



Pengaruh Penggunaan Game Edukatif Berbasis Kahoot terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 076075 Meafu

Tri Love Putrawan Gea^{1*}, Trisman Harefa², Indah Wijaya Lase³, Agnes Renostini Harefa⁴

^{1,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nias, Gunungsitoli, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Nias, Gunungsitoli, Indonesia

⁴Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Nias, Gunungsitoli, Indonesia

Penulis Korespondensi: trilovegea11@gmail.com

Informasi Artikel	Abstrak/Abstract
Historis Artikel Diterima: 18 Maret 2026 Revisi: 27 Maret 2026 Disetujui: 29 Maret 2026 Tersedia online: 07 April 2026 Kata Kunci game edukatif kahoot, minat belajar, <i>pre eksperimen one group pretest-posttest design</i> Keywords: <i>Education Games Kahoot, Learning Interest, Pre-experimental One group pretest-posttest design</i>  <i>This is an open access article under the CC BY-SA license.</i> Hak cipta © 2026 oleh Penulis. Diterbitkan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Nias	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional serta kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran melalui penggunaan <i>Game</i> edukatif berbasis <i>Kahoot</i> untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan penggunaan <i>Kahoot</i> terhadap minat belajar peserta didik kelas V SD Negeri 076075 Meafu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode <i>pre-eksperimen</i> melalui <i>one group pretest-posttest design</i>. Sampel penelitian berjumlah 31 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, sedangkan analisis data dilakukan dengan uji <i>paired sample t-test</i>. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>Game</i> edukatif berbasis <i>Kahoot</i> berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar peserta didik, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu tidak menggunakan kelompok kontrol sehingga hasil penelitian belum dapat dibandingkan dengan kondisi pembelajaran lain secara optimal. Selain itu, jumlah sampel yang terbatas juga membatasi generalisasi hasil penelitian ke populasi yang lebih luas. <i>This research is motivated by the low interest in learning students in Pancasila Education subjects caused by conventional learning and the lack of technology utilization in learning. Therefore, learning innovation is needed through the use of Kahoot-based educational games to increase student engagement. This study aims to determine the effect of Kahoot use on the learning interest of fifth-grade students of SD Negeri 076075 Meafu. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental method through a one-group pretest-posttest design. The research sample consisted of 31 students. Data collection techniques used questionnaires, while data analysis was carried out using paired sample t-test. The results showed that the use of Kahoot-based educational games had a significant effect on students' learning interest, with a significance value of $0.000 < 0.05$. This study has limitations, namely not using a control group so that the results of the study cannot be compared optimally with other learning conditions. In addition, the limited number of samples also limits the generalization of the research results to a wider population.</i>

*Penulis Korespondensi

Alamat e-mail: trilovegea11@gmail.com (Penulis Pertama)

1. PENDAHULUAN

Perkembangan sistem pembelajaran di Indonesia terus mengalami perubahan seiring dengan tuntutan zaman dan kebutuhan peserta didik. Penerapan Kurikulum Merdeka menjadi salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik, dengan menekankan pada pengembangan minat, keterlibatan, serta pengalaman belajar yang bermakna. Dalam konteks ini, guru dituntut untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu menarik perhatian dan mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Sejalan dengan hal tersebut, perkembangan teknologi memberikan peluang besar dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi memungkinkan terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif, variatif, dan tidak monoton. Melalui penggunaan teknologi, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan mereka selama kegiatan belajar berlangsung (Ramdani et al., 2025).

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, memiliki perhatian yang baik, serta terdorong untuk memahami materi secara lebih mendalam. Sebaliknya, rendahnya minat belajar seringkali ditandai dengan kurangnya fokus, minimnya partisipasi, serta kecenderungan peserta didik untuk bersikap pasif dalam pembelajaran (Adhwa et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menciptakan pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik melalui pendekatan yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik mereka.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan *Kahoot* sebagai sarana pembelajaran interaktif. Menurut Sholihah et al, (2023) *Kahoot* merupakan *platform* berbasis kuis yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif melalui aktivitas yang bersifat kompetitif dan menyenangkan. Melalui penggunaan *Kahoot*, peserta didik dapat berpartisipasi langsung dalam menjawab pertanyaan, memperoleh umpan balik secara cepat, serta merasakan suasana belajar yang lebih hidup. Kondisi ini berpotensi meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Namun demikian, berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 076075 Meafu, pembelajaran masih menggunakan pembelajaran konvensional akibat keterbatasan sarana teknologi dan rendahnya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang interaktif dan berdampak pada rendahnya keterlibatan serta minat belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang memerlukan pendekatan pembelajaran aktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya melalui *Game* edukatif berbasis *Kahoot* mengingat *Kahoot* belum pernah diterapkan di sekolah tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Salah satu solusi yang relevan untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa di SD Negeri 076075 Meafu adalah pemanfaatan *Game* edukatif berbasis *Kahoot*. *Platform* pembelajaran ini memadukan unsur permainan dan teknologi digital sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik. Melalui *Kahoot*, guru dapat menyampaikan materi sekaligus melakukan evaluasi dalam bentuk kuis interaktif yang bersifat kompetitif dan menyenangkan. Kelebihan ini menjadikan *Kahoot* sebagai alat bantu pembelajaran yang tidak hanya menambah variasi metode mengajar, tetapi juga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan partisipatif.

Dengan pendekatan berbasis *Game*, siswa cenderung lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena mereka merasa terlibat secara langsung dalam proses menjawab pertanyaan dan berusaha memperoleh poin tertinggi. Interaksi semacam ini diyakini dapat membangkitkan motivasi belajar serta meningkatkan minat terhadap materi yang disampaikan, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang selama ini dianggap kurang menarik jika diajarkan secara konvensional (Pitriani & Dantes, 2024). Oleh karena itu, penggunaan *Kahoot* dipandang memiliki potensi besar dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang terjadi di

sekolah tersebut. Atas dasar temuan tersebut, penelitian mengenai pengaruh penggunaan *Game* edukatif berbasis *Kahoot* terhadap minat belajar peserta didik dianggap penting untuk dilakukan. Kajian ini diperlukan untuk mengetahui sejauh mana *Kahoot* dapat memberikan perubahan positif terhadap motivasi dan partisipasi siswa, sekaligus menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru di SD Negeri 076075 Meafu.

Penelitian sebelumnya sebelumnya (Adisti, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan teknologi interaktif memiliki potensi dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Namun, penelitian tersebut masih terbatas pada jenjang sekolah menengah dan berfokus pada aspek motivasi belajar. Berdasarkan hal tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan *Kahoot* pada jenjang sekolah dasar dengan fokus pada minat belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan minat belajar serta menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan *Game* Edukatif Berbasis *Kahoot* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 076075 Meafu".

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-eksperimen* melalui desain *one group pretest-posttest design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui perbedaan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan *Game* edukatif berbasis *Kahoot*, tanpa melibatkan kelas kontrol. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 076075 Meafu, Desa Meafu, Kecamatan Lahewa Timur, Kabupaten Nias Utara, Provinsi Sumatera Utara. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 31 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner) yang disusun berdasarkan indikator minat belajar siswa. Angket menggunakan skala Likert dengan empat alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Tabel 1. Skala Pengukuran Angket

Skor	Kategori Pilihan Jawaban
4	Sangat Setuju (SS)
3	Setuju (S)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Instrumen penelitian terdiri dari 15 butir pernyataan yang mencakup empat indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan data yang diperoleh valid dan konsisten.

Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir pernyataan dalam angket mampu mengukur minat belajar secara tepat. Setiap butir pernyataan dikatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05. Sebaliknya, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir pernyataan dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan dalam penelitian.

Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus

Cronbach Alpha. Instrumen dikatakan reliabel apabila nilai koefisien *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,70, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat keandalan yang baik.

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Minat Belajar

Indikator	Keterangan	Butir Pernyataan	Jumlah Item
Perasaan Senang	Pendapat peserta didik tentang pembelajaran Pendidikan Pancasila	1,2,3	3
	Perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.		
Perhatian	Perhatian saat mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila	4,5,6	3
	Perhatian peserta didik saat mengikuti pembelajaran Pendidikan		
Ketertarikan	Rasa ingin tahu peserta didik saat mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.	7,8,9,10,11	5
	Penerimaan peserta didik saat diberi tugas oleh guru mengenai pembelajaran Pendidikan Pancasila		
Keterlibatan	Kesadaran peserta didik tentang belajar di rumah	12,13,14,15	4
	Penerimaan peserta didik saat diberi tugas/PR oleh guru kelas pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila		
Jumlah Keseluruhan			15

Prosedur perlakuan dalam penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan pembelajaran yang dirancang secara sistematis. Penelitian dilakukan dalam 4 kali pertemuan, yang terdiri atas 1 pertemuan untuk pretest, 2 pertemuan untuk pemberian perlakuan, dan 1 pertemuan untuk posttest. Setiap pertemuan dilaksanakan dengan durasi 2 x 35 menit sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran di sekolah dasar.

Materi yang diajarkan adalah Pendidikan Pancasila kelas V dengan topik “Budaya Daerah Indonesiaku”, yang mencakup pengenalan keberagaman budaya daerah seperti rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya seperti toleransi, gotong royong, dan rasa bangga terhadap budaya bangsa.

Tahapan pembelajaran pada saat perlakuan menggunakan *Kahoot* dilakukan tiga tahapan kegiatan yaitu 1) Kegiatan pendahuluan, guru membuka pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta memberikan apersepsi tentang keberagaman budaya daerah di Indonesia, 2) Kegiatan inti, guru menyampaikan materi singkat tentang budaya daerah, kemudian dilanjutkan dengan penggunaan *Kahoot* sebagai teknologi dalam pembelajaran. Kuis disajikan dalam bentuk gambar dan pilihan ganda yang menarik sehingga mendorong keaktifan peserta didik. Selama kegiatan, peserta didik dapat melihat skor secara langsung serta memperoleh umpan balik dari setiap jawaban, dan 3) Kegiatan penutup, guru bersama peserta didik melakukan refleksi, memberikan penguatan terhadap materi budaya daerah, serta menyimpulkan pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Uji Validitas

Tahap uji validitas ini dilakukan untuk dapat mengetahui apakah pertanyaan instrumen uji mampu mengukur hal untuk diukur. Item yang valid menunjukkan bahwa item soal dapat dibuat sebagai alat ukur yang baik. Uji kevalidan ini untuk melihat apakah instrumen yang digunakan

sudah memiliki kevalidan ataupun tidak. Uji ini dilakukan dengan menggunakan *Software IBM SPSS Statistics* versi 25.

Setelah dilakukan uji validitas dengan *Software IBM SPSS Statistics* versi 25 maka diperoleh *output* data sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Hasil Uji Validitas			
Pre-Test	Post-Test		
R_{Hitung}	R_{Hitung}	R_{Tabel}	Keterangan
0,360	0,425	0,355	Valid
0,370	0,725	0,355	Valid
0,506	0,506	0,355	Valid
0,463	0,432	0,355	Valid
0,566	0,370	0,355	Valid
0,535	0,392	0,355	Valid
0,469	0,403	0,355	Valid
0,393	0,368	0,355	Valid
0,398	0,372	0,355	Valid
0,455	0,458	0,355	Valid
0,495	0,398	0,355	Valid
0,490	0,508	0,355	Valid
0,443	0,699	0,355	Valid
0,411	0,496	0,355	Valid
0,425	0,488	0,355	Valid

Berdasarkan hasil tabel diatas maka, dalam pengambilan keputusan validitas yang dilaksanakan peneliti yaitu dengan membanding nilai hasil R_{Hitung} dengan R_{Tabel} . Dengan sampel penelitian sebanyak 31 orang yang memiliki derajat kebebasan $(N-2)$ $31-2 = 29$ dengan taraf signifikan 5% sehingga didapat nilai r tabel 0,355.

Dari hasil diatas maka dapat disimpulkan bahwa semua pernyataan Angket dalam penelitian ini dinyatakan Valid karena nilai $r_{Hitung} > r_{Tabel}$ atau nilai dari r_{hitung} lebih besar atau berada diatas r_{tabel} , berdasarkan hal tersebut layak digunakan sebagai instrument penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi dan kestabilan instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang relatif sama apabila digunakan pada kondisi yang sejenis. Pada penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan terhadap instrumen angket yang telah dinyatakan valid, dengan tujuan memastikan bahwa setiap butir pernyataan mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*, dimana suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien reliabilitas lebih besar dari 0,70.

Setelah dilakukan uji reliabilitas dengan *Software IBM SPSS Statistics* versi 25 maka diperoleh *output* data sebagai berikut.

Tabel 4. Uji Reliabilitas Angket

Angket	Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Kriteria
Minat Pre-Test	0,721	15	Reliabel
Kahoot	0,762	15	Reliabel
Minat Post-Test	0,733	15	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diketahui bahwa angket minat belajar pre-test memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,721 dengan jumlah 15 butir pernyataan, sehingga dinyatakan reliabel. Selanjutnya, angket penggunaan game edukatif Kahoot memperoleh nilai *Cronbach's*

α sebesar 0,762 dengan jumlah item yang sama, yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki tingkat konsistensi yang baik.

3. Uji Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum terhadap data hasil penelitian yang diperoleh dari responden. Analisis ini bertujuan untuk mendeskripsikan data pada penelitian, seperti nilai minimum, maksimum, rata-rata (*mean*), dan penyebaran data. Melalui analisis ini, dapat diketahui kecenderungan jawaban responden serta tingkat pencapaian setiap indikator yang diukur. Hasil analisis deskriptif selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk analisis pada tahap berikutnya.

Setelah dilakukan uji statistik deskriptif dengan *Software IBM SPSS Statistics* versi 25 maka diperoleh *output* data sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Statistik Deskriptif Pretest

Statistik Deskriptif	Hasil Pretest	Hasil Posttest
Mean	44.74	49.29
Standar Deviasi	4.479	4.825
Minimum	38	36
Maximum	55	57

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai rata-rata (*mean*) pada pretest yaitu sebesar 44,74, dengan standar deviasi 4,479. Nilai minimum yang diperoleh peserta didik adalah 38, sedangkan nilai maksimum mencapai 55. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan masih berada pada kategori relatif sedang dan belum optimal.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif posttest, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 49,29, dengan nilai minimum 36 dan nilai maksimum 57. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik setelah diberikan perlakuan dibandingkan dengan kondisi awal (pretest).

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pretest dan posttest, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan *Game* edukatif berbasis *Kahoot*. Nilai rata-rata minat belajar pada pretest sebesar 44,74 meningkat menjadi 49,29 pada posttest. Peningkatan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik cenderung meningkat setelah pembelajaran menggunakan *Game* edukatif.

4. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan menggunakan uji statistik parametrik. Sebaliknya, jika data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji statistik non-parametrik. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel relatif kecil.

Setelah dilakukan uji normalitas dengan *Software IBM SPSS Statistics* versi 25 maka diperoleh *output* data sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

No	Data	Shapiro-Wilk
1	Kahoot	0.138
2	Minat Belajar	0.270

Dari tabel hasil uji normalitas diketahui nilai signifikan *Game* edukatif berbasis *Kahoot* = 0,138 > 0,05 dan nilai signifikan minat belajar = 0,270 > 0,05.. Dengan demikian data pada penelitian berdistribusi normal.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya perlu diuji secara empiris melalui analisis statistik. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *Paired Sample t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata minat belajar peserta didik sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikan perlakuan berupa penggunaan *Game* edukatif berbasis *Kahoot*.

Setelah dilakukan perhitungan dengan *Software IBM SPSS Statistics* versi 25 maka diperoleh output data berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

No	Data	T _{Hitung}	Signifikan
1	Kahoot	4.455	0.000
2	Minat Belajar		

Dari hasil perhitungan diatas, maka diperoleh nilai taraf sig. $0.000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan penggunaan *Game* edukatif berbasis *Kahoot* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 076075 Meafu.

Pembahasan

Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti merumuskan jawaban terhadap permasalahan utama penelitian ini yaitu dari hasil uji t yang telah dilakukan, untuk menentukan hipotesis dari penelitian diperoleh taraf sig. $0.000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini penggunaan *Game* edukatif berbasis *Kahoot* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 076075 Meafu.

Berdasarkan hasil analisis data, temuan utama dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Game* edukatif berbasis *Kahoot* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Artinya, kehadiran teknologi dalam pembelajaran yang interaktif mampu mendorong siswa untuk lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari hasil perhitungan statistik, tetapi juga dari perubahan perilaku siswa selama pembelajaran, seperti lebih aktif menjawab pertanyaan, antusias mengikuti kegiatan, serta menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi yang disampaikan.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar tidak hanya dipengaruhi oleh hasil akhir pembelajaran, tetapi juga oleh proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif. Hal ini sejalan dengan pendekatan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara langsung melalui kuis, memperoleh umpan balik secara cepat, serta merasakan suasana kompetisi yang sehat. Kondisi ini mampu memperkuat keterlibatan kognitif dan emosional peserta didik, sehingga berdampak pada meningkatnya minat belajar. Selain itu, unsur gamifikasi seperti skor, peringkat, dan batas waktu juga berperan dalam meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Munculnya perbedaan tersebut tidak terjadi secara kebetulan. *Kahoot* menghadirkan suasana belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Ketika siswa belajar melalui kuis interaktif yang disertai skor, waktu, dan umpan balik langsung, mereka merasa tertantang sekaligus terhibur. Kondisi ini memunculkan rasa ingin tahu dan semangat berkompetisi secara sehat. Selain itu, penyajian materi dalam bentuk permainan menjadikan proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan, sehingga peserta didik terlibat secara alami tanpa adanya tekanan. Kondisi ini berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar secara lebih optimal.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya (Wahyudi, 2023) yang menyatakan bahwa pemanfaatan *Kahoot* dalam pembelajaran di sekolah dasar mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan keterlibatan dan motivasi tersebut menunjukkan adanya ketertarikan

yang lebih besar dari peserta didik terhadap kegiatan belajar, yang merupakan indikator penting dari minat belajar. Dengan demikian, penggunaan *Kahoot* berpotensi mendukung peningkatan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, karena siswa menjadi lebih antusias, aktif berpartisipasi, dan menikmati proses pembelajaran.

Hasil ini juga didukung penelitian yang dikemukakan oleh (Fiestawa et al., 2025) yang menyatakan bahwa Penggunaan *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran pendidikan Pancasila terbukti efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, dan menyenangkan. *Game based learning* juga mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, motivasi, dan keterlibatan peserta didik, sekaligus mengatasi kejenuhan belajar.

Selain itu, pemanfaatan *Game* edukatif online juga terbukti dapat mengurangi kebosanan hal ini dibuktikan dalam penelitian (Wahyuningsih et al., 2024) dengan adanya *Game* edukasi online, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Selain itu, *Game* edukasi online juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri dan berkolaborasi dengan teman sekelas, sehingga meningkatkan keterampilan sosial dan kemandirian mereka dalam pembelajaran.

Dari sisi teoretis, temuan ini menunjukkan bahwa minat belajar tidak terbentuk secara otomatis, melainkan dipengaruhi oleh bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dilaksanakan di kelas. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar yang bersifat interaktif dan bervariasi dapat mendorong keterlibatan emosional peserta didik, sehingga mereka tidak hanya mengikuti pembelajaran secara formal, tetapi juga merasa tertarik untuk terlibat secara aktif. Keterlibatan ini pada akhirnya berkontribusi terhadap meningkatnya minat belajar. Hal tersebut sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika peserta didik berperan aktif dalam proses belajar, bukan sekadar menerima informasi secara pasif.

Sementara itu, secara praktis, hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa guru perlu lebih adaptif dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan *Kahoot* dapat menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk mengurangi kejenuhan peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang kerap dipersepsikan kurang menarik apabila disampaikan secara konvensional. Di samping itu, dukungan sekolah dalam bentuk penyediaan sarana serta pelatihan bagi guru menjadi faktor penting agar pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan berkelanjutan.

Minat belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *Game* edukatif berbasis *Kahoot* terbukti menjadi salah satu faktor yang berperan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, faktor lain seperti motivasi intrinsik, kesiapan belajar, serta dukungan lingkungan juga turut memengaruhi minat belajar, sebagaimana dikemukakan oleh (Furqon, 2024). Namun, dalam konteks penelitian ini, penggunaan *Kahoot* sebagai teknologi dalam pembelajaran menunjukkan peran yang lebih dominan dalam meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan peserta didik selama proses pembelajaran.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini perlu ditafsirkan secara hati-hati. Penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol, sehingga peningkatan minat belajar yang terjadi belum sepenuhnya dapat dibandingkan dengan kondisi pembelajaran lain. Selain itu, jumlah sampel yang terbatas juga menjadi kendala dalam menggeneralisasi hasil penelitian ke populasi yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat dengan melibatkan kelompok kontrol serta jumlah sampel yang lebih besar.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Game* edukatif berbasis *Kahoot* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 076075 Meafu. Penggunaan *Kahoot* terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik yang terlihat dari adanya perbedaan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar mampu meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, disarankan agar guru sekolah dasar memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sebagai upaya menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan *Game* edukatif berbasis *Kahoot* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran dan evaluasi yang variatif untuk meningkatkan keterlibatan serta minat belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, pemanfaatan *Kahoot* juga dapat membantu mengurangi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SD Negeri 076075 Meafu yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing serta semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini.

6. Daftar Pustaka

- Adhwa, N., Faeza, N., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). Pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan minat belajar bahasa indonesia siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(2), 329–339. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1723>
- Adisti, Y. (2024). *Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan* (Skripsi, Universitas Riau).
- Ardiansyah, A., Risnita, R., & Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *Jurnal Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Fiestawa, R., Mulyani, D. S., & Fajria, D. W. (2025). Peningkatan minat belajar peserta didik dengan penggunaan metode game based learning dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(3), 325–336. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika>
- Furqon, M. S. E. M. (2024). *Minat belajar*. PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Hidayatullah, S., Muqowim, & Fauzi, M. (2023). Kurikulum merdeka perspektif pemikiran pendidikan Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Literasiologi*, 9(2), 88–98. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v9i2.472>
- Permatasari, S., Septyanti, E., Mustika, T. P., Rasdana, O., & Setri, P. (2023). Asesmen digital berbasis Kahoot dalam evaluasi pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2710–2714. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1737>
- Pitriani, N. W., & Dantes, N. (2024). Game based learning berorientasi Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Didakdita: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 643–650. <https://doi.org/10.33650/ijit.v2i1.9324>
- Ramdani, R. R., Neifa, N., Nayola, G. J. (2025). Peran teknologi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada era digital. *Warta Ilmiah Dharmawangsa*, 19(2), 1189–1202. <https://doi.org/10.46576/wdw.v19i3.6699>
- Sholihah, I. A., Nisa, N. K., Ardama, N., & Krenata, C. (2023). Analisis keuntungan dan kerugian Kahoot sebagai platform media pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 06(02), 39–44.

<https://doi.org/10.21009/JPI.062.06>

Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi* (ed.ke-5). PT Rineka Cipta.

Sugiyono. (2020). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Alfabeta.

Suhudi, S., Radeswandri, R., Herlinda, H., & Vebrianto, R. (2024). Pengembangan instrumen motivasi belajar siswa. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 9(1), 83–95.

<https://doi.org/10.22437/gentala.v9i1.34338>

Wahyudi, M. H. (2023). Penggunaan Kahoot untuk meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Menengah Pertama pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(2), 179–194. <https://doi.org/10.57248/jishum.v2i2.300>

Wahyuningsih, S. P., Huda, C., & Wati, C. E. (2024). Pemanfaatan game edukasi online terhadap minat belajar bahasa indonesia bagi peserta didik kelas 2 di SDN Kalicari 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 19212–19217. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i2.15204>