

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KUIS INTERAKTIF *KAHOOT* PADA MATERI NILAI-NILAI PANCASILA DI SEKOLAH DASAR : STUDI KASUS DI SD 2 TEGALINGGAH

Luh Bella Veronica¹, I Ketut Sudarsana², Ni Putu Candra Prastya Dewi³

Insitut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja¹, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus

Sugriwa ², Insitut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja³

veronicabella92@gmail.com¹, iketutsudarsana@uhnsugriwa.ac.id², pendidikan.dasar500@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis kuis interaktif *Kahoot!* dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila di Sekolah Dasar. Studi dilakukan di SD 2 Tegalinggah dengan melibatkan siswa kelas V. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot!* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta membantu guru dalam melakukan evaluasi secara cepat. Namun demikian, terdapat beberapa kendala teknis dan kebutuhan adaptasi bagi guru dan siswa. Penelitian ini merekomendasikan integrasi *Kahoot!* sebagai bagian dari strategi pembelajaran aktif di sekolah dasar.

Kata Kunci : *Kahoot*, Pembelajaran Pancasila, Keterlibatan siswa.

IMPLEMENTATION OF INTERACTIVE QUIZ-BASED LEARNING MEDIA KAHOOT! ON THE VALUES OF PANCASILA IN PRIMARY SCHOOL : A CASE STUDY AT SD 2 TEGALINGGAH

ABSTRACT

This research aims to evaluate the effectiveness of using the interactive quiz-based learning media Kahoot! in enhancing student engagement and understanding of the values of Pancasila in primary schools. The study was conducted at SD 2 Tegalinggah, involving fifth-grade students. The results indicate that the use of Kahoot! can increase active participation among students, create an enjoyable learning atmosphere, and assist teachers in conducting quick evaluations. However, there are some technical challenges and adaptation needs for both teachers and students. This research recommends the integration of Kahoot! as part of an active learning strategy in primary schools.

Keywords: *Kahoot, Pancasila Education, Student Engagement.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, guru dituntut

untuk mampu mengadopsi berbagai bentuk teknologi guna mendukung proses belajar mengajar yang efektif dan menarik bagi siswa (Rahayu et al, 2023; Saleh et al, 2023). Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam

pembelajaran adalah platform kuis interaktif seperti *Kahoot*.

Menurut Novita et al. (2023), pembelajaran di sekolah dasar memiliki karakteristik tersendiri, di mana siswa berada pada tahap perkembangan kognitif konkret-operasional. Pada tahap ini, siswa cenderung belajar lebih baik melalui aktivitas yang bersifat visual, interaktif, dan menyenangkan (Mitasari, 2018). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang inovatif sangat dibutuhkan agar siswa dapat terlibat secara aktif dan memahami materi dengan lebih baik.

Kahoot! adalah platform kuis digital berbasis permainan yang memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dalam bentuk pertanyaan yang disajikan secara visual dan interaktif. Siswa dapat menjawab kuis secara *real-time* menggunakan perangkat digital seperti smartphone, tablet, atau laptop. Dengan fitur-fitur yang menarik dan kompetitif, *Kahoot* dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang seru dan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat daya ingat, serta mempermudah guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara langsung (Awalia et al, 2022; Ningsih et al, 2023). Namun demikian, penerapan *Kahoot!* di tingkat sekolah dasar masih relatif baru dan belum banyak dijadikan fokus penelitian, terutama di lingkungan sekolah negeri dengan keterbatasan fasilitas seperti SD 2 Tegalinggah.

SD 2 Tegalinggah merupakan sekolah dasar negeri yang terletak di kawasan semi-perkotaan, dengan jumlah siswa yang

cukup banyak dan latar belakang ekonomi keluarga yang beragam. Dalam beberapa tahun terakhir, sekolah ini mulai melakukan berbagai inovasi pembelajaran, termasuk pemanfaatan teknologi sederhana dalam proses belajar mengajar. Salah satu inisiatif tersebut adalah uji coba penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk mengidentifikasi dampak penggunaan media interaktif seperti *Kahoot* terhadap proses dan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Peneliti ingin menggali bagaimana platform ini dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, serta apa saja tantangan yang dihadapi dalam implementasinya. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan pihak sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tujuan utama dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan proses penerapan *Kahoot* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD 2 Tegalinggah, serta mengevaluasi kelebihan dan kelemahan media ini dalam konteks pembelajaran dasar. Penelitian ini juga bertujuan memberikan gambaran nyata tentang bagaimana teknologi dapat digunakan secara efektif dalam lingkungan pembelajaran yang memiliki keterbatasan sarana.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD 2 Tegalinggah sebanyak 30 siswa dan satu orang guru kelas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama

proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan 2 siswa, serta analisis dokumen berupa hasil kuis dan catatan harian guru.

Proses pembelajaran dilakukan selama tiga minggu, dengan frekuensi penggunaan *Kahoot* sebanyak dua kali dalam seminggu. Mata pelajaran yang digunakan sebagai fokus adalah Pendidikan Pancasila, khususnya pada tema penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Guru merancang soal-soal berbasis kurikulum yang diintegrasikan ke dalam *Kahoot* dan disampaikan dalam sesi pembelajaran tematik.

PEMBAHASAN

Tahap awal pelaksanaan dimulai dari pelatihan singkat bagi guru mengenai cara membuat akun dan menyusun soal di *Kahoot*. Guru kemudian merancang kuis sesuai materi yang akan disampaikan, dengan kombinasi soal pilihan ganda dan benar/salah. Setiap sesi kuis terdiri dari 10 hingga 15 soal yang dikerjakan secara langsung oleh siswa melalui perangkat digital.

Selama pelaksanaan di kelas, guru menggunakan proyektor untuk menampilkan kuis secara visual, sementara siswa mengakses kuis menggunakan *smartphone* yang dibawa dari rumah. Bagi siswa yang tidak memiliki gawai, sekolah menyediakan perangkat secara bergantian atau mengelompokkan siswa untuk mengerjakan secara bersama. Jawaban siswa ditampilkan secara langsung dan skor akumulatif diperlihatkan secara *real-time* untuk membangun suasana kompetitif yang sehat.

Guru memberikan umpan balik langsung terhadap jawaban siswa, sekaligus menjelaskan materi yang belum dipahami berdasarkan hasil kuis. Hal ini memberikan kesempatan refleksi dan penguatan konsep secara langsung. Di akhir sesi, guru mengunduh hasil kuis dari platform *Kahoot* sebagai bahan evaluasi dan dokumentasi pembelajaran.



Penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila di SD 2 Tegalinggah menunjukkan sejumlah kelebihan yang saling berkaitan dan memperkuat efektivitas proses belajar. Salah satu kelebihan utama adalah meningkatnya antusiasme dan motivasi siswa selama pembelajaran berlangsung (Mamonto et al, 2021). Format *Kahoot* yang menyerupai permainan digital mampu menarik perhatian siswa sejak awal. Mereka merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis. Kegiatan kuis yang dikemas dalam bentuk kompetisi sehat juga mendorong semangat siswa untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, *Kahoot* menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif (Ningsih et al, 2023; Rukmana et al, 2024). Guru dan siswa tidak hanya terlibat dalam proses tanya jawab satu arah, tetapi juga saling berinteraksi melalui diskusi spontan yang muncul setelah sesi kuis. Ketika siswa menjawab pertanyaan secara langsung, mereka segera mendapat umpan balik dari guru, yang kemudian digunakan untuk memperdalam pemahaman materi. Interaksi ini memperkuat keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam belajar nilai-nilai Pancasila, yang selama ini sering dianggap sebagai materi yang abstrak.

Kemampuan *Kahoot* dalam menyajikan evaluasi secara cepat dan akurat juga menjadi nilai tambah tersendiri. Guru dapat langsung melihat hasil kuis setiap siswa, mengetahui tingkat pemahaman secara individu maupun klasikal, dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran berdasarkan data tersebut. Ini sangat membantu dalam proses refleksi guru, karena dapat mengidentifikasi bagian mana dari materi yang masih memerlukan penguatan. Selain itu, siswa juga bisa

langsung melihat hasil mereka sendiri, yang memicu semangat untuk memperbaiki dan belajar lebih baik.

Kegiatan kuis dengan *Kahoot* juga terbukti meningkatkan daya ingat siswa (Nurdiansyah et al, 2021). Materi yang disampaikan melalui pertanyaan berulang dengan variasi pendekatan visual dan verbal membuat siswa lebih mudah mengingat isi pelajaran. Dalam konteks nilai-nilai Pancasila, hal ini sangat penting karena pemahaman konsep seperti toleransi, keadilan, atau gotong royong harus ditanamkan secara berkelanjutan. Pengulangan yang menyenangkan membuat konsep-konsep tersebut melekat lebih lama dalam memori siswa.

Tidak kalah penting, pelaksanaan kuis secara berkelompok ketika perangkat terbatas ternyata juga memunculkan kerja sama yang positif antarsiswa. Mereka berdiskusi, berbagi pendapat, dan menyepakati jawaban bersama, yang secara tidak langsung mempraktikkan nilai-nilai Pancasila itu sendiri, seperti musyawarah dan saling menghargai. Ini menunjukkan bahwa media digital seperti *Kahoot* tidak hanya mendukung aspek kognitif, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai sosial dalam proses belajar.

Dengan demikian, penggunaan *Kahoot* di SD 2 Tegalinggah membawa perubahan signifikan dalam suasana dan kualitas pembelajaran. Guru merasa lebih terbantu, siswa lebih terlibat, dan materi yang disampaikan menjadi lebih bermakna. Dengan catatan dukungan infrastruktur dan pengelolaan kelas yang baik, *Kahoot* sangat potensial untuk terus diintegrasikan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Meskipun penggunaan *Kahoot* di SD 2 Tegalinggah memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran,

implementasinya juga tidak lepas dari sejumlah kelemahan yang saling terkait. Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan akses terhadap perangkat dan jaringan internet. Tidak semua siswa memiliki gawai pribadi yang dapat digunakan di kelas, sehingga beberapa dari mereka harus bergantian menggunakan perangkat yang disediakan sekolah atau bekerja dalam kelompok. Hal ini memang mendorong kerja sama, namun juga dapat membatasi keaktifan individu dan membuat beberapa siswa menjadi kurang fokus karena tidak memegang perangkat langsung.

Selain itu, *Kahoot* sangat bergantung pada koneksi internet yang stabil. Pada beberapa sesi pembelajaran, terjadi gangguan jaringan yang menyebabkan keterlambatan dalam memuat soal atau mengirim jawaban. Hal ini menimbulkan rasa frustrasi bagi siswa yang sudah antusias mengikuti kuis, serta menyulitkan guru dalam menjaga alur pembelajaran. Situasi ini juga membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif ketika siswa merasa terganggu oleh faktor teknis yang berada di luar kendali mereka.

Dari sisi isi materi, *Kahoot* memiliki keterbatasan dalam menyajikan soal-soal yang bersifat mendalam dan analitis. Karena platform ini lebih cocok untuk soal pilihan ganda atau benar-salah dengan waktu terbatas, maka pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila yang memerlukan refleksi dan penilaian kritis menjadi kurang tergalil secara optimal. Nilai-nilai seperti keadilan sosial, gotong royong, dan toleransi seringkali lebih tepat dibahas melalui diskusi terbuka, studi kasus, atau proyek berbasis pengalaman langsung, yang belum dapat difasilitasi secara utuh oleh *Kahoot*.

Guru juga menghadapi tantangan dalam menyesuaikan diri dengan teknologi, terutama mereka yang belum terbiasa menggunakan media digital dalam pembelajaran. Diperlukan waktu dan pelatihan khusus agar guru mampu merancang kuis yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan dan bermakna dalam konteks nilai-nilai Pancasila. Tanpa desain kuis yang baik, kegiatan belajar berisiko menjadi sekadar hiburan tanpa dampak mendalam pada pembentukan karakter siswa.

Oleh karena itu, kelemahan penggunaan *Kahoot* di SD 2 Tegalinggah menunjukkan bahwa meskipun media ini inovatif dan menyenangkan, penggunaannya perlu dilengkapi dengan strategi pendukung lainnya. Guru perlu memadukan *Kahoot* dengan metode pembelajaran konvensional seperti diskusi, penugasan kontekstual, atau pengamatan lapangan agar pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila menjadi lebih utuh dan bermakna. Selain itu, penyediaan fasilitas dan pelatihan teknis sangat penting untuk memastikan bahwa semua pihak dapat memanfaatkan media ini secara maksimal.

Dari penelitian sederhana ini, membuahkan hasil implementasi di SD 2 Tegalinggah sebagai berikut: pada awal pelajaran, siswa terlihat antusias ketika guru menyampaikan bahwa pembelajaran hari ini akan menggunakan kuis *Kahoot* sebagai media evaluasi. Sebagian besar siswa langsung menyiapkan perangkat mereka, dan siswa yang tidak membawa gawai diarahkan untuk bergabung dalam kelompok yang telah ditentukan sebelumnya. Guru memfasilitasi login dan memastikan semua siswa terhubung sebelum memulai sesi kuis.

Selama proses kuis berlangsung, suasana kelas sangat aktif namun tetap kondusif. Siswa bereaksi dengan gembira setiap kali jawaban mereka benar, dan terlihat adanya kompetisi sehat ketika skor ditampilkan di layar. Beberapa siswa yang biasanya pasif dalam pembelajaran konvensional terlihat lebih bersemangat dan aktif berdiskusi dengan teman kelompoknya. Guru secara aktif memantau dan memberikan penjelasan tambahan setelah setiap soal, terutama pada pertanyaan yang banyak dijawab salah.

Ketika jaringan sempat mengalami gangguan ringan, beberapa siswa tampak kecewa dan panik karena perangkat mereka keluar dari sesi kuis. Namun guru sigap mengatur ulang koneksi dan memberikan waktu tambahan. Situasi berhasil dikendalikan dan pembelajaran dilanjutkan kembali.

Setelah sesi kuis selesai, guru menutup kegiatan dengan diskusi singkat mengenai nilai-nilai Pancasila yang telah dibahas dalam soal. Beberapa siswa mengangkat tangan untuk berbagi pengalaman mereka dalam menerapkan nilai-nilai tersebut di rumah dan sekolah. Interaksi ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berhenti di kuis, tetapi juga membuka ruang refleksi yang mendalam.

Berikut hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru SD 2 Tegalinggah.

Peneliti : "Selamat pagi, bapak Edi. Terima kasih sudah bersedia meluangkan waktu. Saya ingin bertanya sedikit tentang penggunaan Kahoot yang bapak terapkan dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila di kelas V. Bagaimana pengalaman bapak selama menggunakan media tersebut?"

Guru kelas : "Pagi juga, terima kasih kembali. Astungkara, selama saya menggunakan Kahoot dalam beberapa

minggu ini, saya merasa kelas menjadi lebih hidup. Anak-anak sangat antusias, bahkan mereka jadi tidak sabar menunggu giliran kuis. Materi yang biasanya agak "berat" seperti nilai-nilai Pancasila jadi terasa lebih ringan karena mereka belajar sambil bermain."

Peneliti: "Apakah bapak melihat ada perubahan dari sisi partisipasi atau pemahaman siswa terhadap materi?"

Guru kelas : "Iya, sangat terasa. Anak-anak yang biasanya malu-malu jadi ikut aktif. Mereka bahkan saling bantu kalau ada yang bingung, apalagi saat pakai sistem kelompok karena perangkatnya terbatas. Selain itu, saya juga jadi lebih mudah melihat siapa yang sudah paham dan siapa yang belum. Hasil kuis langsung muncul, dan saya bisa langsung koreksi di kelas juga."

Peneliti: "Bagaimana dengan tantangan yang bapak hadapi selama pelaksanaan?"

Guru kelas : "Yang paling terasa itu soal perangkat dan jaringan, ya. Tidak semua anak punya HP sendiri, jadi saya harus siasati dengan membagi kelompok. Pernah juga jaringan sempat ngadat, anak-anak jadi ribut, tapi saya coba alihkan dulu sebentar sambil memperbaiki koneksi. Tapi ya itu tantangan yang bisa diatasi, asal kita siapin dari awal."

Peneliti : "Menurut bapak, apakah penggunaan Kahoot ini cocok jika terus digunakan untuk mata pelajaran lain juga?"

Guru kelas : "Sangat cocok, asal kita pandai pilih materi dan tidak hanya bergantung ke Kahoot saja. Untuk materi yang sifatnya fakta atau konsep dasar, Kahoot sangat membantu. Tapi untuk pembahasan yang lebih mendalam, tetap perlu diskusi atau penugasan lain. Jadi, saya rasa paling bagus kalau digunakan secara kombinasi."

Peneliti : “Terakhir, pak, apa harapan bapak setelah mencoba metode ini?”

Guru kelas : “Saya berharap sekolah bisa mendukung pemanfaatan teknologi semacam ini. Kalau bisa ada pelatihan atau bantuan perangkat, itu akan sangat membantu. Anak-anak kita kan sudah digital banget, jadi sayang kalau media seperti ini tidak dimanfaatkan maksimal. Tapi yang paling penting, pembelajaran jadi lebih menyenangkan dan bermakna, itu yang saya lihat sendiri di kelas saya

Selama tiga minggu implementasi, peningkatan keterlibatan siswa terlihat secara signifikan. Partisipasi aktif dalam pembelajaran meningkat, dan siswa terlihat lebih fokus saat proses kuis berlangsung. Rata-rata nilai evaluasi harian meningkat sebesar 18% dibandingkan sebelum penggunaan *Kahoot*.

Guru merasa terbantu dengan adanya fitur analisis hasil yang disediakan oleh platform. Selain itu, kegiatan kuis juga menjadi sarana hiburan edukatif yang dinanti-nantikan siswa. Meski demikian, guru mencatat perlunya pengelolaan waktu yang baik karena antusiasme siswa kadang membuat kelas menjadi terlalu ramai.

KESIMPULAN

Penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa sekolah dasar, khususnya di SD 2 Tegalinggah. Media ini memberikan variasi dalam metode penyampaian materi sekaligus sarana evaluasi yang efektif. Namun, tantangan teknis seperti keterbatasan perangkat dan koneksi perlu diatasi agar semua siswa mendapat kesempatan yang setara.

Diperlukan dukungan dari pihak sekolah dalam menyediakan perangkat tambahan dan pelatihan rutin bagi guru. Selain itu, penggunaan *Kahoot* sebaiknya dipadukan dengan metode pembelajaran lainnya agar tidak terjadi kejenuhan dan tetap seimbang antara teknologi dan pendekatan konvensional. Penelitian lebih lanjut juga dianjurkan untuk melihat dampaknya dalam jangka panjang dan pada tingkat kelas yang berbeda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Apresiasi tinggi dan terima kasih banyak disampaikan kepada Bapak/Ibu dosen pembimbing, Bapak Kepala beserta staf dewan guru di SD 2 Tegalinggah karena sudah membimbing dan memberikan kesempatan melakukan penelitian ini. Tidak lupa pula kepada siswa-siswi kelas V SD 2 Tegalinggah yang sudah berkontribusi selama penelitian ini.

KEPUSTAKAAN

- Awalia, J., Masudi, M., & Mahfuz, M. (2022). *Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Metodologi Pengajaran Pai Menggunakan Media Kahoot Pada Program Studi Pai Iain Curup* (Doctoral dissertation, IAIN Curup).
- Mamonto, N., Umar, F. A., & Kadir, H. (2021). Penggunaan media kahoot dalam penilaian pembelajaran mengevaluasi struktur dan kebahasaan teks anekdot pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Suwawa. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*, 2(1).
- Mitasari, N. R. (2018). Model pembelajaran Edutainment terhadap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1), 454411.

- Ningsih, E. F., Darmayanti, R., Putra, F. G., Ghozali, A., Pradana, G. A., & Dewi, Y. A. S. (2023). Pelatihan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Kahoot Pada Mahasiswa. *Educommunity Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 93-103.
- Novita, W., Safitri, A., Ananda, M. L., Ersyliasari, A., & Rosyada, A. (2023). Penerapan Teori Perkembangan Kognitif Oleh Jean Piaget Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa SD/MI. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(01), 122-134.
- Nurdiansyah, N. M., Arief, A., Agustin, F. R., Hudriyah, H., Muassomah, M., & Mustofa, S. (2021). Education reconstruction: a collaboration of Quiz Team and Kahoot methods in learning Arabic. *Komposisi*, 22(2), 93-106.
- Rahayu, W. P., Hidayat, R., Zutiasari, I., Rusmana, D., Indarwati, R. A. A., & Zumroh, S. (2023). Peningkatan kemampuan membuat media pembelajaran dengan bantuan website Genially pada guru-guru SMK Islam Batu. *Universitas*, 1, 6.