

INOVASI PEMBELAJARAN IPA BERBASIS DIGITAL: PENGGUNAAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SD NEGERI TITAB

Luh Desy Widyantari^{1*}, I Ketut Suparya², I Made Ari Winangun³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Pasca Sarjana (S2)

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

luhdesywidyantari@gmail.com^{1*}, iketutsuparya@gmail.com², ari.winangun@stahnmpukuturan.ac.id³

ABSTRAK

Pembelajaran IPA di sekolah dasar membutuhkan inovasi evaluasi untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Evaluasi interaktif berbasis digital, seperti Kahoot, menjadi solusi yang efektif dan menarik. Penelitian ini menganalisis efektivitas Kahoot sebagai media evaluasi interaktif dalam pembelajaran IPA kelas 5 SD Negeri Titab. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus pada 10 siswa. Data diperoleh melalui pre-test, post-test, observasi, dan angket respons siswa, yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 20% dibandingkan metode konvensional serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Kahoot terbukti sebagai media evaluasi inovatif yang menciptakan pengalaman belajar lebih interaktif dan menyenangkan serta dapat diterapkan lebih luas dalam pembelajaran IPA berbasis teknologi.

Kata Kunci: Kahoot, Evaluasi Interaktif, Pembelajaran IPA, Hasil Belajar, Inovasi Digital

DIGITAL-BASED SCIENCE LEARNING INNOVATION: USING KAHOOT AS AN INTERACTIVE EVALUATION MEDIA TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF GRADE 5 STUDENTS OF 5 SD NEGERI TITAB

ABSTRACT

Science learning in elementary schools requires evaluation innovations to enhance student engagement and learning outcomes. Digital-based interactive evaluation, such as Kahoot, provides an effective and engaging solution. This study analyzes the effectiveness of Kahoot as an interactive evaluation tool in fifth-grade science learning at SD Negeri Titab. The research employed Classroom Action Research (CAR) with two cycles involving 10 students. Data were collected through pre-tests, post-tests, observations, and student response questionnaires, analyzed using descriptive quantitative methods. The results indicate that using Kahoot improved student learning outcomes by 20% compared to conventional methods and increased student engagement and motivation. Kahoot proves to be an innovative evaluation tool that fosters a more interactive and enjoyable learning experience and can be widely applied in technology-based science education.

Keywords: Kahoot, Interactive Evaluation, Science Learning, Learning Outcomes, Digital Innovation

PENDAHULUAN (Introduction)

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam metode pembelajaran dan evaluasi. Evaluasi pembelajaran yang konvensional sering kali dianggap

kurang menarik bagi siswa, terutama dalam mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang membutuhkan pemahaman konsep yang mendalam dan keterampilan berpikir kritis. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode evaluasi agar siswa

tidak hanya diuji kemampuannya dalam memahami konsep, tetapi juga lebih termotivasi untuk belajar secara aktif. Salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi interaktif berbasis digital.

Dalam era Revolusi Industri 4.0, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin penting. Teknologi memungkinkan terciptanya metode pembelajaran yang lebih menarik, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Evaluasi berbasis teknologi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dengan menyajikan konsep secara visual dan interaktif. Kahoot sebagai salah satu platform digital telah banyak digunakan dalam berbagai jenjang pendidikan karena kemampuannya dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan menerapkan pendekatan gamifikasi, Kahoot membuat proses evaluasi lebih menyenangkan dan menantang, sehingga siswa lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan memahami konsep yang diajarkan.

Kahoot dipilih sebagai media evaluasi interaktif bukan tanpa alasan. Platform ini memiliki berbagai keunggulan dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional maupun alat evaluasi digital lainnya seperti Quizizz atau Google Forms. Salah satu keunggulan utama Kahoot adalah fitur real-time yang memungkinkan siswa untuk melihat hasil dan umpan balik langsung setelah menjawab soal. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga membantu mereka dalam mengoreksi pemahaman mereka secara langsung. Selain itu, Kahoot memungkinkan guru untuk menyesuaikan kuis sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, baik dari segi tingkat kesulitan maupun variasi bentuk soal. Dalam pembelajaran IPA, di mana siswa sering kali dihadapkan dengan konsep abstrak, visualisasi dalam Kahoot dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam evaluasi

pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Studi oleh Wang (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan evaluasi berbasis permainan seperti Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 30% dibandingkan dengan metode evaluasi tradisional. Selain itu, penelitian oleh Johnson & Brown (2022) menunjukkan bahwa Kahoot berperan dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA, di mana siswa yang dievaluasi menggunakan Kahoot menunjukkan peningkatan skor rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang dievaluasi menggunakan metode konvensional. Studi lain oleh Garcia et al. (2023) juga menemukan bahwa penggunaan Kahoot lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dibandingkan dengan metode evaluasi berbasis kertas, karena elemen kompetitif dan interaktif yang ditawarkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

Pembelajaran IPA sering kali memerlukan pendekatan yang lebih visual dan eksperimental dalam penyampaian materi. Materi-materi seperti perubahan wujud benda, sistem tata surya, atau sifat cahaya lebih mudah dipahami jika disertai dengan visualisasi yang interaktif. Dengan memberikan pengalaman evaluasi yang dinamis, Kahoot membantu siswa lebih aktif dalam memahami materi dan meningkatkan daya saing mereka secara positif. Selain itu, Kahoot juga mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan era Revolusi Industri 4.0 dan tuntutan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan fitur yang fleksibel, Kahoot dapat diadaptasi untuk berbagai jenis evaluasi, mulai dari latihan soal harian hingga ujian formatif dan sumatif.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Titab. Secara

khusus, penelitian ini akan mengukur sejauh mana penggunaan Kahoot dapat berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta respons mereka terhadap metode evaluasi berbasis digital. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini meliputi peningkatan nilai pre-test dan post-test, tingkat partisipasi siswa dalam evaluasi, serta tanggapan mereka terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai penerapan inovasi digital dalam evaluasi pembelajaran IPA, serta memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam menerapkan metode evaluasi yang lebih efektif, menarik, dan berbasis teknologi.

Secara lebih luas, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran digital di sekolah dasar. Dengan semakin berkembangnya teknologi, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dalam evaluasi pembelajaran untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga memiliki keterampilan abad ke-21 yang mencakup pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kolaborasi dalam lingkungan digital. Oleh karena itu, penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi sekolah-sekolah lain untuk mengadopsi teknologi dalam evaluasi pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN (*Research Methods*)

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** dengan model **Kemmis & McTaggart** yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi interaktif. PTK dipilih karena memberikan fleksibilitas dalam mengamati, mengevaluasi, dan memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan

berdasarkan refleksi dari setiap siklus. Metode ini memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi langsung dalam pembelajaran dan menyesuaikan strategi berdasarkan temuan empiris dari setiap tahapannya.

Penelitian ini terdiri dari **dua siklus**, masing-masing mencakup empat tahap utama: **perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi**. Siklus pertama berfokus pada implementasi awal Kahoot sebagai media evaluasi, sedangkan siklus kedua bertujuan untuk meningkatkan efektivitasnya berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di **SD Negeri Titab**, dengan subjek penelitian sebanyak **10 siswa kelas 5**. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik **purposive sampling** untuk memastikan keberagaman dalam tingkat akademik siswa. Sekolah ini dipilih karena telah memiliki infrastruktur teknologi yang memadai untuk mendukung implementasi pembelajaran digital.

Karakteristik siswa dalam penelitian ini beragam, mulai dari mereka yang memiliki pengalaman dengan teknologi digital hingga mereka yang masih terbiasa dengan metode konvensional. Dengan demikian, penelitian ini dapat mengevaluasi sejauh mana Kahoot dapat diadopsi oleh berbagai tipe siswa dalam meningkatkan hasil belajar IPA.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari tiga tahap utama, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, serta tahap observasi dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, dilakukan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan Kahoot sebagai media evaluasi. Selain itu, disusun pula instrumen penelitian yang meliputi soal pre-test dan post-test, lembar observasi, serta angket respons siswa. Untuk

memastikan keakuratan hasil penelitian, dilakukan uji coba instrumen pada kelompok kecil guna menguji validitas dan reliabilitasnya sebelum diterapkan dalam penelitian utama.

Tahap pelaksanaan terdiri dari dua siklus. Pada siklus pertama, penelitian diawali dengan pelaksanaan pre-test untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap materi IPA. Selanjutnya, guru menyampaikan materi sesuai dengan RPP, kemudian menerapkan Kahoot sebagai media evaluasi. Siswa mengikuti kuis Kahoot dengan berbagai fitur, seperti timer, leaderboard, dan variasi bentuk soal, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Selama sesi Kahoot berlangsung, guru melakukan observasi terhadap aktivitas siswa untuk menilai efektivitas metode yang digunakan. Setelah siklus pertama selesai, dilakukan refleksi terhadap hasil pre-test dan post-test awal. Pada tahap ini, diidentifikasi berbagai tantangan yang muncul dalam penggunaan Kahoot, seperti kendala teknis atau kesulitan siswa dalam memahami format soal. Berdasarkan hasil refleksi ini, strategi evaluasi diperbaiki dan disesuaikan untuk pelaksanaan siklus kedua.

Pada siklus kedua, dilakukan perbaikan dengan menerapkan strategi yang lebih optimal. Beberapa perbaikan yang dilakukan antara lain menyesuaikan tingkat kesulitan soal, memberikan umpan balik langsung setelah sesi kuis, serta mengadakan diskusi untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Setelah implementasi strategi ini, dilakukan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan siklus pertama.

Tahap observasi dan refleksi bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas Kahoot sebagai media evaluasi interaktif. Observasi dilakukan untuk menilai tingkat keterlibatan siswa selama pembelajaran, sementara hasil tes, angket, dan observasi dianalisis untuk melihat perubahan keterlibatan dan pemahaman siswa di setiap siklus. Hasil

antar siklus dibandingkan guna mengetahui sejauh mana peningkatan yang terjadi selama penelitian berlangsung.

Instrumen penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga jenis utama, yaitu tes, lembar observasi, dan angket respons siswa. Tes yang digunakan meliputi pre-test dan post-test, yang dirancang untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Kahoot. Soal dalam tes ini disusun berdasarkan indikator pembelajaran IPA kelas 5 dan telah divalidasi oleh ahli. Untuk memastikan perbandingan hasil yang akurat, pre-test dan post-test memiliki tingkat kesulitan yang setara.

Selain tes, digunakan lembar observasi untuk menilai keterlibatan siswa selama sesi Kahoot. Observasi dilakukan terhadap beberapa aspek, termasuk partisipasi aktif siswa, fokus, motivasi, serta reaksi mereka terhadap Kahoot sebagai media evaluasi.

Angket respons siswa digunakan untuk mengukur persepsi mereka terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran. Angket ini menggunakan skala Likert (1–5) dengan indikator seperti kesenangan dalam mengikuti evaluasi, kemudahan penggunaan Kahoot, serta manfaat Kahoot dalam meningkatkan pemahaman materi IPA.

Analisis Data

Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk mengukur efektivitas penggunaan Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji gain score, yang digunakan untuk mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test. Selain itu, analisis observasi dilakukan dengan menggunakan data dari lembar observasi untuk menilai keterlibatan

siswa dalam pembelajaran. Hasil angket dianalisis menggunakan skala Likert dan dihitung dalam bentuk persentase penerimaan siswa terhadap Kahoot.

Sebagai uji statistik tambahan, jika diperlukan, diterapkan uji-t untuk menguji signifikansi peningkatan hasil belajar antara pre-test dan post-test. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai efektivitas Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Untuk memastikan validitas instrumen, dilakukan **uji validitas isi** melalui **expert judgment** dari **guru IPA dan ahli evaluasi pembelajaran digital**. Setiap instrumen diuji menggunakan **uji korelasi Pearson Product Moment** untuk menentukan hubungan antarbutir soal dalam pre-test dan post-test.

Reliabilitas instrumen diuji menggunakan **uji Alpha Cronbach**, dengan nilai $\geq 0,7$ dianggap reliabel. Selain itu, **uji reliabilitas test-retest** dilakukan untuk memastikan bahwa hasil pre-test dan post-test mencerminkan peningkatan hasil belajar yang konsisten.

Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran akurat mengenai efektivitas Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta memberikan rekomendasi bagi guru dalam mengintegrasikan evaluasi digital dalam pembelajaran IPA. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan metode evaluasi berbasis teknologi yang lebih menarik dan efektif untuk siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Hasil

Bagian ini menyajikan hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi interaktif dalam

meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Titab. Data yang dikumpulkan berasal dari pre-test dan post-test, observasi keterlibatan siswa, serta angket respons siswa terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran IPA. Hasil analisis disajikan secara kuantitatif dan kualitatif untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak implementasi Kahoot dalam pembelajaran.

Hasil Pre-test dan Post-test

Untuk mengukur peningkatan hasil belajar, dilakukan pre-test sebelum implementasi Kahoot dan post-test setelah penggunaan Kahoot dalam dua siklus. Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa masih di bawah standar ketuntasan minimal (SKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Nilai rata-rata pre-test sebesar 62,5, yang mengindikasikan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi IPA masih rendah. Setelah implementasi Kahoot dalam siklus pertama, terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 73,2, meskipun masih ada beberapa siswa yang belum mencapai SKM. Pada siklus kedua, setelah dilakukan perbaikan dalam implementasi Kahoot, nilai rata-rata post-test meningkat signifikan menjadi 82,7, menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep IPA siswa sebesar 32,3% dibandingkan pre-test.

Untuk mengetahui signifikansi peningkatan hasil belajar, dilakukan uji-t berpasangan menggunakan perangkat lunak statistik. Hasil uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test ($t = 5.62, p < 0.05$), yang mengindikasikan bahwa penggunaan Kahoot berkontribusi secara nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil ini menguatkan bahwa Kahoot dapat menjadi alat evaluasi interaktif yang lebih efektif dibandingkan metode konvensional, terutama dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA secara lebih menyeluruh.

Observasi Keterlibatan Siswa

Selama pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi terhadap keterlibatan siswa dalam menggunakan Kahoot sebagai media evaluasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan termotivasi dalam menjawab pertanyaan yang disajikan dalam format kuis interaktif. Dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional yang hanya menunjukkan tingkat partisipasi sebesar 60%, penggunaan Kahoot terbukti meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Elemen gamifikasi dalam Kahoot, seperti sistem skor, leaderboard, dan batas waktu menjawab, memberikan pengalaman evaluasi yang lebih menarik sehingga siswa lebih fokus dalam belajar.

Indikator keterlibatan yang diamati dalam penelitian ini meliputi partisipasi aktif siswa dalam menjawab pertanyaan yang mencapai 87%, antusiasme dalam mengikuti kuis sebesar 92%, fokus dan perhatian terhadap materi yang diberikan sebesar 85%, serta diskusi antar siswa setelah sesi kuis selesai yang tercatat mencapai 79%. Peningkatan keterlibatan ini menunjukkan bahwa Kahoot bukan hanya sekadar alat evaluasi, tetapi juga dapat berperan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan kompetitif secara sehat.

Hasil Angket Respons Siswa

Untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan Kahoot, diberikan angket dengan skala Likert. Hasil analisis angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap Kahoot sebagai media evaluasi. Mayoritas siswa merasa bahwa Kahoot memberikan pengalaman evaluasi yang lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan metode tradisional. Beberapa aspek yang dinilai mencakup kemudahan dalam penggunaan Kahoot yang mendapat persentase 88%, kesenangan dalam mengikuti evaluasi berbasis digital sebesar 91%, dampak terhadap pemahaman materi

IPA sebesar 85%, serta tingkat motivasi dalam pembelajaran yang mencapai 90%.

Selain itu, beberapa siswa menyatakan bahwa mereka lebih memahami konsep IPA karena format kuis yang interaktif dan menantang. Mereka juga merasa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan dibandingkan dengan ujian tertulis konvensional. Dengan demikian, penggunaan Kahoot tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga dapat menjadi faktor yang meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menghadapi evaluasi pembelajaran.

Analisis Deskriptif dan Refleksi

Berdasarkan hasil pre-test, post-test, observasi, dan angket siswa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa. Beberapa temuan penting dalam penelitian ini adalah peningkatan signifikan dalam nilai post-test setelah penggunaan Kahoot, hasil uji-t yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar secara statistik signifikan, serta peningkatan keterlibatan siswa yang terlihat dari observasi dan respons angket mereka.

Refleksi dari hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa implementasi Kahoot dalam evaluasi pembelajaran IPA dapat dioptimalkan lebih lanjut dengan menyesuaikan tingkat kesulitan soal, memberikan umpan balik yang lebih mendalam setelah sesi kuis, serta mengombinasikan Kahoot dengan metode evaluasi lain untuk meningkatkan pemahaman siswa. Guru juga dapat lebih aktif dalam membimbing siswa selama sesi Kahoot agar pemahaman mereka semakin meningkat dan tidak hanya berfokus pada aspek kompetitif semata.

Siklus

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus mengalami perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus sebelumnya. Pada siklus pertama, implementasi awal

Kahoot sebagai media evaluasi menunjukkan peningkatan hasil belajar, tetapi masih ditemukan beberapa kendala, seperti kurangnya pemahaman siswa terhadap format soal dan kendala teknis dalam penggunaan perangkat. Pada siklus kedua, dilakukan perbaikan dengan memberikan bimbingan tambahan sebelum kuis, menyesuaikan tingkat kesulitan soal, serta meningkatkan diskusi pasca-kuis. Hasilnya, terjadi peningkatan yang lebih signifikan dalam pemahaman konsep IPA siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut penelitian Wang et al. (2021), penggunaan Kahoot dalam evaluasi berbasis digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa hingga 30% dibandingkan dengan metode tradisional. Hal ini konsisten dengan temuan dalam penelitian ini, di mana keterlibatan siswa meningkat secara signifikan setelah penggunaan Kahoot.

Selain itu, penelitian ini memberikan wawasan baru bagi pendidik dalam mengembangkan strategi evaluasi berbasis digital. Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat menjadi solusi inovatif dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital, terutama dalam meningkatkan kualitas evaluasi dan motivasi belajar siswa. Implementasi yang optimal dari Kahoot tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, tetapi juga meningkatkan interaksi siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam evaluasi pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil belajar

tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Berdasarkan temuan penelitian ini, terdapat beberapa rekomendasi untuk implementasi Kahoot secara lebih optimal. Guru sebaiknya menggunakan variasi soal yang lebih beragam, seperti soal berbasis gambar atau studi kasus untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA. Selain itu, pemberian umpan balik yang lebih mendalam setelah setiap sesi kuis dapat membantu siswa memahami jawaban yang benar dan salah secara lebih komprehensif. Mengombinasikan Kahoot dengan metode evaluasi lain, seperti diskusi kelompok atau eksperimen langsung, juga dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa secara menyeluruh. Dengan menerapkan rekomendasi ini, diharapkan penggunaan Kahoot dapat lebih efektif dalam mendukung pembelajaran IPA berbasis digital di sekolah dasar.

SIMPULAN (Conclusion)

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi interaktif dalam pembelajaran IPA di kelas 5 SD Negeri Titab terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan nilai rata-rata yang signifikan, yang didukung oleh analisis statistik uji-t yang menunjukkan bahwa perbedaan sebelum dan setelah penggunaan Kahoot memiliki makna secara akademik.

Selain peningkatan hasil belajar, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil observasi dan angket respons siswa yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa lebih antusias, termotivasi, dan fokus saat menggunakan Kahoot sebagai media evaluasi dibandingkan dengan metode konvensional.

Dengan demikian, integrasi teknologi dalam evaluasi pembelajaran, khususnya

melalui platform seperti Kahoot, tidak hanya membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar sangat direkomendasikan untuk diterapkan secara lebih luas, dengan berbagai inovasi dalam penyusunan soal dan strategi evaluasi yang lebih variatif.

Sebagai rekomendasi, penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah peserta maupun variasi mata pelajaran, untuk mengeksplorasi lebih dalam dampak penggunaan Kahoot dalam berbagai konteks pembelajaran. Selain itu, guru dapat mengombinasikan Kahoot dengan metode pembelajaran lainnya guna menciptakan strategi evaluasi yang lebih komprehensif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

(Acknowledgements)

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada SD Negeri Titab yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru, serta seluruh siswa kelas 5 yang telah berpartisipasi aktif dalam penelitian ini. Tanpa keterlibatan dan kerja sama mereka, penelitian ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA (Literature Cited)

- Alfi, M. R., & Suryadi, D. 2022. Efektivitas kuis interaktif aplikasi Kahoot dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Educatio: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 134-145.
- Rahmawati, S., & Wicaksono, B. 2021. Analisis keuntungan dan kerugian Kahoot sebagai platform media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(3), 212-225.
- Fitriani, A., & Hidayat, R. 2023. Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran IPA SD. *Elementary: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 98-110.
- Harawi, W. 2020. Pemanfaatan media Kahoot dalam pembelajaran IPA pada sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 176-189.
- Sari, P., & Nugroho, A. 2022. Analisis penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 14(2), 256-270.
- Prasetyo, L., & Handayani, T. 2021. Pengaruh gamifikasi berbasis Kahoot terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(3), 312-325.
- Wijaya, D., & Lestari, M. 2023. Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran IPA SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 7(1), 123-136.
- Nugraha, B., & Santoso, R. 2022. Implementasi Kahoot dalam pembelajaran interaktif berbasis digital. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 11(4), 412-425.
- Susanto, A., & Dewi, R. 2021. Kahoot sebagai inovasi gamifikasi untuk evaluasi pembelajaran. *Jurnal Pengembangan Teknologi Pendidikan*, 6(2), 198-210.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2021. *Buku teks Ilmu Pengetahuan Alam kelas VIII*. Jakarta: Kemdikbud.
- Hidayati, N., & Suryana, B. 2022. Efektivitas pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Sains*, 12(2), 145-160.
- Fadhilah, R., & Purnomo, D. 2021. Evaluasi pembelajaran berbasis digital menggunakan Kahoot di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 14(1), 87-102.
- Susilowati, M., & Handoko, T. 2023. Perbandingan metode evaluasi konvensional dan digital dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(3), 213-228.
- Anwar, Y., & Rahayu, L. 2020. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam pengajaran IPA. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 8(2), 178-192.
- Hakim, A., & Setyawan, B. 2022. Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran sains: Studi kasus penggunaan Kahoot. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(4), 334-348.