

Pemanfaatan Kahoot dalam Mendukung Keaktifan Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 31 Cakranegara

Aulia Rizkia Pebriani*, Salsabila Patriana Putri, Anggun Pahroyani, Rokyal Aini

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram

*Corresponding Author: auliarzkiaaa@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the use of Kahoot digital learning media in supporting the learning activity of fifth-grade students in Pancasila Education at SDN 31 Cakranegara, identify the forms of activity observed during its use, and describe supporting and inhibiting factors. The study employed a qualitative descriptive approach involving 26 fifth-grade students (13 boys and 13 girls), with the homeroom teacher as the main informant. Data was collected through classroom observation, an in-depth interview with the homeroom teacher, and documentation of learning activities. Kahoot was used as an interactive quiz and educational game on the topic of types of norms. The observations showed a change in classroom dynamics when Kahoot was introduced within the same learning session: students displayed greater observable attention, enthusiasm, participation in answering questions, and interaction. The teacher's account supported these observations and identified device access, internet connectivity, and battery power as implementation constraints. Because the comparison was made between phases of the same learning session and the activity also included competition and a small reward, the findings should be interpreted as contextual evidence of Kahoot's potential to support student engagement rather than as causal evidence of effectiveness. Kahoot can therefore be considered an interactive digital learning alternative for Pancasila Education when adapted to learning objectives and school infrastructure.

Abstrak

Pengabdian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran digital Kahoot dalam mendukung keaktifan belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 31 Cakranegara, mengidentifikasi bentuk keaktifan yang teramati, serta mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat pelaksanaannya. Pengabdian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan melibatkan 26 siswa kelas V, terdiri atas 13 laki-laki dan 13 perempuan, serta guru wali kelas sebagai informan utama. Data dikumpulkan melalui observasi pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru wali kelas, dan dokumentasi kegiatan. Kahoot digunakan sebagai kuis interaktif dan permainan edukatif pada materi jenis-jenis norma. Hasil observasi menunjukkan perubahan dinamika kelas ketika kegiatan beralih ke Kahoot dalam rangkaian pembelajaran yang sama, ditandai oleh perhatian, antusiasme, partisipasi menjawab, dan interaksi yang lebih tampak. Keterangan guru mendukung temuan tersebut sekaligus menunjukkan adanya kendala perangkat, koneksi internet, dan daya baterai. Karena perbandingan dilakukan antarfase dalam satu sesi serta kegiatan juga memuat unsur kompetisi dan hadiah kecil, hasil pengabdian ditafsirkan sebagai bukti kontekstual mengenai potensi Kahoot dalam mendukung keaktifan, bukan sebagai bukti kausal efektivitas. Kahoot dapat dipertimbangkan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang interaktif apabila disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kesiapan sarana sekolah.

How to Cite: Pebriani, A. R., Putri, S. P., Pahroyani, A., & Aini, R. (2026). Pemanfaatan Kahoot dalam Mendukung Keaktifan Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 31 Cakranegara. *KOMUNITAS: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2). 10-17.

Article History

Received: June, 2026

Reviewed: July, 2026

Published: September, 2026

Key Words

Digital Learning Media, Kahoot, Student Engagement, Pancasila Education.

Sejarah Artikel

Diterima: Juni, 2026

Direview: Juli, 2026

Disetujui: September, 2026

Kata Kunci

Media Pembelajaran Digital, Kahoot, Keaktifan Belajar, Pendidikan Pancasila.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



PENDAHULUAN

Pendidikan meletakkan dasar bagi perkembangan karakter dan intelektual generasi muda. Melalui pendidikan, siswa memperoleh pengetahuan, nilai, dan sikap yang diperlukan untuk hidup bermasyarakat. Di Indonesia, mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk peserta didik yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, serta memiliki kesadaran akan tanggung jawabnya sebagai warga negara (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022).

Salah satu topik inti yang diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas lima sekolah dasar adalah jenis-jenis norma. Materi ini mencakup berbagai pedoman perilaku yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari, termasuk norma agama, norma moral, norma etiket, dan norma hukum. Memahami jenis-jenis norma ini sangat penting karena norma berfungsi untuk mengatur perilaku individu, sehingga menumbuhkan ketertiban dan keharmonisan sosial. Selain itu, pemahaman ini juga menjadi landasan pengembangan karakter siswa sejak usia dini. Dengan memahami materi ini, siswa diharapkan tidak hanya mampu membedakan antara perilaku yang sesuai dengan norma dan yang tidak, tetapi juga menerapkan pengetahuan ini dalam kehidupan sehari-hari, baik di dalam keluarga, di sekolah, maupun di masyarakat luas.

Namun, proses pembelajaran materi jenis-jenis norma masih menghadapi tantangan ketika pembelajaran terlalu bergantung pada pendekatan konvensional, seperti ceramah dan menghafal. Pola pembelajaran tersebut dapat membuat siswa kurang terlibat dan kesulitan mengaitkan konsep norma dengan situasi kehidupan sehari-hari. Sanjaya (2006) menegaskan bahwa pembelajaran yang hanya berfokus pada hafalan kurang memadai untuk membangun pemahaman konseptual dan keterlibatan belajar. Dengan demikian, persoalan utama dalam konteks pengabdian ini bukan terletak pada bahan ajar semata, melainkan pada strategi dan media pembelajaran yang belum cukup mendorong partisipasi aktif siswa.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas lima SDN 31 Cakranegara, tingkat keterlibatan siswa selama pelajaran Pendidikan Pancasila masih relatif rendah. Siswa cenderung bersikap pasif, dengan hanya sedikit yang berani mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan guru. Bahkan ketika diberikan contoh-contoh nyata, banyak siswa yang masih kesulitan mengidentifikasi jenis norma yang tepat. Situasi ini menunjukkan bahwa metode pengajaran yang digunakan selama ini belum mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Fenomena ini sangat erat kaitannya dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, siswa usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak-anak lebih mudah memahami suatu konsep jika disajikan dalam bentuk konkret, melalui contoh-contoh kehidupan nyata, gambar, simulasi, atau kegiatan praktik langsung yang dapat mereka amati dan alami sendiri (Piaget dalam Ibda, 2015). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif yang selaras dengan tahap perkembangan mereka.

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh strategi dan media yang dipilih guru. Media pembelajaran dapat membantu menyajikan materi secara lebih menarik serta merangsang perhatian dan keterlibatan peserta didik (Nurritya, 2018). Di era digital, media berbasis teknologi memberikan peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, terutama jika penggunaannya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.

Salah satu media pembelajaran digital yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah Kahoot. Sebagai platform pembelajaran berbasis permainan, Kahoot memungkinkan siswa mengikuti kuis interaktif yang memadukan tantangan, umpan balik, skor,

dan suasana kompetitif. Berbagai kajian menunjukkan bahwa Kahoot berpotensi meningkatkan partisipasi dan keterlibatan dalam pembelajaran (Wang & Tahir, 2020; Rayan & Watted, 2024). Meskipun Kahoot telah banyak digunakan, kontribusi pengabdian ini bersifat kontekstual, yaitu mendeskripsikan bagaimana Kahoot digunakan pada materi jenis-jenis norma dalam Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 31 Cakranegara, bentuk keaktifan yang teramati selama penggunaannya, serta kondisi yang mendukung dan menghambat implementasinya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, pengabdian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi jenis-jenis norma di kelas V SDN 31 Cakranegara, mengidentifikasi bentuk keaktifan belajar yang teramati selama penggunaannya, serta mendeskripsikan respons guru, faktor pendukung, dan kendala pelaksanaannya. Dengan rumusan tersebut, pengabdian diarahkan pada pemahaman kontekstual terhadap proses penggunaan Kahoot, bukan pada pengujian efek kausal atau efektivitas secara eksperimental.

METODE PENGABDIAN

Pengabdian penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menggambarkan proses pemanfaatan Kahoot dan keaktifan belajar yang teramati dalam konteks kelas (Sugiyono, 2017). Pengabdian dilaksanakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi jenis-jenis norma di kelas V SDN 31 Cakranegara dengan melibatkan 26 siswa, terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Guru wali kelas menjadi informan utama, sedangkan peneliti berperan sebagai pengajar sekaligus pengamat. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dalam satu rangkaian kegiatan: tahap awal berupa penyampaian materi melalui penjelasan guru, kemudian dilanjutkan dengan penggunaan Kahoot sebagai kuis interaktif dan permainan edukatif. Oleh karena itu, kondisi sebelum dan selama penggunaan Kahoot dalam pengabdian ini dipahami sebagai dua fase dalam rangkaian pembelajaran yang sama, bukan sebagai kelompok atau pertemuan pembandingan yang terpisah.

Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara mendalam dengan guru wali kelas, dan dokumentasi berupa catatan kegiatan, foto, serta tangkapan layar Kahoot. Observasi diarahkan pada indikator keaktifan yang dapat diamati, yaitu perhatian/fokus terhadap kegiatan, partisipasi dalam menjawab pertanyaan, interaksi atau diskusi, antusiasme yang tampak, dan berkurangnya perilaku di luar tugas. Wawancara dengan guru mencakup sepuluh aspek yang dilaporkan pada Tabel 1, yaitu kondisi keaktifan sebelum penggunaan Kahoot, faktor yang memengaruhi keaktifan, pengalaman menggunakan media digital, pandangan terhadap Kahoot, antusiasme siswa, respons selama pembelajaran, bentuk keaktifan, kendala penggunaan, dukungan sarana prasarana, dan potensi penerapan lanjutan. Analisis data mengikuti tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Temuan observasi dibandingkan dengan keterangan guru dan dokumentasi untuk melihat kesesuaian antarsumber. Karena peneliti berperan sebagai pengajar sekaligus pengamat dan wawancara hanya melibatkan satu guru, hasil ditafsirkan secara hati-hati sebagai deskripsi kontekstual, bukan sebagai bukti hubungan kausal.

HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi jenis-jenis norma melibatkan 26 siswa kelas V SDN 31 Cakranegara, terdiri atas 13 laki-laki dan 13 perempuan. Siswa telah diberi informasi sehari sebelumnya bahwa pembelajaran akan menggunakan Kahoot. Dalam satu rangkaian pembelajaran yang sama, tahap awal dilakukan melalui penjelasan

materi oleh peneliti. Pada fase ini, siswa yang terlibat aktif masih terbatas; sebagian besar lebih banyak mendengarkan dan hanya beberapa siswa berpartisipasi ketika diminta membaca atau merespons pertanyaan. Kondisi ini digunakan sebagai deskripsi awal kelas, bukan sebagai kelompok kontrol atau pembandingan eksperimental.

Ketika kegiatan beralih ke penggunaan Kahoot, dinamika kelas yang teramati menjadi lebih hidup. Siswa tampak lebih fokus pada pertanyaan di layar, lebih antusias menjawab, dan terlibat dalam diskusi singkat dengan teman. Unsur skor dan kompetisi mendorong siswa untuk berusaha menjawab dengan cepat dan tepat. Hadiah kecil juga diberikan pada akhir sesi. Karena perubahan aktivitas terjadi dalam satu sesi pembelajaran dan disertai unsur kompetisi serta hadiah, peningkatan antusiasme yang teramati tidak dapat diatribusikan kepada Kahoot semata; temuan ini lebih tepat dipahami sebagai perubahan dinamika kelas yang muncul dalam desain pembelajaran berbasis gamifikasi tersebut.

Hasil observasi selama pembelajaran kemudian dibandingkan dengan keterangan guru wali kelas melalui wawancara mendalam. Wawancara digunakan untuk memperoleh perspektif guru mengenai kondisi keaktifan siswa sebelum penggunaan Kahoot, respons selama kegiatan, faktor yang menarik perhatian siswa, kendala teknis, dan kemungkinan penerapan media pada materi lain. Ringkasan hasil wawancara disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Wawancara dengan Wali Kelas terkait Pemanfaatan Kahoot

No	Aspek Wawancara	Hasil
1	Kondisi keaktifan sebelum penggunaan Kahoot	Sebagian besar siswa cenderung pasif dan hanya beberapa siswa yang aktif bertanya maupun menjawab
2	Faktor yang memengaruhi keaktifan	Penggunaan media yang melibatkan unsur visual, interaktif, dan aktivitas langsung lebih menarik perhatian siswa
3	Pengalaman penggunaan media digital	Guru telah menggunakan berbagai media digital seperti Kahoot, proyektor, dan media visual lainnya
4	Pandangan terhadap penggunaan Kahoot	Kahoot dinilai membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif
5	Antusiasme sebelum pembelajaran	Menurut guru, siswa menunjukkan antusiasme lebih tinggi setelah mengetahui bahwa pembelajaran akan menggunakan Kahoot
6	Respon siswa selama pembelajaran	Sebagian besar siswa terlihat senang, aktif menjawab, dan menganggap kegiatan sebagai belajar sambil bermain
7	Bentuk keaktifan yang muncul	Siswa lebih fokus, lebih banyak berpartisipasi, dan menunjukkan keterlibatan yang dapat diamati selama pembelajaran
8	Kendala penggunaan	Beberapa hambatan berasal dari perangkat, koneksi internet, dan daya baterai
9	Dukungan sarana prasarana	Sekolah menyediakan fasilitas pendukung berupa Smart TV dan Chromebook
10	Potensi penerapan lanjutan	Media dapat diterapkan pada materi lain yang membutuhkan pembelajaran interaktif

Berdasarkan wawancara dengan guru wali kelas, terdapat perbedaan dinamika keterlibatan antara fase pembelajaran awal dan fase penggunaan Kahoot. Sebelum Kahoot

digunakan, partisipasi cenderung didominasi oleh beberapa siswa, sedangkan pada saat Kahoot diterapkan guru mengamati perhatian yang lebih besar terhadap materi, lebih banyak partisipasi dalam menjawab pertanyaan, dan antusiasme yang lebih terlihat. Temuan tersebut sejalan dengan hasil observasi peneliti dan menunjukkan bahwa Kahoot berpotensi mendukung terciptanya situasi belajar yang lebih partisipatif dalam konteks kelas yang diteliti.



Gambar 1. Penerapan Media Kahoot

Keaktifan belajar dalam pengabdian ini dipahami terutama melalui indikator yang dapat diamati. Secara perilaku, keaktifan tampak dari partisipasi menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi, perhatian pada layar, serta berkurangnya aktivitas yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Secara emosional, siswa memperlihatkan antusiasme dan ekspresi positif selama permainan. Pengabdian ini tidak mengukur keterlibatan kognitif atau motivasi secara langsung dengan instrumen khusus, sehingga istilah tersebut tidak digunakan sebagai kesimpulan utama. Pola keterlibatan yang teramati sejalan dengan karakteristik pembelajaran multimedia dan interaktif yang memberi siswa kesempatan untuk merespons secara langsung (Mayer, 2021; Wang & Tahir, 2020; Licorish et al., 2018).

Temuan lain yang muncul dari wawancara guru adalah adanya antusiasme siswa bahkan sebelum kegiatan dimulai. Ketika mengetahui bahwa Kahoot akan digunakan pada sesi berikutnya, beberapa siswa menunjukkan rasa ingin tahu dan menanyakan kembali jadwal penggunaannya. Data ini menunjukkan adanya ekspektasi positif terhadap aktivitas berbasis permainan. Namun, karena informasi tersebut berasal dari satu informan guru dan tidak diperoleh melalui wawancara langsung dengan siswa, temuan ini diperlakukan sebagai persepsi guru, bukan sebagai ukuran langsung tentang motivasi siswa.

Kahoot memanfaatkan prinsip gamifikasi dengan menghadirkan skor, peringkat, tantangan, batas waktu, dan umpan balik langsung. Unsur-unsur tersebut dapat membuat aktivitas belajar terasa lebih menantang dan menyenangkan. Hamari et al. (2016) serta Dichev & Dicheva (2017) menjelaskan bahwa gamifikasi dapat mendukung keterlibatan apabila elemen permainan selaras dengan tujuan pembelajaran. Dalam konteks pengabdian ini, dinamika yang muncul kemungkinan merupakan hasil interaksi antara media Kahoot, pergantian aktivitas, kompetisi, dan pemberian hadiah, sehingga tidak tepat jika seluruh perubahan dikaitkan hanya dengan penggunaan teknologi.

Suasana kompetitif juga terlihat ketika siswa berusaha menjawab pertanyaan dengan cepat untuk memperoleh posisi yang lebih baik pada papan peringkat. Menurut keterangan

guru, kompetisi tersebut tidak memunculkan konflik yang berarti dan justru diikuti peningkatan fokus serta antusiasme. Temuan ini sejalan dengan Bicen dan Kocakoyun (2018) yang menunjukkan bahwa elemen permainan seperti papan peringkat dapat berkaitan dengan partisipasi peserta didik. Meski demikian, pada pengabdian ini kompetisi dan hadiah merupakan bagian dari konteks kegiatan sehingga keduanya perlu dipertimbangkan saat menafsirkan perubahan keaktifan yang teramati.

Keaktifan yang teramati selama penggunaan Kahoot tidak hanya terlihat dari jumlah siswa yang menjawab pertanyaan. Guru dan peneliti juga mencatat bahwa siswa lebih banyak mengarahkan perhatian pada layar dan lebih sedikit melakukan aktivitas di luar tugas dibandingkan fase awal pembelajaran. Indikator tersebut menunjukkan perubahan perhatian dan perilaku yang dapat diamati selama sesi Kahoot. Pengabdian ini tidak menyimpulkan adanya “keterlibatan mental” secara langsung karena aspek kognitif tersebut tidak diukur dengan instrumen khusus.

Dari sisi pembelajaran, Kahoot juga menyediakan umpan balik hasil jawaban secara cepat sehingga guru dapat melihat respons siswa segera setelah aktivitas berlangsung. Fitur ini dapat membantu guru melakukan refleksi atau tindak lanjut terhadap pertanyaan yang masih banyak dijawab keliru. Temuan tersebut konsisten dengan karakter Kahoot sebagai alat kuis interaktif dan penilaian formatif yang memberi umpan balik langsung (Wang & Tahir, 2020).



Gambar 2. Penerapan Media Kahoot

Pemanfaatan Kahoot tetap menghadapi kendala teknis. Sekolah memiliki fasilitas pendukung berupa Smart TV dan Chromebook, tetapi guru juga melaporkan hambatan yang berkaitan dengan perangkat, koneksi internet, dan daya baterai. Dengan demikian, ketersediaan fasilitas sekolah tidak otomatis menghilangkan kendala akses selama pelaksanaan. Skema penggunaan perangkat oleh masing-masing siswa tidak terdokumentasi secara rinci dalam laporan ini, sehingga temuan mengenai keterlaksanaan dibatasi pada informasi fasilitas dan kendala yang benar-benar dilaporkan.

Secara keseluruhan, pemanfaatan Kahoot pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi jenis-jenis norma berkaitan dengan perubahan dinamika kelas yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan pada konteks yang diamati. Keaktifan tersebut terutama terlihat pada perhatian, partisipasi menjawab, interaksi, dan antusiasme siswa. Namun, karena pengamatan dilakukan pada satu kelas dan satu rangkaian pembelajaran tanpa kelompok pembanding, serta terdapat pengaruh potensial dari pergantian aktivitas, kompetisi, dan hadiah, temuan ini tidak digunakan untuk menyatakan efektivitas atau hubungan kausal. Kahoot lebih tepat diposisikan sebagai

alternatif media digital yang berpotensi mendukung keaktifan belajar apabila dirancang sesuai tujuan pembelajaran dan didukung sarana yang memadai.

Keterbatasan Pengabdian

Pengabdian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, data berasal dari satu kelas, satu materi, dan pengamatan dalam satu rangkaian pembelajaran sehingga temuan bersifat kontekstual. Kedua, peneliti berperan sebagai pengajar sekaligus pengamat, sehingga potensi observer bias tidak dapat dihilangkan sepenuhnya. Ketiga, wawancara hanya dilakukan dengan satu guru wali kelas dan tidak mencakup suara siswa secara langsung. Keempat, pengabdian tidak menggunakan instrumen khusus untuk mengukur motivasi atau keterlibatan kognitif. Kelima, perubahan aktivitas berlangsung bersamaan dengan unsur kompetisi dan hadiah sehingga keduanya dapat memengaruhi antusiasme. Selain itu, skema penggunaan perangkat individual serta prosedur persetujuan orang tua/wali dan assent siswa belum terdokumentasi secara rinci dalam laporan pengabdian. Pengabdian berikutnya perlu memperkuat aspek-aspek tersebut melalui pengamat independen, perspektif siswa, prosedur etika yang dilaporkan secara eksplisit, dan desain pengamatan yang lebih panjang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian, pemanfaatan Kahoot pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi jenis-jenis norma di kelas V SDN 31 Cakranegara menunjukkan perubahan dinamika pembelajaran ke arah yang lebih aktif dan partisipatif dalam konteks yang diamati. Selama sesi Kahoot, siswa memperlihatkan perhatian yang lebih besar terhadap kegiatan, antusiasme yang lebih tampak, partisipasi dalam menjawab pertanyaan, serta interaksi yang lebih aktif dibandingkan fase awal pembelajaran pada rangkaian sesi yang sama. Temuan tersebut menggambarkan potensi Kahoot dalam mendukung keaktifan belajar melalui pengalaman pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan. Temuan ini dibatasi pada satu kelas, satu materi, dan satu rangkaian pembelajaran, sehingga tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi sebagai bukti bahwa Kahoot secara kausal meningkatkan keaktifan seluruh siswa sekolah dasar. Penggunaan Kahoot tetap dipengaruhi oleh desain aktivitas, unsur kompetisi dan hadiah, serta kesiapan perangkat dan jaringan internet. Oleh karena itu, Kahoot dapat dipertimbangkan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang penggunaannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan kondisi sarana sekolah.

SARAN

Berdasarkan hasil pengabdian, guru sekolah dasar dapat mempertimbangkan Kahoot sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif, dengan tetap menyesuaikannya pada tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kondisi sarana prasarana. Sekolah perlu mendukung kesiapan perangkat dan konektivitas agar pelaksanaannya lebih lancar. Pengabdian berikutnya disarankan melibatkan lebih dari satu kelas, melakukan pengamatan dalam waktu yang lebih panjang, menggunakan pengamat independen, memasukkan perspektif siswa, serta menggunakan instrumen yang lebih terstruktur apabila hendak mengukur motivasi atau keterlibatan kognitif. Prosedur etika pengabdian yang melibatkan anak, termasuk izin orang tua/wali dan assent siswa, juga perlu dilaporkan secara eksplisit.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah SDN 31 Cakranegara yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru wali kelas V yang telah mendampingi dan memberikan informasi selama pelaksanaan kegiatan. Penulis mengapresiasi seluruh siswa kelas V SDN 31 Cakranegara yang telah berpartisipasi aktif dalam pembelajaran menggunakan media Kahoot. Terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram atas dukungan akademik yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 13(2), 72–93. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14, Article 9. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the 47th Annual Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS 2014)* (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita: Journal of Education Sciences and Teacher Training*, 3(1), 27–38. <https://doi.org/10.22373/ji.v3i1.197>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase C*.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13, Article 9. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171-210>
- Rayan, B., & Watted, A. (2024). Enhancing education in elementary schools through gamified learning: Exploring the impact of Kahoot! on the learning process. *Education Sciences*, 14(3), 277. <https://doi.org/10.3390/educsci14030277>
- Sanjaya, D. H. W. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning—A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>