

ANALISIS PENGGUNAAN GAME KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN IPA: LITERATUR REVIEW

Sindi Antika¹, Sunah Sartika², Liatre³, Rahmayani⁴, Imelda⁵

Pusat Penelitian Kesehatan dan Psikologi Indonesia¹²³⁴⁵

e-mail : ardhysmart7@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting guna menunjang masa depan siswa dengan mengadakan kegiatan bimbingan atau latihan. Kualitas pendidikan dapat dilihat dengan sistem pendidikan yang memberikan pengalaman belajar yang relevan dan bermutu bagi siswa. Kualitas pendidikan mencakup berbagai aspek, yaitu hasil belajar, keterampilan, kurikulum, metode pembelajaran, dan ketersediaan sumber daya pendidikan. Penggunaan teknologi dan metode pembelajaran inovatif seperti Kahoot memiliki banyak manfaat, termasuk peningkatan kualitas pendidikan dengan membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi siswa, serta pengembangan keterampilan bertanya, berpikir kritis, analitis, dan rasa ingin tahu. Tujuan penggunaan Kahoot pada IPA di Sekolah Dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, meningkatkan minat belajar siswa, mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah, dan mengoptimalkan penggunaan Kahoot secara positif. Tahap penelitian dilakukan dengan perencanaan, mengidentifikasi gambaran umum dengan membaca suatu artikel ilmiah untuk menentukan pertanyaan yang menjadi dasar untuk melakukan studi literatur. Lalu, mencari referensi dan sumber untuk melakukan studi literatur dengan menggunakan media "Searching" pada halaman web Google Scholar. Selanjutnya, menyortir artikel yang telah didapat. Hasil penelusuran pada Database google sarjana bertujuan untuk memperjelas hasil penelitian, baik secara verbal, dalam bentuk grafik maupun tabel.

Kata Kunci : *Game Kahoot, Minat Belajar, IPA Sekolah Dasar*

ABSTRACT

Education is very important to support the future of students by holding guidance or training activities. The quality of education can be seen from the education system that provides relevant and quality learning experiences for students. The quality of education includes various aspects, namely learning outcomes, skills, curriculum, learning methods, and the availability of educational resources. In today's digital age, technology plays an important role in education, and the use of Android-based applications offers great potential to facilitate the teaching and learning process. This review collects and analyzes various previous studies relevant to this topic. The results show that the use of Android-based learning media can increase student engagement, motivate them to learn, and most importantly, develop critical thinking skills. The review also identifies several factors that influence the effectiveness of such media, including application design, teacher support, as well as the availability of technology infrastructure. Based on these findings, it is recommended that educators and policy makers consider the integration of Android-based learning media as part of teaching strategies to improve the quality of education in primary schools.

Keywords : *Kahoot Game, Learning Interest, Elementary School Sci*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting guna menunjang masa depan siswa dengan mengadakan kegiatan bimbingan atau latihan. Kualitas pendidikan dapat dilihat dengan sistem pendidikan yang memberikan pengalaman belajar yang relevan dan bermutu bagi siswa. Kualitas pendidikan mencakup berbagai aspek, yaitu hasil belajar, keterampilan, kurikulum, metode pembelajaran, dan ketersediaan sumber daya pendidikan (Muktamar, 2023).

IPA merupakan singkatan dari “ilmu pengetahuan alam” yang merupakan terjemahan dari bahasa Inggris “natural science”. Natural artinya alamiah atau berhubungan dengan alam. Science artinya ilmu pengetahuan, jadi artinya IPA adalah ilmu tentang alam atau mempelajari peristiwa-peristiwa di alam. IPA di SD ditujukan untuk siswa menumpuk rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya, mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, dan mengembangkan cara berpikir ilmiah (Rohmani, 2020).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan terutama dalam pembelajaran IPA guna mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan teknologi di bidang pendidikan berfungsi sebagai penunjang proses pembelajaran yang mengakibatkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik, dan siswa menjadi lebih bersemangat dalam proses pembelajaran (Hartanti, 2019). Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Nursita, 2022).

Salah satu solusi potensial untuk mencegah kebosanan di kalangan siswa adalah dengan menggunakan materi pembelajaran interaktif seperti permainan yang memerlukan penggunaan telepon genggam (HP). Mayoritas siswa menggunakan ponselnya untuk tujuan pendidikan, seperti bermain game, menggunakan WhatsApp, dan menggunakan Tiktok. Sangat jarang ditemukan siswa yang menggunakan ponselnya untuk tujuan pendidikan. Pembelajaran Basis Game Digital adalah metode menyematkan konten pendidikan ke dalam game. Memanfaatkan pembelajaran berbasis permainan, pembelajaran digital memanfaatkan teknologi melalui strategi belajar dan bermain (Putri&Muzakki, 2019).

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran berbasis game adalah Kahoot. Salah satu platform pembelajaran online adalah Kahoot, yang mencakup tes dan pembelajaran in-play belajar sambil bermain. Selain itu, Kahoot adalah alat pengajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pengajaran seperti remediasi, post-test, pra-test, augmentasi materi, pengajaran topik, evaluasi, dan aktivitas serupa lainnya. Menurut Nokham, media pembelajaran Kahoot membantu siswa menjadi lebih aktif, mendorong mereka untuk bekerja sama, menjadikan pembelajaran menyenangkan, dan meningkatkan motivasi belajar. Kahoot merupakan laman website yang mampu mengedukasi siswa. Menurut Rafnis, Kahoot diprakarsai oleh Johan Brand, Jamie Broker, dan Morten Vervik sebagai perusahaan patungan dengan Universitas Teknologi dan Sains Norwegia pada Maret 2013 dan selanjutnya diterbitkan pada September tahun yang sama. Saat ini, terdapat 70 juta pengguna aktif yang menjadi instruktur menggunakan Kahoot, dan terdapat 1,6 juta siswa yang menggunakan game tersebut.

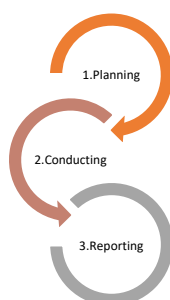
Minat belajar termasuk kedalam faktor yang utama guna menunjang keberhasilan belajar siswa. Minat datang dari diri siswa itu sendiri, adapun faktor di luar minat belajar salah satunya, yaitu cara guru dalam mengajar siswa. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan cara memberikan pengajaran secara menyenangkan dan memotivasi (Motivasi et al., 2019). Oleh karena itu guru harus bisa lebih kreatif saat mengajar sehingga minat belajar siswa akan meningkat.

Penggunaan teknologi dan metode pembelajaran inovatif seperti Kahoot memiliki banyak manfaat, termasuk peningkatan kualitas pendidikan dengan membuat pembelajaran

lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi siswa, serta pengembangan keterampilan bertanya, berpikir kritis, analitis, dan rasa ingin tahu. Teknologi dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, membuat mereka lebih bersemangat, dan membiasakan mereka menggunakan handphone untuk tujuan pendidikan. Tujuan dari penggunaan teknologi seperti Kahoot dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan membuatnya lebih interaktif dan menyenangkan, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah, dan mengoptimalkan penggunaan teknologi secara positif dalam pendidikan. Rumusan masalah yang diangkat meliputi pengaruh penggunaan Kahoot terhadap kualitas pembelajaran IPA, peningkatan minat dan motivasi belajar, efektivitas game-based learning dalam mengembangkan keterampilan ilmiah, dan peran teknologi dalam meningkatkan hasil belajar melalui pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Dengan mengidentifikasi manfaat, tujuan, dan rumusan masalah ini, diharapkan penelitian dan implementasi metode pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti Kahoot dapat lebih terarah dan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pendidikan IPA di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR), Systematic Literature Review (SLR) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasi semua penelitian yang relevan terhadap pertanyaan penelitian tertentu, topik tertentu, atau fenomena yang menjadi perhatian (Lanxin dkk., 2021), adapun pendekatan yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Tahap penelitian yang dilakukan adalah: Pertama, perencanaan mencakup identifikasi gambaran umum dengan membaca artikel ilmiah untuk menentukan pertanyaan yang menjadi landasan dalam melakukan studi literatur. Kedua, melakukan proses pencarian referensi dan sumber untuk digunakan dalam studi literatur dengan menggunakan media “Searching” pada website Google Scholar. Pada bagian ketiga yaitu Reporting, peneliti merangkum artikel-artikel yang telah diterima.

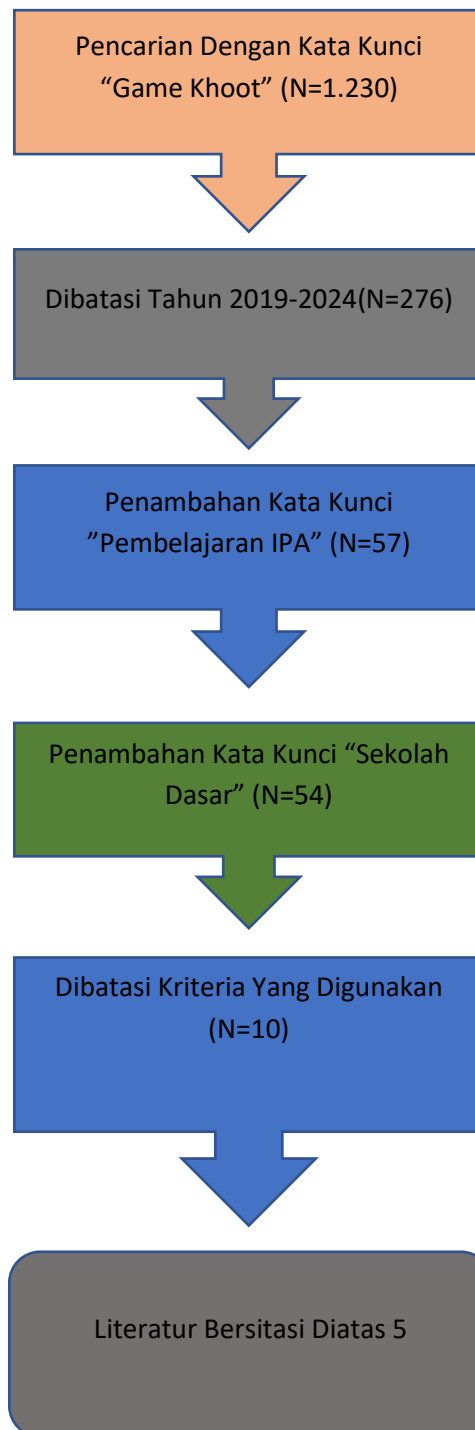


Gambar 1. Bagan Tahap Penelitian

Kriteria Inklusi

Penelusuran literatur difokuskan pada kata kunci pertama “Media Game Khoot” mendapatkan hasil 142 artikel, selanjutnya dibatasi tahun mulai dari tahun 2019-2024 dengan hasil 139 artikel lalu penambahan kata kunci kedua "Minat Belajar" mendapatkan hasil 114 artikel, lalu penambahan kata kunci ketiga "Pembelajaran IPA" mendapatkan hasil 19 artikel, dan kata kunci yang terakhir “Sekolah Dasar”. Dari 18 artikel diperlukan juga pemilihan data, dan juga

dilakukan tes kebenaran, sehingga diperoleh 10 artikel yang sesuai dengan tujuan literature review.



Gambar 2. Bagan inklusi penggunaan Game Khoot

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari hasil pencarian pada database Google Scholar adalah untuk memberikan penjelasan atas temuan penelitian, baik secara tekstual, representasi grafis atau tabel, maupun melalui diskusi dan komentar. Hasil ini diperoleh dengan memecahnya menjadi beberapa bagian yang sesuai dengan pertanyaan penelitian. Artikel tentang penggunaan aplikasi Khoot dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar ini diperbarui setiap tahun mulai tahun 2019 hingga tahun 2024. Perkembangan artikel tersebut digambarkan pada diagram di bawah ini:



Diagram 1. Data Publikasi Google Scholar Tahun 2019 - 2024 dengan Kata Kunci Penggunaan Aplikasi Khoot dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

Dari diagram 1 diatas, dinyatakan bahwa perkembangan penelitian mengenai penggunaan aplikasi Kahoot pada IPA Sekolah Dasar mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari diagram diatas yang menyatakan bahwa jumlah artikel yang dibuat pada tahun 2019 yaitu 11 artikel kemudian meningkat menjadi 54 artikel pada tahun 2020. Selanjutnya terus meningkat dari tahun ke tahun seperti pada tahun 2021 ke tahun 2023, yaitu pada tahun 2021 terdapat 154 artikel, kemudian ditahun 2022 meningkat menjadi 226 artikel, dan pada tahun 2023 meningkat menjadi 330 artikel. Namun, pada tahun 2024 jumlah artikel yang baru dibuat pada database google scholar baru 46 artikel. Berikut hasil perhitungan rata-rata artikel yang dibuat pertahun:

$$\tilde{x} = \frac{\text{jumlah artikel}}{\text{jumlah tahun}}$$

$$\tilde{x} = \frac{821}{5} = 164,2 \text{ Artikel}$$

Jadi, jumlah rata-rata artikel pertahun adalah 164 artikel.

Tabel 1. Daftar Artikel

No	Judul artikel	Metode/Jenis Penelitian	Hasil penelitian
1	Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (Jannah & Atmojo 2022)	Studi mempekerjakanini desain penelitian kualitatif yaitu penelitian tinjauan literatur, yaitu metodologi tinjauan pustaka .metodologi.	Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan abad 21 yang paling penting yang harus dimiliki manusia dalam rangka memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari - hari . Media mempunyai kelebihan dalam pendidikan IPA , antara lain membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran , meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran , memudahkan siswa memahami materi IPA yang abstrak atau sulit , kemampuan berpikir kritis .
2	Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran (Mattawang & Syarif, 2023)	Penelitian ini bertujuan menyelidiki pendekatan kerja lapangan ataukerja perpustakaan atau metodologi penelitian kepustakaan dengan tujuan menganalisis dan mengevaluasi pengaruh penggunaan simulasi permainan Kahoot dalam pembelajaran siswa berdasarkan penelitian - penelitian terdahulu yang terkait . metodologi penelitian dengan tujuan untuk menganalisis dan mengevaluasi pengaruh penggunaan simulasi siswa dalam pembelajaran berdasarkan kajian	Platform permainan dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang menarik , menstimulasi, dan lebih tinggi dengan meningkatkan tingkat keterlibatan mereka selama proses pembelajaran . tingkat SD dapat memanfaatkan Kahoot sebagai alat pengajaran yang efektif.

penelitian terkait
sebelumnya .

3	Media Digital	Penelitian ini	Berdasarkan pada hasilnyatinjauan pustaka ,
	Dalam	menggunakan desain	beberapa penelitian menyimpulkan bahwa
	Memberdayakan	penelitian studi	penggunaan media digital interaktif dapat
	Kemampuan	kepustakaan (literature	meningkatkan penguasaan khususnya untuk
	Berpikir Kritis	review) dengan	berpikir kritis dari literatur tinjauan. Hal ini
	Abad 21	pendekatan kualitatif.	terlihat dilihat dipenelitian yang dilakukan
	Pada		oleh Priyani & Nawawi (2020) yang
	Pembelajaran		menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi
	IPADi Sekolah		seperti mikroskop digital menjadi solusi di
	Dasar (Pahlawan et		daerah terdampak khususnya di Kelas 4 SDN
	al., 2022)		29 Idai untuk mengembangkan berpikir kritis
			penelitian keterampilan mengenai pengajaran
			IPA pada bidang materi dan fungsinya. Khoot
			tersebut dapat diintegrasikan dengan
			smartphone Android yang dimiliki instruktur
			lebih mudah di akses.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pada artikel penelitian terdahulu, dapat dikatakan bahwa penggunaan media Khoot terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Media Khoot memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Siswa merasa lebih bersemangat dan lebih aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan media Khoot. Oleh karena itu disarankan untuk memilih pembelajaran yang lebih menarik agar meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media yang tepat salah satunya menggunakan media Khoot sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>
- Motivasi, M., Belajar, M., Heri, T., & Pendahuluan, A. (2019). *Meningkatkan motivasi minat belajar siswa*. 15(1), 59–79.
- Nursita, L. (2022). *Volume : 8 Bulan : Februari Tahun : 2022 Volume : 8 Nomor : 1 Bulan : Februari Tahun : 2022*. 2019, 1–8. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i1.556>
- Pahlawan, U., Tambusai, T., Wicaksono, A. A., Depra, L., Maharani, S., & Noviyanti, S. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 188–197.
- Hartanti. (2019). Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1), 23-35.

- Lanxin, L., et al. (2021). Systematic Literature Review (SLR): Metode Penelitian. Jurnal Penelitian Pendidikan, 10(2), 45-58.
- Muktamar. (2023). Kualitas Pendidikan dan Pengalaman Belajar. Jakarta: Penerbit Pendidikan Terapan.
- Nokham. (2020). Implementasi Kahoot dalam Pembelajaran Interaktif. Jurnal Pendidikan Interaktif, 5(2), 78-89.
- Putri, A., & Muzakki, M. (2019). Digital Game Base Learning sebagai Metode Pembelajaran Inovatif. Jurnal Inovasi Pendidikan, 7(1), 112-125.
- Rafnis, R. (2018). Kahoot: Sejarah dan Penggunaannya dalam Pembelajaran. Jurnal Teknologi Pendidikan, 3(2), 34-47.