

## **PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR IPA DI SMPN 4 PAREPARE**

**Rahmasari<sup>1\*</sup>**

<sup>1</sup>Institut Agama Islam Negeri Parepare, Sulawesi Selatan, Indonesia

\* Corresponding Author. E-mail: [sarirahma507@gmail.com](mailto:sarirahma507@gmail.com)

### **Abstrak:**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan edukatif *Kahoot*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi dan wawancara. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 4 Parepare. Penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran dilakukan dengan melibatkan siswa dalam kuis interaktif yang dirancang untuk mendorong partisipasi aktif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar siswa, yang ditunjukkan melalui beberapa indikator, yakni peningkatan perhatian siswa terhadap materi pelajaran sebesar 62,07%; ketepatan waktu dalam pengumpulan tugas sebesar 73,31%; serta keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran sebesar 60,34%. Selain itu, motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan melalui adanya kompetisi sehat untuk memperoleh poin tertinggi dalam permainan. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Kahoot* efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

**Kata Kunci:** *Kahoot*, minat belajar, motivasi belajar, pembelajaran IPA, media pembelajaran interaktif.

### **Abstract:**

*This study aims to enhance students' interest and motivation in learning Natural Sciences (Ilmu Pengetahuan Alam or IPA) through the utilization of the educational game-based learning media, Kahoot. The research employed a qualitative descriptive method, with data collected through observation, documentation and interviews. The subjects of this study were students of class VIII.1 at SMP Negeri 4 Parepare. Kahoot was implemented as a learning medium by engaging students in interactive quizzes designed to foster active participation and create an enjoyable learning environment. The findings indicate that the use of Kahoot significantly increased students' interest in learning, as evidenced by several indicators: an increase in students' attention to the subject matter by 62.07%, punctuality in task submission by 73.31%, and active participation in asking questions during the learning process by 60.34%. Furthermore, students' learning motivation improved due to the presence of healthy competition to achieve the highest score in the game. Based on these findings, it can be concluded that Kahoot-based learning media is effective in enhancing students' interest and motivation in learning, as well as in creating an interactive learning environment that supports the achievement of more optimal learning outcomes.*

**Keywords:** *Kahoot*, learning interest, learning motivation, science education, interactive learning media.

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini menunjukkan percepatan yang sangat signifikan. Setelah melewati era Revolusi Industri 4.0 yang telah merambah berbagai sektor global, termasuk Indonesia, kini kita memasuki era *Society 5.0*. Revolusi Industri 4.0 menekankan digitalisasi teknologi dalam sektor industri, terutama pada proses produksi dan manufaktur. Sebaliknya, *Society 5.0* menempatkan manusia sebagai pusat inovasi, di mana individu diharapkan mampu memanfaatkan dan mengintegrasikan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari (A. & Bau, 2023). Era ini memberikan dampak besar terhadap berbagai bidang seperti kesehatan, perencanaan kota, transportasi, pertanian, industri, hingga pendidikan (Nastiti & 'Abdu, 2020).

Pendidikan menjadi salah satu sektor yang paling terdampak oleh transformasi teknologi di era *Society 5.0*. Perubahan tersebut tidak hanya mencakup sistem administrasi pendidikan, tetapi juga kurikulum, metode, dan media pembelajaran (Ma'rufah, 2022). Peran teknologi dalam pendidikan semakin penting karena pendidikan merupakan investasi utama dalam pembangunan bangsa, khususnya di negara berkembang. Kualitas pendidikan mencerminkan tingkat peradaban suatu bangsa; negara dengan pendidikan yang baik cenderung memiliki tingkat literasi dan inovasi yang tinggi. Oleh karena itu, pencapaian jenjang pendidikan yang optimal sangat bergantung pada mutu sistem pendidikan yang diterapkan (Salsabila et al., 2021).

Seiring meningkatnya kebutuhan akan pendidikan yang berkualitas, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) hadir sebagai fondasi utama dalam mendukung sistem pendidikan. Kemajuan IPTEK telah melahirkan berbagai inovasi yang memudahkan berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan (Wibowo & Nugroho, 2022). Masyarakat pun dituntut untuk terus meningkatkan kompetensi agar dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman yang semakin kompleks. IPTEK menjadi motor penggerak utama kemajuan bangsa karena memungkinkan terwujudnya hal-hal yang sebelumnya dianggap mustahil (Mulyani & Haliza, 2021). Dalam pidatonya di Malang tahun 1955, Presiden Soekarno menegaskan bahwa bangsa Indonesia akan maju apabila pembangunan dilakukan berlandaskan ilmu pengetahuan dan teknologi (Habsy et al., 2025). Maka dari itu, tanpa pendidikan dan penguasaan teknologi, cita-cita kemajuan bangsa tidak akan tercapai.

Keterkaitan antara pendidikan dan IPTEK kini semakin nyata, seiring dengan laju perkembangan zaman. Di Indonesia, berbagai aktivitas pembelajaran dan administrasi sekolah telah banyak menggunakan perangkat elektronik sebagai bentuk konkret penerapan IPTEK dalam pendidikan (Camelia, 2020). Barizi menegaskan bahwa dalam era globalisasi, pendidikan tetap menjadi kekuatan utama dalam menghadapi derasnya arus teknologi. Hampir seluruh proses pembelajaran kini dapat dilaksanakan dengan bantuan perangkat digital (Mutia et al., 2023). Bahkan, pemerintah telah menerbitkan berbagai kebijakan mengenai digitalisasi pendidikan, yang menunjukkan semakin kuatnya keterikatan antara pendidikan dan IPTEK dalam membentuk sumber daya manusia unggul (Maharani & Meynawati, 2024).

Lebih jauh lagi, pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan membuka peluang untuk menciptakan sistem pembelajaran yang lebih efisien, fleksibel, dan mudah diakses

(Putri, 2023). Teknologi digital dimanfaatkan di berbagai institusi sebagai media pendukung proses pembelajaran yang interaktif dan efektif. Tondeur et al. menyatakan bahwa teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengakses informasi, tetapi juga sebagai sarana pendukung aktivitas belajar dan penyelesaian tugas secara mandiri maupun kolaboratif (Lestari, 2018). Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pendidikan merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Pemanfaatan teknologi tersebut tentu tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran sebagai inti dari pendidikan. Pembelajaran bertujuan menghasilkan perubahan perilaku peserta didik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada keaktifan, partisipasi, serta komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Proses pembelajaran yang dirancang secara optimal dengan dukungan teknologi akan mendorong pencapaian prestasi belajar yang tercermin dari pemahaman konsep dan penguasaan materi (Dewimarni et al., 2022).

Namun, prestasi akademik siswa tidak hanya ditentukan oleh pemanfaatan teknologi, tetapi juga oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kondisi kesehatan, minat, bakat, motivasi, dan sikap siswa, sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan belajar dan dukungan keluarga (Purnamasari et al., 2023). Di antara faktor-faktor tersebut, minat dan motivasi memiliki peran kunci dalam keberhasilan pembelajaran. Minat mendorong siswa untuk lebih giat belajar, sementara motivasi memberikan dorongan dari dalam diri untuk mencapai tujuan belajar (Heriyati, 2017).

Salah satu mata pelajaran yang sering dianggap sulit dan menurunkan minat siswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan ilmu yang mempelajari fenomena alam secara sistematis, mencakup fakta, konsep, prinsip, dan proses penemuan ilmiah (Sayekti et al., 2019). Menurut Reynard et al., pendekatan pembelajaran yang tepat dalam IPA dapat meningkatkan kemampuan penalaran siswa. Namun, pada kenyataannya, banyak siswa mengeluhkan bahwa IPA adalah mata pelajaran yang sulit, membingungkan, dan melelahkan. Mereka merasa terbebani oleh banyaknya praktik dan materi yang rumit, sehingga semangat belajar menurun dan minat terhadap pelajaran ini pun menjadi rendah (Gumilar, 2023).

Hal serupa terjadi pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Parepare. Berdasarkan observasi, siswa kurang menunjukkan perhatian saat pembelajaran IPA berlangsung. Hanya sebagian kecil yang aktif bertanya, sementara mayoritas bersikap pasif. Selain itu, fokus siswa cenderung rendah ketika guru menyampaikan materi. Keadaan ini dipengaruhi oleh suasana kelas yang kurang kondusif dan metode pembelajaran yang monoton, karena guru hanya menggunakan papan tulis dan buku cetak. Pendekatan yang kurang variatif ini menyebabkan kebosanan dan berdampak pada rendahnya minat belajar siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran guna meningkatkan minat dan motivasi siswa. Ketika semangat belajar menurun, pendidik harus mencari solusi untuk membangkitkannya kembali. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Salah satu media yang terbukti efektif adalah *Kahoot*, sebuah platform berbasis permainan yang umum digunakan di sekolah maupun lembaga pendidikan. *Kahoot* dapat diakses melalui browser atau aplikasi, memungkinkan guru membuat kuis, diskusi, dan survei dengan cara yang menyenangkan.

Platform ini menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mendukung proses pembelajaran secara efektif (Nasution, 2019).

Dengan demikian, *Kahoot* dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi yang efektif dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran *Kahoot* dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Parepare. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendorong siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mempelajari IPA.

## **2. METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan teknik penelitian yang bertujuan menghasilkan data deskriptif, baik secara tertulis maupun lisan, mengenai individu atau perilaku yang dapat diamati (Rengkuan et al., 2023). Penelitian deskriptif merupakan jenis penelitian yang bertujuan menggambarkan suatu gejala, fakta, peristiwa, atau kejadian yang sedang berlangsung maupun yang telah terjadi (Hidayat et al., 2023).

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi lapangan yang dilaksanakan selama kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Lokasi penelitian berada di SMP Negeri 4 Parepare, yang beralamat di Jalan Handayani Nomor 3, Kelurahan Lapadde, Kecamatan Ujung, Kota Parepare. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 4 Parepare yang berjumlah 29 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah metode total sampling, yakni teknik di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel, karena hanya terdapat satu kelas yang menjadi fokus penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kualitatif, meliputi observasi, dokumentasi, dan wawancara terhadap siswa kelas VIII.1, khususnya dalam konteks penggunaan media pembelajaran edukatif *Kahoot* dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Proses pembelajaran yang berjalan dengan baik sangat dipengaruhi oleh minat dan motivasi belajar siswa. Ketika siswa memiliki minat dan motivasi yang tinggi, mereka akan menunjukkan semangat belajar yang lebih besar, fokus dalam mengikuti pelajaran, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Hal ini berdampak langsung pada efektivitas proses belajar dan hasil belajar yang dicapai (Ndraha & Harefa, 2023). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang mampu menumbuhkan dan memelihara minat serta motivasi siswa, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa adalah *Kahoot*. *Kahoot* merupakan platform permainan edukatif berbasis teknologi yang dirancang untuk menggabungkan unsur pembelajaran dan hiburan. Melalui pendekatan ini, proses belajar tidak lagi bersifat monoton, tetapi menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam menjawab pertanyaan yang disajikan dalam bentuk kuis interaktif.

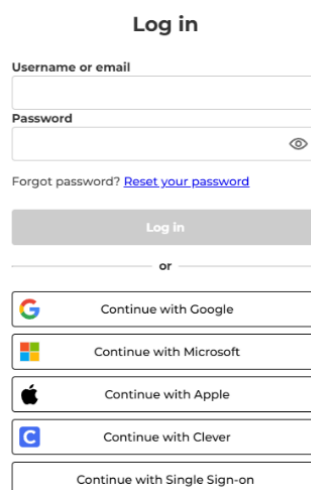
Lingkungan belajar yang menyenangkan ini secara tidak langsung meningkatkan antusiasme siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini berbeda dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat satu arah, minim interaksi, dan kurang memanfaatkan teknologi, sehingga sering menimbulkan kejenuhan di kalangan siswa (Hartanti, 2019).

Kelebihan utama dari *Kahoot* sebagai media pembelajaran terletak pada berbagai fitur yang mendukung keterlibatan aktif siswa. Salah satunya adalah fitur pembatasan waktu untuk setiap soal, yang berfungsi untuk melatih siswa berpikir secara cepat dan tepat dalam menjawab pertanyaan. Selain itu, tampilan visual yang menarik melalui kombinasi warna dan ikon jawaban dalam bentuk gambar turut memberikan stimulasi visual yang menyenangkan bagi siswa. Sistem pada *Kahoot* juga memungkinkan tampilan soal berubah secara otomatis baik pada perangkat guru maupun siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif (Wigati, 2019).

Dalam penggunaannya, *Kahoot* menyediakan dua mode permainan, yaitu *Classic Mode* dan *Team Mode*. Pada *Classic Mode*, siswa menjawab kuis secara individu, di mana setiap nama yang muncul pada papan skor merepresentasikan satu peserta. Sedangkan pada *Team Mode*, siswa dibagi dalam beberapa kelompok, dan setiap kelompok menjawab secara kolektif, dengan satu nama tim yang tampil pada layar skor (Wigati, 2019). Dalam konteks penelitian ini, peneliti menggunakan *Classic Mode*, agar setiap siswa dapat terlibat secara langsung dan bertanggung jawab atas jawabannya masing-masing dalam batasan waktu yang telah ditentukan.

Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan guru dalam menggunakan *Kahoot* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah membuat atau mendaftarkan akun di situs <https://kahoot.com/> kemudian lengkapi data yang tertera didalamnya.



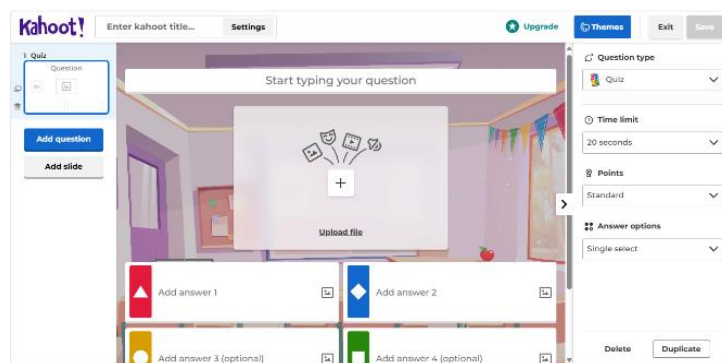
**Gambar 1.** Pendaftaran Akun Kahoot

- 2) Pilihlah create dan tekan bagian untuk membuat kuis, lalu pilih satu template yang ada



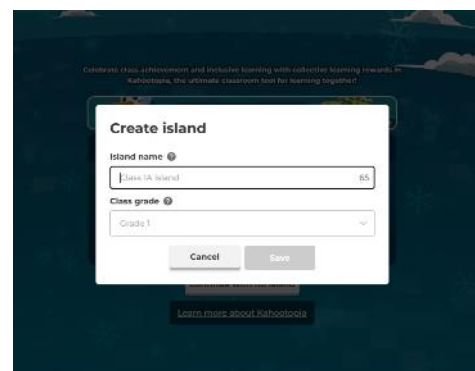
**Gambar 2.** Pemilihan Template

- 3) Buatlah beberapa pertanyaan dengan jumlah butir soal yang diinginkan, lalu atur waktu dan poin terhadap soal yang telah dibuat. Kemudian tekan save setelah selesai membuat soal.



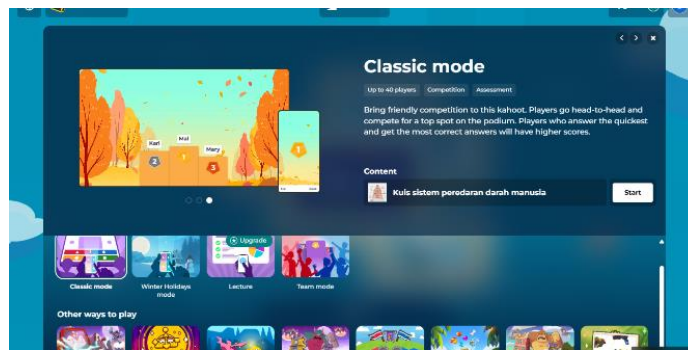
**Gambar 3.** Pembuatan soal

- 4) Pilihlah create new island, kemudian masukkan nama pelajaran dan tingkatan kelasnya.



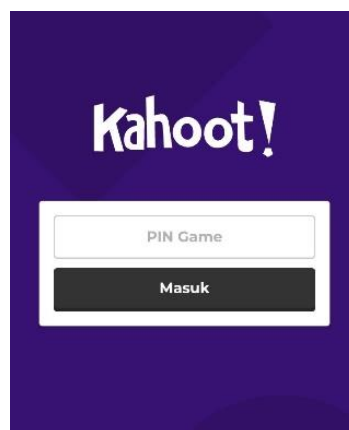
**Gambar 4.** Pembuatan Game Quis

- 5) Kemudian pilih mode yang akan diterapkan yaitu mode classic atau mode team. Lalu pilih jenis game yang akan dijadikan bentuk quis. Kemudian tekan start untuk memulai quis yang nantinya akan ditampilkan pin agar siswa dapat bergabung.



**Gambar 5.** Pemilihan Mode dan Bentuk Game

Berikut adalah salah satu contoh penerapan media *Kahoot* dalam pembelajaran IPA kelas VIII pada materi sistem peredaran darah. Guru terlebih dahulu menyiapkan bahan ajar, yang kemudian diintegrasikan ke dalam media pembelajaran *Kahoot* untuk digunakan oleh siswa. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: setelah guru menyampaikan materi di kelas, dilakukan evaluasi berupa permainan interaktif. Siswa diminta menggunakan handphone untuk mengakses game *Kahoot* dengan membuka situs <https://kahoot.it/>, seperti yang ditunjukkan pada gambar 6.



**Gambar 6.** Tampilan Halaman Utama Game Kahoot

Selanjutnya siswa memasukkan pin yang diberikan guru untuk memulai game. Kemudian siswa menuliskan nama masing-masing untuk menjadi peserta game seperti pada gambar 7.



**Gambar 7.** Tampilan Nama Peserta Game Kahoot



Selama game berlangsung, siswa dipandu oleh guru agar paham cara bermainnya sehingga dapat melaksanakan game hingga akhir. Adapun jumlah soal yang diberikan terdiri dari 20 butir dengan jawaban dari setiap butir soal terdiri dari 4 pilihan ganda seperti pada gambar 8.



**Gambar 8.** Tampilan Soal Quis

Setelah seluruh soal kuis diselesaikan, tiga siswa dengan poin tertinggi akan ditetapkan sebagai pemenang, masing-masing menjadi juara I, II, dan III. Poin yang diperoleh siswa bergantung pada jumlah jawaban benar; semakin banyak soal yang dijawab dengan tepat, semakin tinggi pula poin yang diraih. Dengan demikian, akurasi jawaban sangat memengaruhi hasil poin yang diperoleh siswa.



**Gambar 9.** Pemenang Quis

Untuk menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, diperlukan praktik langsung serta observasi terhadap capaian belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad dalam Ndraha dan Harefa (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memberikan stimulasi positif terhadap proses pembelajaran.

Sebagai upaya memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai efektivitas *Kahoot*, peneliti melakukan observasi dan wawancara langsung dengan siswa di SMP Negeri 4 Parepare. Penelitian ini dilaksanakan saat peneliti menjalani Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), dengan tujuan utama untuk mengetahui sejauh mana media *Kahoot* berperan dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam kegiatan belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Efektivitas ini tercermin dari meningkatnya keaktifan siswa yang diukur melalui beberapa indikator, yaitu: (a) perhatian siswa terhadap



materi yang disampaikan guru, (b) ketepatan waktu dalam pengumpulan tugas, dan (c) keaktifan siswa dalam bertanya ketika mengalami kesulitan memahami materi. Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional, yang cenderung bersifat monoton dan kurang menarik, seperti penggunaan papan tulis dan buku teks semata. Metode konvensional ini sering menyebabkan kebosanan pada siswa, serta kurangnya dorongan untuk menyelesaikan tugas tepat waktu. Adapun hasil observasi yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan disajikan dalam Tabel 1 berikut:

**Tabel 1.** Rata-rata hasil observasi siswa dalam penggunaan media pembelajaran *Kahoot* dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar IPA

| Indikator                                                              | Skor Penilaian | Skor Maksimum | Presentase (%) | Interprestasi |
|------------------------------------------------------------------------|----------------|---------------|----------------|---------------|
| Perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan guru                  | 72             | 116           | 62,07          | Cukup         |
| Ketepatan waktu dalam pengumpulan tugas                                | 92             | 116           | 79,31          | Baik          |
| keaktifan siswa bertanya di kelas mengenai hal-hal yang belum dipahami | 70             | 116           | 60,34          | Cukup         |

$$\text{Skor persentase} = \frac{\text{Skor penilaian}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Dengan klarifikasi persentasenya sebagai berikut:

Angka 0% - 40% = Sangat Buruk

Angka 41% - 55% = Kurang

Angka 56% - 70 % = Cukup

Angka 71% - 85% = Baik

Angka 86% - 100% = Sangat Baik

Berdasarkan hasil tersebut, terlihat bahwa penggunaan *Kahoot* berkontribusi positif terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih fokus memperhatikan penjelasan guru agar dapat menjawab kuis dengan benar. Evaluasi yang dilakukan secara serentak melalui *Kahoot* juga mengurangi keterlambatan pengumpulan tugas, karena siswa termotivasi untuk menyelesaikannya tepat waktu. Selain itu, terdapat peningkatan dalam partisipasi aktif siswa, terutama dalam mengajukan pertanyaan terkait materi atau teknis penggunaan media tersebut.

Sistem poin dan batas waktu dalam *Kahoot* turut mendorong siswa untuk menjawab soal dengan cepat dan tepat. Siswa yang memperoleh skor tertinggi akan menjadi pemenang, yang secara tidak langsung menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat dan meningkatkan partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, diketahui bahwa mereka menyukai pembelajaran menggunakan *Kahoot* karena dianggap menyenangkan seperti bermain game, serta tidak lagi memerlukan pencatatan soal secara manual. Hal ini semakin memperkuat bahwa *Kahoot* dapat menjadi

alternatif media pembelajaran interaktif yang efektif dalam membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa di kelas.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa SMP Negeri 4 Parepare masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPA, yang salah satunya disebabkan oleh rendahnya minat dan motivasi belajar. Rendahnya motivasi ini berkaitan erat dengan penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton dan masih mengandalkan media konvensional seperti buku cetak dan papan tulis, sehingga menimbulkan kejenuhan pada siswa. Dengan diterapkannya media pembelajaran *Kahoot* dalam pembelajaran IPA di kelas VIII SMP Negeri 4 Parepare dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, yang mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan tertarik dalam memahami materi pelajaran. Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, *Kahoot* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal. Oleh karena itu, *Kahoot* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran di era digital saat ini.

#### **5. DAFTAR PUSTAKA**

- A., H., & Bau, R. T. R. L. (2023). E-Learning sebagai Komplemen dalam Pembelajaran: Perwujudan Akselerasi Transformasi Digital dalam Pendidikan. *Jurnal Studi Kebijakan Publik*, 2(1), 69–79.
- Camelia, F. (2020). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam Pengembangan Kurikulum. *Susunan Artikel Pendidikan*, 5(1), 57–65.
- Dewimarni, S., Ulhusna, M., & Marhayati, L. (2022). Penerapan Aplikasi Kahoot pada Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa di kelas VII SMP Negeri 38 Padang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(8), 1935–1940.
- Gumilar, E. B. (2023). Problematika Pembelajaran IPA pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 2(1), 129–145.
- Habsy, B. A., Pradana, G. P., & Lubis, S. N. (2025). Pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam Pendidikan. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 5(1), 156–170.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional: Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*, 1(1), 78–85.
- Heriyati. (2017). Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 7(1), 22–32.
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933–6942.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.

- Ma'rufah, A. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Digitalisasi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 17–29.
- Maharani, D., & Meynawati, L. (2024). Sisi Terang dan Gelap: Digitalisasi pada Perkembangan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 89–98.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3(1), 101–109.
- Mutia, I. K., Wosal, Y. N., & Monigir, N. N. (2023). Kesiapan Guru dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan di Bidang IPTEK. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3571–3579.
- Nastiti, F. E., & 'Abdu, A. R. N. (2020). Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi era society 5.0. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–66.
- Nasution, W. H. R. (2019). Pemanfaatan Media Kahoot dalam pembelajaran IPA pada Sekolah Dasar di Era Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3(1), 894–898.
- Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education*, 6(1), 5328–5339.
- Purnamasari, W., Hala, Y., & Fatmawati. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI MIPA 4. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 1–6.
- Putri, R. A. (2023). Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105–111.
- Rengkuan, N. H. M., Liando, D. M., & Monintja, D. K. (2023). Efektifitas Kinerja Pemerintah dalam Program Reaksi Respon Realief Daerah (R3D) di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Governance*, 3(1), 1–11.
- Salsabila, U. H., Putri, V. A., Cahyani, P., Annisa, & Yuliatin, A. T. (2021). Upaya dalam Memajukan Teknologi Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 442–458.
- Sayekti, I. C., Rini, I. F., & Hardiyansyah, F. (2019). Analisis Hakikat IPA pada Buku Siswa Kelas IV Sub Tema 3 Kurikulum 2013. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 6(2), 129–144.
- Wibowo, A., & Nugroho, B. S. (2022). Analisa Pengaruh Penguasaan IPTEK, Keahlian Praktik dan Keterampilan Interpersoal Mahasiswa terhadap Kualitas Pendidikan di Perguruan Tinggi. *Edunomika*, 6(2), 1–12.
- Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457–464.