliti fenomena-fenomena yang tampak. Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa partisipasi pasif, di mana peneliti berada langsung di tempat berlangsungnya kegiatan yang diamati, tetapi tidak ikut serta dalam aktivitas yang dilakukan oleh narasumber.

Sugiyono (2017: 231) menegaskan bahwa wawancara merupakan interaksi diantara 2 individu yang dilakukan guna berbagi informasi melalui diskusi tanya jawab. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi yang mencakup percakapan langsung antara peneliti dan orang yang berpartisipasi di penelitian (Ardiansyah *et al.*, 2023). Peneliti mengumpulkan informasi dan data dari para informan melalui wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur merupakan jenis tanya jawab antara dua individu yang dilaksanakan dengan cara yang sudah direncanakan, yaitu menggunakan kumpulan pertanyaan yang telah disusun sebelumnya sebelum wawancara dimulai. Selain itu, data pada penelitian ini juga dikumpulkan melalui teknik studi dokumen. Menurut Sarie, dkk (2023: 98) studi dokumen adalah metode untuk mengumpulkan data dengan menganalisis serta meneliti berbagai dokumen atau data yang berhubungan pada penelitian.

Teknik penentuan informan yang digunakan pada penelitian ini adalah *purposive sampling* yang bertujuan untuk memilih informan sesuai dengan kriteria tertentu. Informan dalam penelitian kualitatif dibagi sebanyak 3 bagian, yaitu informan kunci, informan utama, dan informan pendukung. Pengumpulan data menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan data. Sugiyono (2019: 323) berpendapat bahwa mereduksi data artinya menyusun kembali informasi dengan menyoroti poin-poin utama dan mengutamakan aspek-aspek yang signifikan. Tahapan selanjutnya yaitu penyajian data, kemudian dilanjutkan dengan menyimpulkan data.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan penggunaan media pembelajaran berbasis game Kahoot di kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan proses belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara, penggunaan media pembelajaran berbasis *game* Kahoot di kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan dilaksanakan sebanyak satu kali pada materi wujud zat dan perubahannya. Penggunaan *game* Kahoot dilaksanakan oleh siswa secara bersamaan dengan pengawasan langsung oleh guru. Pemahaman siswa dinilai dari perolehan jumlah keseluruhan jawaban tepat pada kuis Kahoot. Aplikasi Kahoot dapat diakses secara *online* melalui *smartphone* maupun komputer. *Game* Kahoot menyediakan kuis interaktif yang dilengkapi dengan tampilan visual menarik. Hal ini mendukung pengajaran sekaligus meningkatkan motivasi belajar yang mendorong perkembangan kemampuan kognitif siswa.

Berdasarkan hasil wawancara, media pembelajaran berbasis *game* Kahoot menghadirkan banyak manfaat bagi siswa terutama di sekolah dasar. Manfaat media *game* Kahoot antara lain yaitu mampu meningkatkan keterlibatan siswa maupun motivasi belajar siswa, serta dapat mengembangkan kemampuan kognitif siswa. Dengan cara ini, Kahoot membantu siswa mengembangkan kemampuan kognitifnya sesuai dengan tahapan perkembangan Piaget, khususnya pada tahap operasional konkret dimana anak mulai mampu berpikir logis dan memecahkan masalah secara nyata. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam permainan Kahoot mendorong mereka untuk mengorganisasi dan mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya.

Kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan Kahoot sangat berperan penting guna memastikan keberhasilan penerapannya pada aktivitas belajar mengajar. Saleh *et al.* (2024), menegaskan bahwa Kahoot cocok digunakan pada pembelajaran, tetapi tidak semua guru dapat menerapkannya karena kurangnya pemahaman teknologi. Sekolah dapat menyediakan pelatihan bagi guru yang memiliki kemampuan kurang dalam menggunakan *game* Kahoot. Pelatihan ini berperan dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Teori belajar kognitif Jean Piaget menekankan pentingnya proses adaptasi melalui asimilasi dan akomodasi dalam membangun pemahaman baru dari pengalaman sebelumnya. Dalam konteks penggunaan *game* Kahoot sebagai alat pembelajaran inovatif, kemampuan pengajar sangat krusial karena berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik mengintegrasikan informasi baru ke dalam skema kognitif yang sudah ada. Oleh karena itu, peningkatan mutu pembelajaran melalui pelatihan guru merupakan langkah penting untuk memaksimalkan potensi Kahoot dalam mengembangkan kemampuan kognitif siswa secara optimal

Penggunaan media pembelajaran berbasis *game* Kahoot, memberikan dampak signifikan dalam perkembangan siswa. Berdasarkan hasil wawancara, dampak yang diberikan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *game* kahoot yakni meningkatnya minat belajar siswa serta berkembangnya kemampuan kognitif siswa di kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan. Sejalan dengan hal tersebut, Indriani (2022) menegaskan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dapat mengembangkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa, serta menjadikan proses pembelajaran jauh lebih menyenangkan dibandingkan metode tradisional. Dengan metode yang menyenangkan, siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran.

Minat belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat nyata ketika *game* Kahoot digunakan sebagai media pembelajaran. Siswa menjadi lebih responsif serta antusias karena merasa ikut serta langsung dalam kegiatan yang penuh interaksi. Arrosyad *et al.* (2023) menjelaskan bahwa metode pembelajaran interaktif terbukti dapat mengembangkan keterlibatan siswa secara signifikan. Hal ini relevan untuk pelajaran IPAS di SD Negeri 3 Peguyangan karena interaksi serta partisipasi aktif peserta didik dapat mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian Irfan *et al.* (2022) yang menyatakan bahwa Kahoot berhasil menarik minat siswa, menjadikan peserta didik semakin terlibat saat menjalani kegiatan belajar mengajar dan menyelesaikan tugas.

Melalui teori behavioristik, pembelajaran yang melibatkan kuis berbasis permainan seperti Kahoot dapat dilihat sebagai bentuk penguatan positif yang meningkatkan partisipasi siswa. Ketika siswa aktif menjawab pertanyaan dalam suasana yang ceria dan menyenangkan, mereka menerima umpan balik langsung yang memperkuat perilaku belajar yang diinginkan. Hal ini sesuai dengan prinsip behavioristik bahwa perilaku yang diperkuat akan lebih sering muncul, sehingga pemahaman materi menjadi lebih mendalam.

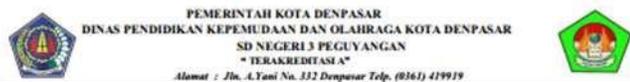
Kahoot yang menggabungkan unsur permainan dan kuis interaktif mampu merangsang daya pikir siswa secara aktif dan kritis. Melalui tantangan menjawab pertanyaan secara cepat dan tepat, siswa dilatih untuk mengasah kemampuan analisis, pemahaman, serta daya ingatnya. Proses pembelajaran yang menarik ini menjadikan siswa lebih fokus dan termotivasi ketika menyerap materi pembelajaran, sehingga kemampuan kognitif siswa berkembang secara optimal. Hasil wawancara tersebut dapat divisualisasikan melalui gambar di bawah ini :

Wujud Zat dan Perubahannya				
Played on: Agustus 2024				
Hosted by: Gudi				
Played with: 32 players				
Rank	Player	Correct Answers	Incorrect Answers	Final Score
1	Camilla	10	0	10
2	Yoga	10	0	10
3	Wilya	10	0	10
4	Risma	10	0	10
5	Selvy	10	0	10
6	Tirta	10	0	10
7	Citra	10	0	10
8	Gusti	10	0	10
9	Gayatri	10	0	10
10	Deli	10	0	10
11	Senta	10	0	10
12	Hikla	10	0	10
13	Zahra	10	0	10
14	Savitri	9	1	9
15	Sri	9	1	9
16	Aulia	9	1	9
17	Salsabila	9	1	9
18	Kana	9	1	9
19	Aditya	8	2	8
20	Eka	8	2	8
21	Bima	8	2	8
22	Ariata	8	2	8
23	Sukma	8	2	8
24	Rafa	8	2	8
25	Algar	8	2	8
26	Ahmad	8	2	8
27	Anastasia	8	2	8
28	Siti	8	2	8
29	Jelita	8	2	8
30	Faren	8	2	8
31	Mahendra	8	2	8
32	Gede	8	2	8

Sumber (Dokumen Guru, 2024)

Berdasarkan gambar di atas, terlihat adanya perkembangan pada kemampuan kognitif siswa setelah media pembelajaran berbasis *game* Kahoot digunakan di kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan. Pemahaman siswa mengalami kemajuan setelah *game* Kahoot digunakan. Sebelum *game* Kahoot digunakan, guru kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan sempat menggunakan media lain berupa *power point interaktif* tetapi tidak menunjukkan adanya perkembangan terhadap kemampuan kognitif siswa. Skor yang diperoleh siswa di aplikasi Kahoot menunjukkan bahwa siswa memahami materi pembelajaran dengan baik dan benar. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* Kahoot memberikan dampak yang cukup signifikan pada perkembangan kemampuan kognitif siswa.

Berdasarkan hasil wawancara, siswa kelas IV mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru melalui aplikasi Kahoot dengan benar serta memperoleh nilai yang memuaskan. Perolehan nilai tersebut berasal dari ketepatan masing-masing siswa dalam menjawab latihan soal pada aplikasi Kahoot. Seluruh jawaban benar yang diperoleh oleh masing-masing siswa akan diakumulasikan menjadi nilai sebagai hasil akhir penggunaan Kahoot. Pernyataan bahwa skor siswa di aplikasi Kahoot menunjukkan pemahaman materi dengan baik dan benar, sejalan dengan salah satu aspek pada kemampuan kognitif yakni aspek pemahaman yang ada pada teori taksonomi milik Benjamin Bloom. Hasil wawancara dapat divisualisasikan melalui gambar di bawah ini :



PEMERINTAH KOTA DENPASAR
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA KOTA DENPASAR
SD NEGERI 3 PEGUYANGAN
" TERAKREDITASI "

Alamat : Jln. A.Yani No. 132 Denpasar Telp. (0361) 419919

DAFTAR NILAI KELAS IVB
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL
SD NEGERI 3 PEGUYANGAN
SEMESTER I TAHUN AJARAN 2024/ 2025

BULAN : AGUSTUS
KELAS : 4 (Empat)

No.	NAMA PESERTA DIDIK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PH	PTS	PAT
1	Ade Ayu Sri Citra Dewi	80	100											
2	Adzky Arsyfa Saibabila	80	90											
3	Ahmad Abiyu Alifandra	70	80											
4	Anandita Kaira Wilda	80	90											
5	Arzachel Ramadhan Adhitya	70	80											
6	Gede Maharta	50	80											
7	Gusti Putu Putra Baskara	90	100											
8	Hamid Algar	70	80											
9	Hilda Alifviya	80	100											
10	I Made Bagus Wiryu Angga Pariyama	70	100											
11	I Wayan Iresta Bama	70	80											
12	Kadek Eka Marudi	60	80											
13	Nayya Abelin Zaharic	90	100											
14	Komang Amarnada Jayadite	70	80											
15	Made Dwi Aditya Nanda	80	100											
16	Made Peju Gayatri	90	100											
17	Muhammad Faren Rosadi	60	80											
18	Ni Kadek Jelita Wulandari	70	80											
19	Ni Kadek Marsha Sri Artajayanti	70	90											
20	Ni Kadek Selyu Yastu	90	100											
21	Ni Kadek Sinta Dwi Ariyani	90	100											
22	Ni Komang Ayu Sukma Dewi Wulan Dari	70	80											
23	Ni Komang Cantika Mediana Putri	90	100											
24	Ni Luh Putu Savitri Kemadayani	70	90											
25	Ni Luh Risma Apriani	80	100											
26	Noevie Arista	70	80											
27	Nurjanah Citra Aulia Shyfa	80	90											
28	Siti Maulidhanur Rohmah Anam	60	80											
29	I Kadek Tirta Umbura	80	100											
30	Anak Agung Mahendra Putra Wijaya	60	80											
31	Gede Rifa Pramana Putra	70	80											
32	I Made Yoga Ari Pradana	90	100											

Mengetahui,
Kepala Sekolah

I Made Purnamayana, S.Pd., SD
NIP. 19691026 199105 1 001

Denpasar,
Guru Wali Kelas IVB

Ni Gusti Ayu Purnamasanti, S.Pd
NIP.

Sumber (Dokumen Guru, 2024)

Berdasarkan gambar di atas, pernyataan bahwa skor siswa di aplikasi Kahoot menunjukkan pemahaman materi dengan baik dan benar, sejalan dengan salah satu aspek pada kemampuan kognitif yakni aspek pemahaman yang ada pada teori taksonomi milik Benjamin Bloom. Melalui umpan balik langsung dari permainan tersebut, siswa mendapatkan dorongan untuk terus belajar dan mengembangkan kemampuan kognitifnya, sehingga pemahaman materi menjadi lebih mendalam. Hal ini sesuai dengan prinsip teori behavioristik bahwa pembelajaran efektif terjadi melalui stimulus dan respons yang terstruktur. Maka dari itu, penggunaan media game Kahoot memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan kognitif siswa kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *game* Kahoot di kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan, dapat disimpulkan bahwa Kahoot memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran siswa. Pemanfaatan media Kahoot menjadikan peserta didik tertarik menjalani aktivitas pembelajaran karena materi dikemas dalam bentuk kuis interaktif dan permainan yang menarik. Suasana belajar yang menarik membuat siswa lebih bersemangat dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran berbasis *game* Kahoot menyalurkan dampak yang cukup besar terhadap peningkatan minat belajar serta perkembangan kemampuan kognitif siswa. Hal tersebut dapat dilihat melalui adanya semangat dan keterlibatan siswa ketika media *game* Kahoot digunakan serta dengan adanya kemajuan pada hasil atau nilai yang diperoleh siswa melalui skor pada aplikasi Kahoot. Perolehan nilai yang didapatkan melalui *game* Kahoot akan diakumulasikan menjadi hasil akhir dari penggunaan media pembelajaran berbasis *game* Kahoot.

Sebelum media pembelajaran berbasis *game* Kahoot digunakan, pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sangat rendah. Hal tersebut dikarenakan metode atau cara belajar siswa yang berbeda di setiap individunya. Namun, setelah *game* Kahoot digunakan, siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dan memperoleh nilai yang memuaskan. Adanya kemajuan pada nilai siswa, membuktikan bahwa kemampuan kognitif siswa kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan mengalami perkembangan. Dengan begitu, kesimpulannya adalah media pembelajaran berbasis *game* Kahoot memberikan dampak yang cukup signifikan pada minat belajar siswa serta perkembangan kemampuan kognitif siswa khususnya di kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arrosyad, M. I., Yuliana, F., Nurjannah, S., & Marina, M. (2023). Analisis Penggunaan Media Digital Kahoot : Numbers By Dragon Box Pada Pembelajaran Matematika Dalam Melatih Anak Berfikir Kritis. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Bahasa*, 1(3), 1-13.
- Ardiansyah et al. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah: Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2)
- Irfan, I., Prastowo, A., & Romadhon, K. (2022). Implementasi Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Era Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 8(2), 63-78
- Indriani, N. (2022). Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Teknologi Pendidikan : *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 81-87.
- Premana, A., Wijaya, A. P., Yono, R. R., & Setiabudi, M. (2022). Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Pemrograman Pada Anak Usia Dini Berbasis Game. 23(2), 66-75.
- Salfadilah, F. (2023). Aplikasi Kahoot sebagai Media Penilaian Kognitif Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 06(April), 36-45.
- Sarie, dkk. (2023). *Metodologi Penelitian*. Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri. Saleh, F. et al. (2024). Analisis Penerapan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Dijenjang SD dalam Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(20). 5595-5609.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Muh.Fitrah & Luthfiah. (2018). *Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan Kelas & penelitian kasus*. Sukabumi: CV Jejak.
- Mertha Jaya. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: QUADRANT.