Jurnal Tematik
ISSN: 1979-6633 (print), 2460-7738 (online)
Journal Homepage: jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tematik

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Kahoot* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pengukuran Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 1 Babat

Novia Wafiq Ajija Anwar [1*], Humairah [2], A. F. Suryaning Ati MZ [3]

[123] Universitas Muhammadiyah Lamongan, Indonesia

ARTICLE INFO

Received: 3 December 2025
Revised: 16 July 2026
Accepted: 1 August 2026
Available online: 26 November 2026

** Corresponding author.*
novia.anwar08@gmail.com

Keywords:
Student Learning Outcomes,
Learning Media,
Kahoot,
Mathematics

ABSTRACT

This study aims to directly analyze the improvement of learning activities and academic outcomes of third-grade students at SD Muhammadiyah 1 Babat in the topic of measurement through the implementation of Kahoot-based interactive learning media. Specifically, the study seeks to describe the process of implementing Kahoot as an interactive learning medium, assess its effectiveness in enhancing students' learning activities, and evaluate the improvement in their learning outcomes after the use of this media. The research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consisted of four stages: planning, action implementation, observation, and reflection. The planning stage involved preparing lesson plans, developing Kahoot-based evaluation questions, and setting up necessary teaching materials. The action implementation stage integrated Kahoot into the classroom learning process. Observation focused on monitoring both teacher and student activities during lessons, while reflection was conducted to evaluate the success of each cycle and determine necessary improvements for the subsequent cycle. The participants were 24 third-grade students of SD Muhammadiyah 1 Babat. Data were collected through observation sheets for teacher and student activities as well as learning outcome tests. The findings indicated a significant improvement in both learning activities and student achievement. The average student activity increased from 55.83% in the first cycle to 71.66% in the second cycle, showing a gain of 15.83%. Teacher activity rose from 55.83% in the first cycle to 80% in the second cycle, an increase of 24.17%. The average learning outcome score improved from 58.84% in the first cycle to 87.5% in the second cycle, reflecting an improvement of 29.17%. The use of Kahoot-based learning media has been proven effective in enhancing third-grade elementary school students' learning outcomes in the topic of measurement.

Kata Kunci:
Hasil Belajar Siswa,
Media Pembelajaran,
Kahoot,
Matematika

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Babat pada materi pengukuran melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Perencanaan mencakup penyusunan RPP, pembuatan soal evaluasi berbasis Kahoot, serta persiapan perangkat pembelajaran. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengintegrasikan Kahoot dalam proses pembelajaran secara langsung di kelas. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, sedangkan refleksi dilakukan untuk menilai keberhasilan tindakan pada setiap siklus dan menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya. Subjek penelitian adalah 24 siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Babat. Data diperoleh melalui lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada aktivitas dan hasil belajar siswa. Rata-rata aktivitas siswa meningkat dari 55,83%

Novia Wafiq Ajija Anwar, Humairah, A.F.Suryaning Ati MZ. 2026. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pengukuran Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 1 Babat. Jurnal Tematik, 15(4).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

pada siklus I menjadi 71,66% pada siklus II, dengan kenaikan sebesar 15,83%. Aktivitas guru juga meningkat dari 55,83% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II, dengan kenaikan sebesar 24,17%. Rata-rata hasil tes belajar siswa meningkat dari 58,84% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II, dengan kenaikan sebesar 29,17%. Penerapan media pembelajaran berbasis Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengukuran kelas III SD.

Doi: https://doi.org/10.24114/jt.v15i4.68482

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini mengalami kemajuan, yang mengharuskan guru terus melangkah maju untuk meningkatkan kompetensinya. Menurut Dermawan dkk., (2023) Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan manusia, karena pendidikan dapat membantu individu untuk memahami dunia di sekitar mereka, memahami peran mereka dalam masyarakat, dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan kehidupan di masa depan. Menurut Hita dkk., (2021) Pendidikan dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti pendidikan formal (perguruan tinggi atau universitas), pendidikan non-formal (seperti kursus atau pelatihan), dan pendidikan informal (seperti melalui pengalaman atau kegiatan sehari-hari). Pendidikan harus mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memastikan bahwa individu memiliki pengalaman belajar yang komprehensif dan holistik. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Hasil belajar siswa adalah ukuran keberhasilan dari proses pembelajaran yang dilakukan. Dalam konteks Pendidikan formal, hasil belajar biasanya diukur dengan menggunakan tes atau evaluasi akademik lainnya. Hasil belajar ini mencakup pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, kemampuan siswa untuk menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari, dan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah. Namun, hasil belajar siswa tidak hanya terbatas pada penilaian akademik. Hasil belajar siswa juga mencakup pengembangan keterampilan sosial, seperti kemampuan bekerja sama dengan orang lain, mengomunikasikan ide-ide dengan jelas, dan memimpin tim (Sidabutar, 2021). Selain itu, hasil belajar juga mencakup perkembangan sikap, seperti sikap positif terhadap diri sendiri dan orang lain, kemampuan untuk bekerja keras, dan tanggung jawab.

Adanya perkembangan teknologi pendidikan, guru dapat menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Menurut Wahyuni dkk., (2022) Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses penyampaian pesan yang hendak disampaikan guru kepada siswa dan informasi yang disampaikan menjadi menarik perhatian siswa. Media digital dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, salah satu media digital yang dapat digunakan untuk belajar mengajar yaitu media pembelajaran Kahoot. Kahoot adalah sebuah aplikasi yang menyediakan kuis, game, diskusi, dan survei. Dengan menggunakan aplikasi Kahoot siswa tidak hanya mendapatkan materi pembelajaran dari ceramah saja, tetapi juga diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan yang sifatnya interaktif. Sedangkan menurut Sulistiawati (2023) Media kahoot adalah platform aplikasi rancangannya untuk bermain. Adanya waktu pada pengerjaan soal, akan membantu siswa untuk melatih pikiran dengan cepat serta bisa menyelesaikannya sesuai waktu ditentukan pada penggunaan media kahoot. Pada pembelajaran media penerapannya sebagai rangsangan keaktifan siswa interaktif digunakanlah media pembelajaran dengan hal ini sebagai upaya menjalankan pelaksanaan belajar memiliki makna serta kualitas (Udin dkk., 2023). Dapat disimpulkan bahwa Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran digital yang dapat memusatkan perhatian dan merangsang keaktifan siswa.

Pada pembelajaran matematika terdapat salah satu materi yaitu Pengukuran Panjang dan berat. Menurut Ananda dkk., (2023) berpendapat bahwa siswa masih banyak yang bergumul atau bingung dalam memahami soal cerita pada pembelajaran matematika. siswa yang memahami konsep pengukuran maka akan berdampak pada kemampuan matematis dalam berpikir kritis dan sulit untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan pengukuran dalam kehidupan sehari-hari (Wulandari, 2022). Menurut Hesti (2024) pada saat proses pembelajaran masih berpusat kepada guru. Penelitian ini mengungkapkan bahwa siswa memiliki persepsi negatif terhadap pembelajaran matematika, menganggap membosankan dan menakutkan. Hal ini menyebabkan kurangnya semangat dan motivasi belajar, yang pada gilirannya mempengaruhi prestasi belajar matematika mereka. Pembelajaran yang kurang variatif dan media yang terbatas menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil survei awal pada tanggal 6 Februari 2025, diketahui permasalahan-permasalahan siswa di Sekolah Dasar yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran. Selama proses pembelajaran guru hanya menjelaskan materi pelajaran dengan metode ceramah dan hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran sehingga, menyebabkan siswa cukup kesulitan untuk memahami materi, mengakibatkan pembelajaran tidak berjalan efektif sesuai tujuan pembelajaran dan bahkan ada siswa yang nilainya belum mencapai KKM. KKM dalam mata pelajaran Matematika seharusnya ≥70 akan tetapi 18 siswa masih mendapatkan nilai ≤65 sedangkan 6 siswa lainnya mendapatkan nilai ≥70 Permasalahan yang muncul di atas sudah seharusnya diselesaikan dan dicarikan solusinya agar tidak menjadi sebuah permasalahan yang semakin besar.

Novia Wafiq Ajija Anwar, Humairah, A.F.Suryaning Ati MZ. 2026. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pengukuran Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 1 Babat. Jurnal Tematik, 15(4).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

Upaya pemecahan masalah-masalah yang telah diuraikan, solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi pengukuran panjang dan berat adalah dengan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis Kahoot. Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis kuis online yang dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa melalui model pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif. Menurut penelitian oleh Rahayu & Hermanto (2020) juga menegaskan bahwa Kahoot mampu mengurangi kebosanan siswa dalam belajar matematika karena menyajikan materi dalam bentuk permainan edukatif, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan fokus dalam memahami konsep-konsep matematika, termasuk soal cerita pengukuran panjang dan berat. Ini akan meningkatkan aktivitas belajar siswa, mempermudah pemahaman konsep, dan membantu siswa mengasah kemampuan berpikir kritis saat menyelesaikan soal-soal matematika.

Menurut Mohammad dan Sari (2021) dengan judul "Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar". Hasil penelitian ini menunjukkan efektivitas aplikasi Kahoot terhadap pembelajaran IPA kelas 5 dengan menggunakan angket skala likert terlihat dari hasil penelitian pada bagian indikator kemudahan rata-rata 43 jika dalam persentase efektivitas 95% dinyatakan sangat baik. Pada indikator ketertarikan terdapat 9 pernyataan dan hasil rata-rata 43 jika dalam persentase efektivitas 95,6% dinyatakan sangat baik. Dan pada indikator tampilan hasil rata-rata 34 jika dalam persentase efektivitas 97,1% dinyatakan sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa efektivitas kuis dalam aplikasi Kahoot sangat mudah digunakan pada siswa sekolah dasar.

Menurut Masyrufin, A. (2022). Pengembangan game Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar siswa. EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi, 2(1), 63-73. Hasil penelitian diperoleh adanya signifikansi perbedaan antara hasil skor pre-test dan post-test motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Melalui nilai rata-rata pre-test diperoleh nilai 42 sedangkan post-test memperoleh sebesar 88, Selanjutnya validasi evaluasi 80% sehingga dikatakan valid atau layak. Keseluruhan validasi evaluasi hasil belajar siswa adalah 81,3% dengan keterangan valid dan layak digunakan. Hasil penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa aplikasi game kahoot yang dikembangkan peneliti relevan dan menarik untuk dijadikan sebagai media evaluasi hasil belajar siswa.

Menurut Ristyanti, A., & Widiyono, A. (2024). Model Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD), 5(1), 53. Hasil Penelitian diperoleh adanya signifikansi perbedaan antara hasil skor pre-test dan post-test motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Melalui nilai rata-rata pre-test diperoleh nilai sejumlah 47,8 sedangkan post-test memperoleh nilai rata-rata sejumlah 83,3. Hasil uji-t diperoleh nilai signifikan (2-tailed) < 0,05 atau 0,000 < 0,05 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima.

Berdasarkan tinjauan dari beberapa penelitian terdahulu, inovasi utama (novelty) pada penelitian ini terletak pada integrasi Kahoot yang tidak sekadar dijadikan instrumen evaluasi di akhir sesi, melainkan digunakan sebagai media intervensi langsung selama proses pembelajaran untuk menstimulasi pemecahan masalah pada materi pengukuran (panjang dan berat). Pendekatan ini secara spesifik menjembatani karakteristik siswa kelas III SD yang sering mengalami kecemasan terhadap matematika, dengan mengubah format evaluasi konvensional menjadi gamifikasi kompetitif yang berpusat pada siswa. Melalui perpaduan ini, peneliti mengangkat judul "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pengukuran Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 1 Babat".

2. Metode

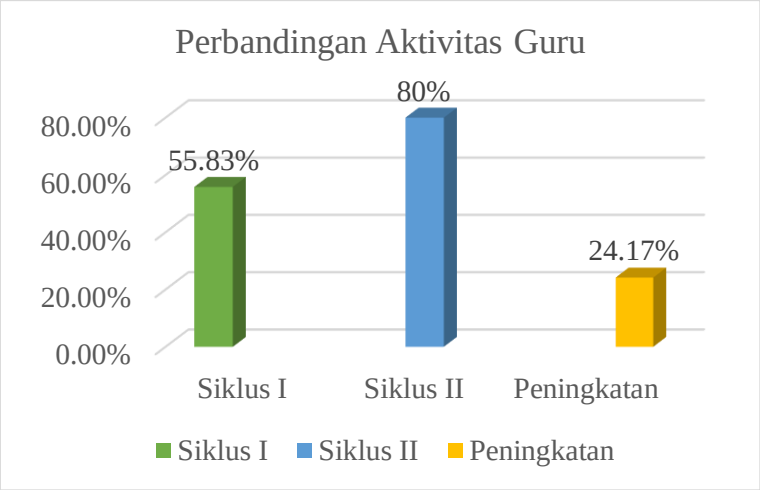
Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Perencanaan mencakup penyusunan RPP, pembuatan soal evaluasi berbasis Kahoot, serta persiapan perangkat pembelajaran. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengintegrasikan Kahoot dalam proses pembelajaran secara langsung di kelas. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, sedangkan refleksi dilakukan untuk menilai keberhasilan tindakan pada setiap siklus dan menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya. Subjek penelitian adalah 24 siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Babat. Data diperoleh melalui lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta tes hasil belajar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi terstruktur untuk mengukur persentase aktivitas guru dan siswa, serta instrumen tes formatif kognitif (berupa pretest dan posttest) untuk mengukur hasil belajar pada setiap akhir siklus. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif, yang dilakukan dengan menghitung rata-rata persentase aktivitas observasi dan mengkalkulasi persentase ketuntasan hasil belajar klasikal. Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan apabila persentase aktivitas mencapai kategori baik dan ketuntasan hasil belajar klasikal siswa mencapai atau melampaui angka Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yakni ≥70.

3. Hasil dan Pembahasan

Observasi Aktivitas Guru

Novia Wafiq Ajija Anwar, Humairah, A.F.Suryaning Ati MZ. 2026. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pengukuran Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 1 Babat. Jurnal Tematik, 15(4).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

Observasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II dilakukan untuk menilai sejauh mana kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas dengan menerapkan media pembelajaran berbasis Kahoot. Indikator kegiatan guru yang diamati selama proses pembelajaran dan hasil rata-rata setiap siklus dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 1. Perbandingan Aktivitas Guru

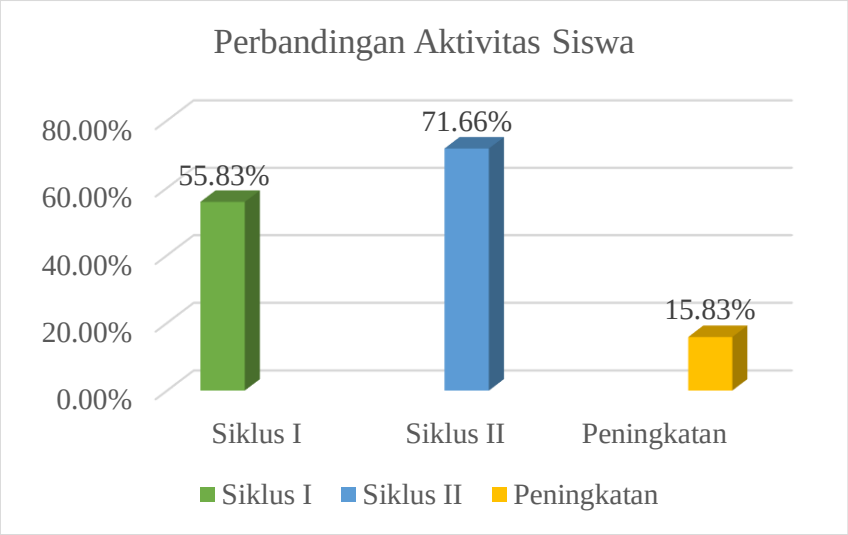
Berdasarkan Diagram 1, terlihat adanya peningkatan signifikan terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, aktivitas guru berada pada persentase 55,83%, sementara pada siklus II meningkat menjadi 80%, sehingga terdapat peningkatan sebesar 24,17%. Hal ini menunjukkan bahwa guru semakin aktif dalam menerapkan media pembelajaran berbasis Kahoot pada siklus II dibandingkan siklus I. Peningkatan ini dapat diinterpretasikan sebagai bentuk adaptasi guru terhadap penggunaan media digital interaktif dalam proses pembelajaran. Seiring berjalannya waktu dan evaluasi yang dilakukan pada siklus I, guru tampaknya mampu mengintegrasikan Kahoot dengan lebih efektif pada siklus II, baik dalam hal perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Ristyanti & Widiyono (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) berbasis Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan dalam implementasinya, peran guru sebagai fasilitator pembelajaran menjadi lebih aktif. Guru dituntut untuk mengelola kelas dengan lebih kreatif dan interaktif, yang secara tidak langsung meningkatkan intensitas aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, Masyrufin (2022) dalam penelitiannya juga menjelaskan bahwa pengembangan media evaluasi berbasis Kahoot tidak hanya berdampak pada hasil belajar siswa, tetapi juga meningkatkan partisipasi guru dalam menciptakan evaluasi yang menarik dan menyenangkan. Hal ini mengindikasikan bahwa keterlibatan guru dalam penggunaan teknologi edukatif seperti Kahoot menjadi faktor penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Dengan demikian, peningkatan aktivitas guru dari siklus I ke siklus II sebagaimana ditampilkan dalam diagram tersebut mencerminkan keberhasilan dalam penerapan media pembelajaran berbasis Kahoot. Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai inovator dalam merancang dan melaksanakan strategi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil analisis peneliti pada aktivitas siswa pada kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklus I dan siklus II. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat kendala pada siklus I kemudian diperbaiki di siklus II, berikut ini diagram perbandingan aktivitas siswa siklus I dan siklus II:

Novia Wafiq Ajija Anwar, Humairah, A.F.Suryaning Ati MZ. 2026. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pengukuran Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 1 Babat. Jurnal Tematik, 15(4).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence



Gambar 2. Perbandingan Aktivitas Siswa

Berdasarkan Diagram 2, terlihat bahwa terdapat peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran dari 55,83% pada siklus I menjadi 71,66% pada siklus II, dengan total peningkatan sebesar 15,83%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot berhasil mendorong keterlibatan siswa yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan ini bisa terjadi karena Kahoot merupakan media pembelajaran interaktif yang mampu menarik perhatian siswa melalui elemen gamifikasi seperti kuis waktu nyata, skor, dan kompetisi. Media seperti ini membuat siswa lebih antusias, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian Wahidah & Chotibuddin (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dalam mata pelajaran Fiqih di tingkat MTs dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Dalam implementasinya, Kahoot mendorong keterlibatan aktif siswa dalam menjawab pertanyaan dan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa meningkat karena metode penyampaian materi yang lebih interaktif dan variatif.

Selain itu, Mohammad & Sari (2021) juga menyatakan bahwa kuis interaktif berbasis Kahoot efektif dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, karena mampu meningkatkan konsentrasi, antusiasme, dan partisipasi siswa. Dalam pembelajaran yang menggunakan Kahoot, siswa cenderung lebih fokus dan tertantang untuk berkompetisi secara sehat, yang berdampak pada meningkatnya aktivitas siswa selama pembelajaran.

Dengan demikian, peningkatan aktivitas siswa yang ditunjukkan dalam Gambar 2 dapat disimpulkan sebagai dampak positif dari penerapan media pembelajaran berbasis Kahoot. Siswa menjadi lebih aktif, terlibat secara langsung, dan menunjukkan minat yang lebih besar dalam proses pembelajaran, baik saat menjawab soal maupun saat berdiskusi. Hal ini tentunya mendukung tujuan pembelajaran aktif (active learning) dan dapat meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan ini dicapai setelah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Kahoot dan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

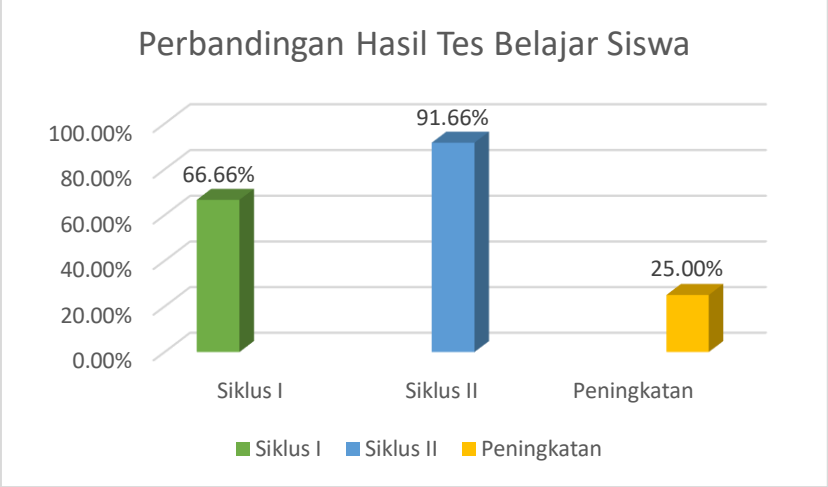
No	Keterangan	Siklus I		Siklus II	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	Rata-rata	65,20	75,62	80,91	90
2	Skor tertinggi	87	88	98	100
3	Skor terendah	30	50	55	65
4	Tingkat ketuntasan	50%	66,66%	62,5%	91,66%

Novia Wafiq Ajija Anwar, Humairah, A.F.Suryaning Ati MZ. 2026. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pengukuran Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 1 Babat. Jurnal Tematik, 15(4).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap indikator penilaian dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, rata-rata nilai pretest sebesar 65,20 meningkat menjadi 75,62 pada posttest, dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 66,66%. Sedangkan pada siklus II, rata-rata nilai pretest sebesar 80,91 meningkat menjadi 90 pada posttest, dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 91,66%.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Kahoot mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran sehingga berpengaruh positif terhadap pemahaman materi. Skor tertinggi siswa meningkat dari 88 pada siklus I menjadi 100 pada siklus II, sedangkan skor terendah yang semula 30 pada siklus I meningkat menjadi 65 pada siklus II. Hal ini mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya terjadi pada siswa berkemampuan tinggi, tetapi juga pada siswa yang sebelumnya memiliki capaian rendah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Wahidah & Chotibuddin (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, dan hasil belajar siswa. Menurut mereka, Kahoot memberikan suasana belajar yang interaktif dan kompetitif sehingga siswa terdorong untuk fokus mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata, skor tertinggi, skor terendah, serta persentase ketuntasan belajar setelah penggunaan media Kahoot. Dengan demikian, penerapan Kahoot terbukti efektif sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya pada materi pengukuran di sekolah dasar.



Gambar 3. Perbandingan Tes Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan diagram 3, terlihat adanya peningkatan yang signifikan terhadap hasil tes belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar siswa berada pada angka 66,66%, kemudian meningkat menjadi 91,66% pada siklus II. Artinya, terjadi peningkatan sebesar 25,00%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Kahoot tidak hanya berdampak pada aktivitas siswa dan guru, tetapi juga memberikan pengaruh nyata terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Kahoot sebagai media evaluasi dan pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk memahami materi secara lebih menyenangkan, karena dirancang dalam bentuk permainan kuis yang kompetitif. Hal ini dapat meningkatkan atensi, fokus, dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil tes mereka.

Temuan ini didukung oleh hasil penelitian Sinaga, Rahan, & Azahari (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran Kahoot memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa siswa yang belajar menggunakan Kahoot cenderung menunjukkan peningkatan motivasi dan prestasi belajar karena adanya rasa senang, tantangan, dan keterlibatan aktif dalam setiap sesi pembelajaran.

Pengaruh motivasi inilah yang menjadi faktor pendorong utama meningkatnya hasil belajar siswa, sebagaimana tergambar dalam peningkatan nilai tes dari siklus I ke siklus II. Ketika siswa merasa tertarik dan termotivasi, mereka akan lebih mudah memahami materi, menyimpan informasi dalam jangka panjang, dan mampu mengaplikasikan pengetahuannya dengan lebih baik dalam tes atau evaluasi pembelajaran.

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran Kahoot terbukti tidak hanya efektif dalam meningkatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, tetapi juga berdampak nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sesuai dengan indikator ketuntasan yang telah ditetapkan.

Novia Wafiq Ajija Anwar, Humairah, A.F.Suryaning Ati MZ. 2026. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pengukuran Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 1 Babat. Jurnal Tematik, 15(4).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot secara signifikan mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa pada materi pengukuran di kelas III SD Muhammadiyah 1 Babat. Keberhasilan ini dibuktikan oleh tiga indikator utama. Pertama, aktivitas mengajar guru meningkat tajam sebesar 24,17% (dari 55,83% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II). Kedua, aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 15,83% (dari 55,83% pada siklus I menjadi 71,66% pada siklus II). Ketiga, penerapan media ini terbukti sangat efektif mendongkrak pencapaian akademik, ditandai dengan lonjakan ketuntasan hasil tes belajar siswa sebesar 25%, yakni dari 66,66% pada siklus I menjadi 91,66% pada siklus II. Penggunaan Kahoot berhasil menciptakan iklim pembelajaran yang kompetitif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa, yang secara langsung berkontribusi pada penguasaan konsep matematika.

Daftar Pustaka

Ananda, E. R., & Wandini, R. R. (2022). Analisis perspektif guru dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada pembelajaran matematika sekolah dasar. Jurnal basicedu, 6(3), 4173-4181. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2773

Ayuningtyas, K. W., & Zulfah, N. (2021). Analisi Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring. Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, 1, 28-32. https://doi.org/10.30595/pssh.v1i.70

Biasa, I. W. E., & Wahyuni, N. N. T. (2022). Platform Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Agama Hindu di Sekolah Dasar. VIDYA SAMHITA: Jurnal Penelitian Agama, 8(2), 143-150. https://doi.org/10.25078/vs.v8i2.2008

Dermawan, H., Malik, R. F., Suyitno, M., Dewi, R. A. P. K., Solissa, E. M., Mamun, A. H., & Hita, I. P. A. D. (2023b). Gerakan Literasi Sekolah Sebagai Solusi Peningkatan Minat Baca Pada Anak Sekolah Dasar. EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi,10(1),311–328. https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.723

Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan, 2(3), 61-68. https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843

Fradani, A. C. (2024). Eksperimentasi Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Sugihwaras Bojonegoro. Innovative: Journal Of Social Science Research, 4(3), 10812-10821. https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.11792

Hendiyani, S. F. (2023). JOURNAL ON EDUCATION: Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi BASAYA Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Sosial Budaya pada Peserta Didik Kelas V. Journal on Education, 6(01), 5505-5521. https://doi.org/10.36636/primed.v6i2.9401

Hesti, R. M., Prihatini, A., & Azizah, Q. (2022). Peningkatan hasil belajar matematika menggunakan bahan ajar kontekstual berbasis inquiry pada siswa Kelas III SD. Jurnal Pendidikan Profesi Guru, 3(2), 44-51. https://doi.org/10.22219/jppg.v3i2.24006

Hita, I. P. A. D., Kushartanti, B. M. W., Pranata, D., & Widiyanto, W. (2021). Nutritional status of Bali Rugby Team athletes preparing for PON Papua 2021. Jurnal Medikora, 20(1), 65–72. https://doi.org/10.21831/ medikora.v20i1.38565 https://doi.org/10.21831/medikora.v20i1.38565

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

Marlina, L., & Sholehun, S. (2021). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar bahasa indonesia pada siswa kelas iv sd muhammadiyah majaran kabupaten sorong. FRASA: Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 2(1), 66-74. https://doi.org/10.36232/frasaunimuda.v6i2.2950

Masyrufin, A. (2022). Pengembangan Game Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi, 2(1), 63-73. https://doi.org/10.51878/edutech.v2i1.977

Maulana, F. (2024). Penggunaan Game AI (Kahoot) untuk Meningkatkan Literasi Membaca SD Negeri Kalipenten. Jurnal Edutrained: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan, 8(2), 112-119. https://doi.org/10.37730/edutrained.v8i2.345

Mohammad, M. M., & Sari, P. M. (2021). Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 7(3), 1194-1198. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.966

Muflihah, Ai. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match pada Pelajaran Matematika. Jurnal Pendidikan Indonesia.Vol (2), No (1) https://doi.org/10.59141/japendi.v2i01.86

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. Pensa, 3(2), 243-255. https://doi.org/10.24114/js.v1i3.8848

Novia Wafiq Ajija Anwar, Humairah, A.F.Suryaning Ati MZ. 2026. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pengukuran Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 1 Babat. Jurnal Tematik, 15(4).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

Putri, T. A. S., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Peta Pintar Pada Siswa Sekolah Dasar. PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 7(2), 287-309. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i2.2632

Rahayu, A., & Hermanto, H. (2020). Penggunaan Media Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 7(2), 171–180. https://doi.org/10.30659/pendas.7.2.171-180 https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.31870

Ristyanti, A., & Widiyono, A. (2024). Model Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD), 5(1), 53. https://doi.org/10.30595/jrpd.v5i1.17385

Sidabutar, R. (2021). Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif berbasis google classroom dalam menyongsong era revolusi industri 4.0 terhadap hasil belajar matematika siswa. Jurnal Ilmiah Aquinas, 4(2), 344–352 https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i2.1308

Sinaga, I. T. D., Rahan, N. W., & Azahari, A. R. (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

Sulistiawati, S., Mulyati, T., & Furnamasari, Y. F. (2023). Pengembangan bahan ajar media Kahoot untuk pembelajaran PPKN materi keberagaman kelas IV sekolah dasar. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, 1(4), 144-156. https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2018

Suyuti, S., Wahyuningrum, P. E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. G. A. L. (2023). Analisis efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan terhadap peningkatan hasil belajar. Journal on Education, 6(1), 1-11. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2908

Tanjung, W. N. U., Siregar, N., & Munthe, B. (2024). Penerapan Aplikasi Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pedidikan Agama Kristen Kelas X SMA Yapim Medan. Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP), 5(3), 475-485. https://doi.org/10.62750/staika.v6i1.73

Wahidah, N. A., & Chotibuddin, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah. Jurnal Mahasiswa Pendidikan, 1(1), 112-138. https://doi.org/10.37286/jmp.v3i1.243

Wulandari, I., Alim, J. A., & Putra, M. J. A. (2022). Pengembangan Video Animasi Materi Pengukuran Panjang dan Berat untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(6), 7078-7092. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2633

Wulandari, N. T., Anggraini, S. P., Silvia, N. A., Septiana, D., Sadina, N., & Wihartanti, L. V. (2024). Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Menengah Atas. In SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA). Vol. 3, No. 1, pp. 658-668

Zainudin, Z., & Ubabuddin, U. (2023). Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik. ILJ: Islamic Learning Journal, 1(3), 915-931 https://doi.org/10.15408/es.v11i1.9586

Novia Wafiq Ajija Anwar, Humairah, A.F.Suryaning Ati MZ. 2026. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pengukuran Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 1 Babat. Jurnal Tematik, 15(4).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence