ANTHOR
Education and Learning Journal
https://anthor.org/index.php/anthor
Email. anthor.Jurnal@gmail.com
E-ISSN: 2963 –198X P-ISSN: 2963–2498 | Halaman: 639 - 651
Volume 5 Nomor 4 Tahun 2026

Efektivitas Media Pembelajaran Kahoot dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Systematic Literature Review (2020–2026)

Informasi Naskah

Wulandari Ayu Pertiwi[1], Chairul Amriyah[2], Baharudin[3]

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas, Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia

wulandariayupertiwi@gmail.com[1],
chairoamriyah@radenintan.ac.id[2],
baharudinpgmi@radenintan.ac.id[3]

Abstrak

Kemampuan berpikir kritis merupakan kompetensi esensial yang perlu dikembangkan pada siswa sekolah dasar untuk menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21. Berbagai penelitian telah mengkaji penggunaan media pembelajaran Kahoot, namun hasilnya masih tersebar pada beragam konteks sehingga belum memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas, tantangan, dan faktor pendukung implementasinya. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar, mengidentifikasi tantangan implementasinya, serta mengkaji faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilannya. Penelitian menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan mengacu pada pedoman Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA). Pencarian literatur dilakukan melalui database Scopus, SINTA, dan Semantic Scholar menggunakan aplikasi Publish or Perish pada periode publikasi 2020–2026. Sebanyak 219 artikel berhasil diidentifikasi, kemudian diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi hingga diperoleh 15 artikel yang memenuhi syarat untuk dianalisis. Hasil kajian menunjukkan bahwa Kahoot efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, terutama pada aspek analisis, evaluasi, argumentasi, dan penarikan kesimpulan. Efektivitas tersebut didukung oleh meningkatnya motivasi belajar, keterlibatan aktif siswa, penerapan gamifikasi, serta umpan balik langsung. Sebaliknya, keterbatasan akses internet, ketersediaan perangkat, kompetensi digital guru, dan keterampilan teknologi siswa menjadi tantangan utama implementasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar apabila didukung oleh kesiapan teknologi dan kompetensi guru. Temuan ini memberikan dasar empiris bagi guru, sekolah, dan pengambil kebijakan dalam mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Kata Kunci:
Efektivitas, Media Pembelajaran, Berpikir Kritis, Sekolah Dasar, Systematic Literature Review.

Abstract

Critical thinking is an essential competency that needs to be developed in elementary school students to meet the demands of 21st-century learning. While various studies have examined the use of the Kahoot learning platform, the results have been presented across diverse contexts, failing to provide a comprehensive overview of its effectiveness, implementation challenges, and supporting factors. This study aims to analyze the effectiveness of Kahoot in enhancing elementary school students' critical thinking skills, identify implementation challenges, and assess the factors influencing its success. A Systematic Literature Review (SLR) method was employed, adhering to the Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta-Analyses (PRISMA) guidelines. Literature searches were conducted via Scopus, SINTA, and Semantic Scholar databases using the "Publish or Perish" application, covering the publication period of 2020–2026. A total of 219 articles were identified and subsequently screened based on inclusion and exclusion criteria, resulting in 15 articles that met the requirements for analysis. The findings indicate that Kahoot is effective in improving students' critical thinking skills, particularly regarding evaluation, argumentation, and drawing conclusions. This effectiveness is supported by increased learning motivation, active student engagement, the application of gamification, and immediate feedback. Conversely, limited internet access, device availability, teachers' digital competence, and students' technological skills emerged as major implementation challenges. The study concludes that Kahoot is an effective gamification-based learning tool for developing critical thinking skills in elementary school students, provided there is adequate technological readiness and teacher competence. These findings offer an empirical basis for teachers, schools, and policymakers to optimize the use of digital learning tools to enhance the quality of instruction and foster higher-order thinking skills.

Key Word:
Effectiveness, Learning Media, Critical Thinking, Elementary School, Systematic Literature Review.

Information Production:
© 2026 *by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike* 4.0 *International* (CC BY-SA 4.0)

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

PENDAHULUAN

Salah satu kemampuan penting yang harus dikembangkan siswa di sekolah dasar adalah kemampuan berpikir kritis. Kemampuan ini diperlukan untuk membuat keputusan logis, menilai masalah, dan menganalisis informasi (Mubarok dan Charis 2023). Untuk meningkatkan proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi didorong oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (Fachraini 2021). Pembelajaran yang dibantu oleh teknologi menjadi lebih interaktif dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 (Samad dan Arifin 2024).

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis game yang dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam kelas (Hermawati dan Solihin 2023). Selain itu, melalui aktivitas menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah, Kahoot adalah salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang paling populer (Fadillah dkk 2022). Kahoot ternyata dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, keaktifan siswa, dan kemampuan berpikir kritis mereka (Julian dkk., 2025) Selain itu, penelitian (Anuraga dkk., 2026) menunjukkan bahwa itu juga meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam berbagai mata pelajaran dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis. Meskipun berbagai penelitian (Maulidah dan Bahtiar 2024), (Marsela, Kholidin, dan Niam 2024) menunjukkan bahwa Kahoot efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, hasil penelitian tersebut masih tersebar pada berbagai mata pelajaran, karakteristik peserta didik, serta desain penelitian sehingga belum memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan Kahoot pada pembelajaran di sekolah dasar.

Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada pengujian efektivitas Kahoot dalam satu konteks pembelajaran, sedangkan kajian yang mengintegrasikan temuan mengenai tantangan implementasi serta faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas penggunaannya masih terbatas (Hanifah, Kasanah, dan Bullaili 2025). Berdasarkan penelusuran pada database Google Scholar dan Scopus, penelitian yang menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) untuk mengkaji penggunaan Kahoot dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar masih terbatas (Sianturi 2022). Oleh karena itu, diperlukan sintesis yang komprehensif agar diperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai efektivitas penggunaan Kahoot, tantangan implementasi, serta faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan penggunaannya.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan protokol PRISMA untuk menganalisis hasil penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada periode 2020–2026. Penelitian ini memiliki kebaruan karena tidak hanya menyintesis bukti mengenai efektivitas penggunaan Kahoot, tetapi juga mengidentifikasi tantangan implementasi serta faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas penggunaannya. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab tiga pertanyaan penelitian, yaitu: (1) bagaimana efektivitas media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar, (2) apa saja tantangan dalam implementasi media pembelajaran Kahoot pada pembelajaran sekolah dasar, dan (3) faktor-faktor apa yang memengaruhi efektivitas penggunaan media Kahoot dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Metode ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang komprehensif berdasarkan bukti empiris dari berbagai penelitian terdahulu serta memungkinkan identifikasi pola temuan, kesenjangan penelitian, dan arah pengembangan kajian di masa mendatang (Aprist, 2023). Proses pelaksanaan SLR mengacu pada pedoman Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA) yang meliputi tahap identifikasi, penyaringan (*screening*), penilaian kelayakan (*eligibility*), dan inklusi artikel (Tanjung dkk., 2023).

Data penelitian diperoleh melalui database Scopus, SINTA, dan Semantic Scholar dengan bantuan aplikasi Publish or Perish. Pencarian literatur dibatasi pada artikel yang diterbitkan selama periode 2020–2026. Hasil pencarian awal memperoleh 16 artikel dari Scopus, 199 artikel dari SINTA, dan 4 artikel dari Semantic Scholar, sehingga total artikel yang berhasil diidentifikasi sebanyak 219 artikel. Seluruh artikel kemudian diseleksi secara sistematis berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Strategi pencarian artikel menggunakan kombinasi kata kunci yang disesuaikan dengan fokus penelitian sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

Table 1. Strategi pencarian data

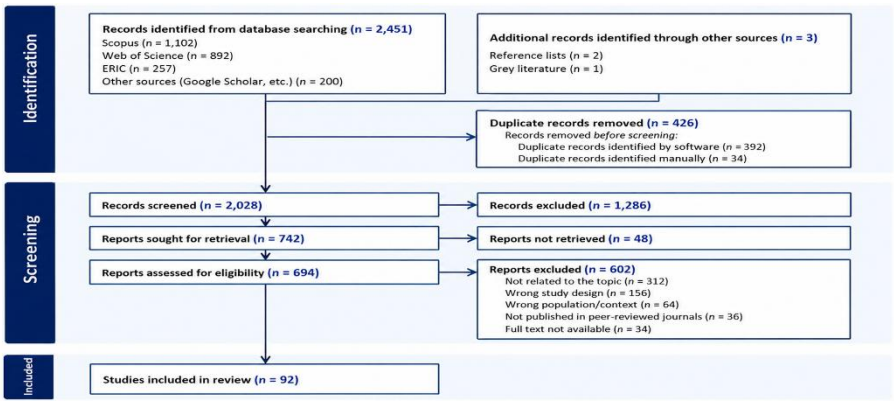
Filter	Keterangan
Publication Year	2020–2026
Subject Area	Education
Keywords	("Kahoot" OR "Game-Based Learning") AND ("Critical Thinking") AND ("Elementary School")
Source Type	Journal
Document Type	Article
Language	English
Indexing Database (Optional)	Scopus / Web of Science / ERIC / Dimensions
Access Type (Optional)	Open Access & Subscription
Search Fields (Recommended)	Title, Abstract, Keywords

Kriteria inklusi dan eksklusi merupakan langkah penting dalam Studi Literatur Sistematis (SLR) untuk menentukan artikel mana yang dapat atau tidak dapat berkontribusi pada penelitian. Hanya artikel yang memenuhi kriteria inklusi yang akan digunakan sebagai basis data penelitian. Berikut adalah kriteria inklusi dan eksklusi yang diterapkan oleh peneliti dalam proses seleksi artikel.

Table 2 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
Jenis publikasi berupa artikel jurnal (full text) dengan akses Open Access yang diperoleh melalui database Publish or Perish yang bersumber dari Scopus, SINTA, dan Semantic Scholar.	Publikasi selain artikel jurnal, seperti prosiding, buku, book chapter, tesis, disertasi, maupun publikasi lain yang diperoleh melalui Publish or Perish.
Artikel diterbitkan pada periode 2020–2026.	Artikel yang diterbitkan di luar periode 2020–2026.
Artikel ditulis dalam bahasa Inggris maupun bahasa Indonesia sesuai dengan kebutuhan dan relevansi penelitian.	Artikel dengan bahasa yang tidak dapat diakses atau dipahami sehingga tidak memungkinkan dilakukan proses analisis secara komprehensif.
Artikel memiliki kesesuaian dengan topik penelitian berdasarkan judul, abstrak, kata kunci, dan isi, serta memiliki tingkat relevansi yang tinggi terhadap fokus penelitian.	Artikel yang memiliki kemiripan rendah atau tidak relevan dengan fokus penelitian.
Tema artikel membahas efektivitas media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar (elementary school).	Artikel yang membahas Kahoot tetapi tidak mengkaji kemampuan berpikir kritis, atau membahas berpikir kritis tanpa menggunakan media Kahoot, maupun penelitian pada jenjang pendidikan selain sekolah dasar.
Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar (Elementary School/Madrasah Ibtidaiyah).	Subjek penelitian selain siswa sekolah dasar, seperti PAUD, SMP, SMA, perguruan tinggi, guru, atau masyarakat umum.
Artikel menyajikan hasil penelitian empiris yang lengkap sehingga dapat dianalisis dalam proses sintesis data.	Artikel yang tidak menyediakan data penelitian secara lengkap atau hanya berupa opini, editorial, maupun tinjauan singkat (short communication).

Tahap penyaringan dan penilaian kelayakan data dilakukan secara sistematis dengan mengacu pada pedoman Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA). Proses ini meliputi identifikasi artikel, penghapusan artikel duplikat, penyaringan berdasarkan judul dan abstrak, penilaian kelayakan melalui pembacaan teks lengkap (*full-text*), hingga penetapan artikel yang memenuhi seluruh kriteria inklusi untuk dianalisis pada tahap selanjutnya. Alur lengkap proses seleksi artikel dalam penelitian ini disajikan pada Gambar 1. PRISMA Flow, yang menggambarkan secara rinci jumlah artikel pada setiap tahapan seleksi beserta alasan pengecualian artikel yang tidak memenuhi kriteria.



Gambar 1. PRISMA Flow

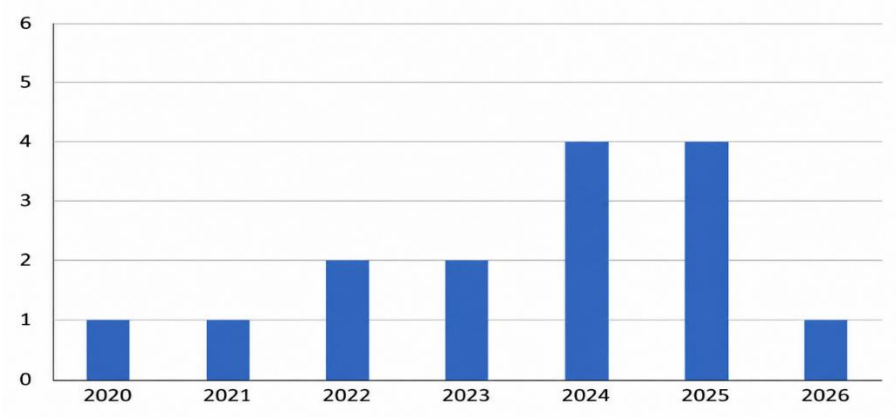
e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

Berdasarkan PRISMA Flow Diagram, proses seleksi artikel terdiri atas empat tahapan, yaitu identification, screening, eligibility, dan included. Pada tahap identification, diperoleh 219 artikel yang terdiri atas 16 artikel dari Scopus, 199 artikel dari SINTA, dan 4 artikel dari Semantic Scholar. Tidak ditemukan artikel duplikat sehingga seluruh artikel dilanjutkan ke tahap penyaringan. Pada tahap screening, dilakukan seleksi berdasarkan judul, kata kunci, dan abstrak. Sebanyak 153 artikel dikeluarkan karena tidak sesuai dengan fokus penelitian sehingga tersisa 66 artikel untuk memasuki tahap full-text review. Tahap eligibility dilakukan melalui pembacaan artikel secara menyeluruh. Dari 66 artikel, sebanyak 51 artikel dikeluarkan karena tidak memenuhi kriteria penelitian, yang terdiri atas 2 book chapter, 12 artikel tidak menyediakan akses penuh (*full text*), 10 artikel hanya membahas Kahoot secara umum tanpa menjadikannya fokus utama penelitian, 6 artikel tidak relevan dengan topik, 8 artikel membahas Kahoot pada jenjang pendidikan selain sekolah dasar, dan 13 artikel tidak mengkaji kemampuan berpikir kritis sebagai variabel penelitian. Selanjutnya, sebanyak 15 artikel memenuhi seluruh kriteria inklusi dan digunakan sebagai sumber utama sintesis data. Analisis terhadap artikel-artikel tersebut tidak hanya difokuskan pada identifikasi hasil penelitian, tetapi juga pada pola temuan, faktor pendukung, serta faktor penghambat implementasi media Kahoot. Pendekatan sintesis ini memungkinkan penyusunan kesimpulan yang lebih komprehensif dibandingkan sekadar mendeskripsikan hasil masing-masing penelitian secara terpisah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terus berkembang dan menjadi salah satu inovasi yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran abad ke-21(Puspita., dkk 2025). Kahoot adalah salah satu media pembelajaran yang paling banyak diteliti karena mampu mengintegrasikan elemen gamifikasi ke dalam proses pembelajaran (Pangestu, 2021) Penelitian tentang penggunaan Kahoot dalam pendidikan dasar telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir, terutama setelah berkembangnya pembelajaran digital dan pembelajaran online.

Berdasarkan hasil analisis literatur, penggunaan Kahoot menunjukkan bahwa itu dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga dapat meningkatkan interaksi kelas, keterlibatan siswa, dan kemampuan berpikir mereka (Wang dan Tahir 2020a). Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa. Analisis terhadap tahun publikasi dilakukan untuk mengetahui perkembangan penelitian mengenai penggunaan Kahoot dalam pembelajaran sekolah dasar selama periode 2020-2026.



Gambar 1. Distribusi Publikasi Artikel Tahun 2020–2026

Berdasarkan distribusi publikasi tersebut terlihat bahwa penelitian mengenai Kahoot mengalami peningkatan yang cukup signifikan sejak tahun 2024. Jumlah publikasi tertinggi ditemukan pada tahun 2024 dan 2025 dengan masing-masing empat artikel. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi semakin mendapat perhatian dalam dunia pendidikan dasar.

Deskripsi Literatur Penelitian

Berdasarkan hasil analisis terhadap 15 artikel yang direview, ditemukan bahwa sebagian besar penelitian memfokuskan kajiannya pada pengaruh penggunaan Kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Dari keseluruhan artikel, terdapat 13 artikel yang secara langsung melaporkan peningkatan kemampuan berpikir kritis atau *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* setelah penggunaan Kahoot dalam

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

pembelajaran. Kajian Penelitian (Husnawati & Carina, 2023) menunjukkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, motivasi belajar, hasil belajar, serta retensi pembelajaran pada jenjang SD/MI. Hasil penelitian (Huamán dkk, 2025) juga menunjukkan bahwa integrasi Genially dan Kahoot mampu meningkatkan partisipasi aktif dan berpikir kritis siswa melalui aktivitas membaca, evaluasi berbasis gamifikasi, dan pembelajaran interaktif.

Efektivitas Media Pembelajaran Kahoot dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar (RQ1)

Efektivitas media pembelajaran Kahoot dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar (Petrusly dkk,. 2024). Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis game yang banyak digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil sintesis artikel yang direview, penggunaan Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar (Khairani dan Albina 2025). Peningkatan tersebut terlihat pada kemampuan siswa dalam menganalisis informasi, mengevaluasi permasalahan, memberikan alasan yang logis, serta menarik kesimpulan berdasarkan fakta yang diperoleh selama proses pembelajaran.

Table 3. Ringkasan Temuan Artikel Masalah 1

No	Judul Penelitian	Penulis	Metode Penelitian	Uraian Hasil Penelitian
1	Pengaruh Model Inkuiri Berbantuan Media Kahoot terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV	Asrianti Muryani, Kartika Yuni Purwanti	Penelitian kuantitatif menggunakan Quasi Experimental Design dengan desain Nonequivalent Control Group.	Penelitian membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran Inkuiri yang dipadukan dengan media Kahoot memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV. Kahoot berfungsi sebagai media evaluasi interaktif yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, menarik kesimpulan, serta memberikan alasan logis terhadap jawaban yang dipilih.
2	Proposed Didactic Model Using Genially and Kahoot Interactive Software for Critical Reading Comprehension in Primary School Students	Eleodoro Huamán-Baldeón, Oscar López-Regalado	Penelitian deskriptif prospektif dengan pendekatan non-eksperimental.	Penelitian menghasilkan model pembelajaran berbasis Genially dan Kahoot yang mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman kritis siswa sekolah dasar. Integrasi kedua platform tersebut meningkatkan keterlibatan aktif, kemampuan menganalisis isi bacaan, berpikir reflektif, mengevaluasi informasi, serta meningkatkan motivasi belajar melalui aktivitas berbasis gamifikasi.
3	Gamification (Kahoot) and Its Usage in Teaching and Learning Process for Primary Education of SD/MI	Zulfa Husnawati, Annisa' Carina	Penelitian kualitatif menggunakan metode Literature Review.	Hasil kajian menunjukkan bahwa Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang efektif meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, hasil belajar, retensi materi, kemampuan berpikir kritis, dan penguasaan konsep siswa SD/MI. Kahoot juga fleksibel digunakan pada pembelajaran tatap muka, daring maupun blended learning serta mudah dipadukan dengan berbagai model pembelajaran inovatif.
4	Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Tingkat Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Matematika	Fauzan Al Aziz, Ni Nengah Mega Dwiyanti, Rara Satriana, Supriyadi, Jody Setya Hermawan	Literature Review	Penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi matematika mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui soal-soal berbasis HOTS. Siswa lebih aktif dalam menganalisis masalah, memilih strategi penyelesaian, mengevaluasi jawaban, dan meningkatkan ketelitian dalam proses pembelajaran matematika.

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

5	Discovery Learning-Based Civics Learning Assisted by Kahoot as an Effort to Improve Critical Thinking in Grade 5 Elementary School Students	Ni Wayan Ari Kusuma Dewi, Dewa Bagus Sanjaya, Nengah Swastika	Pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experimental One Shot Case Study.	Penelitian menunjukkan bahwa penerapan Discovery Learning berbantuan Kahoot efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata 644eputusan PPKn. Penggunaan Kahoot mendorong siswa lebih aktif berdiskusi, mengevaluasi permasalahan kewarganegaraan, memberikan argumentasi logis, serta meningkatkan keterampilan pengambilan 644eputusan.
6	Efektifitas Media Kahoot dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Penalaran Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar Kecamatan Tamansari	Bayu Septian Anuraga, Ida Dwijayanti, Sumarno	Penelitian kualitatif dengan pendekatan postpositivisme.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot meningkatkan kemampuan penalaran kritis peserta didik melalui pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain meningkatkan antusiasme belajar siswa, Kahoot juga meningkatkan kreativitas guru dalam menyusun evaluasi pembelajaran meskipun masih ditemukan kendala pada akses internet dan ketersediaan perangkat.
7	Kahoot-based Gamified Learning Media Integrated with Problem-Based Learning to Enhance Elementary School Students' Critical Thinking and Learning Motivation	Resti Nopianti, Dadang Jaenudin, Heris Hendriana	Research and Development (R&D).	Produk media pembelajaran berbasis Kahoot yang dikembangkan melalui pendekatan Problem Based Learning dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Implementasi media tersebut terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, motivasi belajar, kolaborasi, serta kepercayaan diri siswa sekolah dasar.
8	Evaluasi Digital Berbasis Kahoot! Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kritis dan Meningkatkan Motivasi Belajar	Rani Ramdiani, Iik Nurhikmayati, Sudianto	Research and Development (R&D).	Penelitian menghasilkan instrumen evaluasi digital berbasis Kahoot yang memenuhi aspek validitas dan kepraktisan. Penggunaan Kahoot tidak hanya mampu mengukur kemampuan berpikir kritis siswa secara efektif tetapi juga meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, keterlibatan, dan minat siswa selama proses evaluasi berlangsung.
9	Pengembangan Modul Ajar Berbasis PBL dengan Berbantuan Kahoot untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	Rismaika Azwi Ritonga, Raden Sri Ayu Ramadhana, Mesra Wati Ritonga	Research and Development (R&D).	Penelitian menghasilkan modul ajar berbasis Problem Based Learning yang dipadukan dengan Kahoot sebagai media evaluasi. Modul dinyatakan valid, praktis, dan efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa melalui penyelesaian masalah kontekstual dan aktivitas evaluasi berbasis gamifikasi.
10	Pengembangan Model Problem Based Learning pada Penggunaan Game Kahoot untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III SD Miftahul Ulum Menganti Gresik	Nur Izzumaroh Septiana, Rahmad Rudianto, Nurul Agustin	Research and Development (R&D).	Penelitian menunjukkan bahwa model PBL berbantuan Kahoot mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang ditandai dengan meningkatnya kelancaran berpikir (fluency), keluwesan (flexibility), orisinalitas (originality), dan elaborasi dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran.
11	Kahoot-Based Teams Games Tournament in Developing Students' Mathematical Critical Thinking	Lilik Mustofiyah, Sutama, Yulia Maftuhah Hidayati, Murfiah Dewi Wulandari	Penelitian kuantitatif menggunakan Quasi Experimental Design.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament berbantuan Kahoot memberikan peningkatan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam menganalisis soal, berdiskusi, mengevaluasi strategi

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

				penyelesaian, serta bekerja sama dalam kelompok.
12	Pengaruh Game-Based Learning Berbantuan Kahoot terhadap Higher Order Thinking Skills Materi Bangun Datar Kelas III SD	Fendy Supriyadi, Yulina Ismiyanti	Penelitian kuantitatif dengan Pre-Experimental Design.	Penelitian membuktikan bahwa model Game-Based Learning berbantuan Kahoot mampu meningkatkan kemampuan Higher Order Thinking Skills (HOTS), terutama pada aspek analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah materi bangun datar. Aktivitas gamifikasi membuat siswa lebih aktif dan termotivasi selama pembelajaran berlangsung.
13	Implementasi Media Kahoot Bermuatan Ethnoscience untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Literasi Sains Siswa Kelas 5 di SD Muhammadiyah Bulukumba	Sukawati, Anniswah Firdaus, Hasni, Tarman A. Arif	Penelitian kuantitatif menggunakan Quasi Experimental Design.	Penelitian menunjukkan bahwa integrasi media Kahoot dengan pendekatan ethnoscience secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan literasi sains siswa. Pembelajaran menjadi lebih kontekstual karena menghubungkan konsep-konsep sains dengan budaya lokal sehingga meningkatkan pemahaman konseptual, kemampuan analisis, dan keterampilan memecahkan masalah.

Berdasarkan hasil sintesis terhadap 15 artikel yang dianalisis, sebanyak 13 artikel secara konsisten menunjukkan bahwa Kahoot berkontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar (Khairani dan Albina 2025) Temuan ini tidak hanya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, tetapi juga mengindikasikan bahwa karakteristik Kahoot mampu memfasilitasi proses berpikir tingkat tinggi melalui aktivitas analisis, evaluasi, argumentasi, dan penarikan kesimpulan. Temuan ini menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi berbasis permainan, tetapi juga sebagai sarana yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses berpikir tingkat tinggi (Zulfa Husnawati., 2023). Efektivitas tersebut tidak semata-mata disebabkan oleh penggunaan teknologi digital, melainkan oleh integrasi unsur gamifikasi yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Sistem skor, papan peringkat (*leaderboard*), batas waktu, dan umpan balik langsung menciptakan lingkungan belajar yang menantang sekaligus memotivasi siswa untuk berpikir lebih cermat sebelum menentukan jawaban. Karakteristik tersebut didukung oleh kemampuan Kahoot dalam memberikan umpan balik secara langsung, menciptakan suasana belajar yang interaktif, serta meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran (Khairani dan Albina 2025). Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Dalam konteks ini, Kahoot berfungsi sebagai media yang memfasilitasi interaksi, diskusi, refleksi, dan evaluasi sehingga siswa tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga mengolah dan menggunakannya untuk menyelesaikan permasalahan. Dengan demikian, efektivitas Kahoot tidak hanya terlihat dari peningkatan nilai akademik, tetapi juga dari berkembangnya kemampuan berpikir kritis sebagai salah satu keterampilan abad ke-21. Kondisi ini memperkuat hasil sintesis penelitian bahwa efektivitas Kahoot akan semakin optimal apabila dipadukan dengan model pembelajaran aktif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar secara langsung (Zulfa Husnawati., 2023; Khairani dan Albina 2025).

Tantangan dalam Implementasi Media Pembelajaran Kahoot dalam Pembelajaran Sekolah Dasar (RQ2)

Meskipun pembelajaran menggunakan media kahoot cukup efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis, tantangan dalam implementasinya masih tetap ada (Anuraga Bayu Septian Dwijayanti Ida dan Sumarno 2024). (Muttaqin 2024) menyebutkan bahwa kendala utama berasal dari keterbatasan kompetensi digital guru, kesiapan dalam merancang kuis yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta ketersediaan sarana pendukung seperti perangkat dan jaringan internet yang memadai. Studi lain juga mengungkapkan berbagai kesulitan teknis dan praktis dalam implementasi media pembelajaran Kahoot di sekolah dasar, seperti keterbatasan jaringan internet, penggunaan perangkat digital yang belum merata, pengelolaan aktivitas kuis di dalam kelas, serta kemampuan guru dalam mengoptimalkan fitur Kahoot agar dapat mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa (Zulfa Husnawati1 2023). Menurut (Wang dan Tahir 2020) tantangan terbesar dalam implementasi media pembelajaran Kahoot di sekolah dasar adalah keterbatasan sarana dan prasarana

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

teknologi, rendahnya kualitas jaringan internet, keterbatasan kompetensi digital guru, serta kurangnya pelatihan mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Kondisi tersebut menyebabkan implementasi Kahoot belum dapat diterapkan secara optimal pada seluruh proses pembelajaran.

Table 4. Ringkasan Artikel Temuan Masalah 2

No	Judul Artikel	Penulis	Metode Penelitian	Uraian Hasil Penelitian
1	The Impact of Using Kahoot! Interactive Technology Media as Learning Evaluation of IPS (Social Study) Subject in the Elementary School	Muhammad Ardiansyah Faturrahman, Fathwa Khumaira, Wahyunengsih	Qualitative Literature Review	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Kahoot efektif meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan kualitas evaluasi pembelajaran IPS di sekolah dasar. Namun demikian, implementasinya masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan akses internet yang stabil, minimnya ketersediaan perangkat digital, serta kesenjangan infrastruktur teknologi di beberapa sekolah. Selain itu, Kahoot dinilai belum mampu mengembangkan kemampuan refleksi, penalaran mendalam, dan pemahaman konseptual secara optimal apabila digunakan sebagai satu-satunya media evaluasi. Oleh karena itu, penggunaan Kahoot disarankan dipadukan dengan model pembelajaran aktif, diskusi, atau evaluasi autentik agar hasil belajar menjadi lebih komprehensif.
2	Proposed Didactic Model Using Genially and Kahoot Interactive Software for Critical Reading Comprehension in Primary School Students	Eleodoro Huamán-Baldeón, Oscar López-Regalado	Penelitian Deskriptif Prospektif dengan Pendekatan Non-Experimental	Penelitian menghasilkan model pembelajaran yang mengintegrasikan Genially dan Kahoot untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman kritis siswa sekolah dasar. Meskipun model tersebut terbukti meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa, implementasinya dipengaruhi oleh beberapa tantangan, antara lain kesenjangan digital, ketergantungan terhadap perangkat teknologi, kompetensi digital guru yang masih beragam, serta belum meratanya akses internet di setiap sekolah. Penelitian merekomendasikan peningkatan pelatihan guru, penyediaan infrastruktur digital yang memadai, dan pemerataan akses teknologi agar implementasi pembelajaran berbasis Kahoot dapat berjalan secara optimal dan berkelanjutan.
3	Efektifitas Media Kahoot dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Penalaran Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar Kecamatan Tamansari	Bayu Septian Anuraga, Ida Dwijayanti, Sumarno	Penelitian Kualitatif	Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan penalaran kritis peserta didik, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan antusiasme siswa, serta mendorong guru untuk memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran PPKn. Namun demikian, implementasinya masih menghadapi kendala berupa keterbatasan sarana dan prasarana, seperti kurangnya perangkat teknologi, jaringan internet yang belum stabil, serta belum meratanya kesiapan sekolah dalam mendukung pembelajaran digital. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan fasilitas teknologi, dukungan kebijakan sekolah, serta pengembangan kompetensi digital guru agar pemanfaatan Kahoot dapat berlangsung secara maksimal.

Hasil sintesis menunjukkan bahwa hambatan implementasi Kahoot tidak hanya berasal dari aspek teknis, tetapi juga dipengaruhi oleh kesiapan sumber daya manusia dan lingkungan sekolah. Keterbatasan kompetensi

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

digital guru menjadi salah satu faktor penghambat yang paling dominan karena guru berperan sebagai perancang sekaligus fasilitator pembelajaran berbasis teknologi. Guru yang belum memiliki kemampuan merancang soal berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS), memanfaatkan fitur-fitur Kahoot secara optimal, atau mengintegrasikan Kahoot dengan model pembelajaran aktif cenderung menggunakan aplikasi tersebut hanya sebagai media kuis biasa. Akibatnya, potensi Kahoot dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis belum dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Selain itu, keterbatasan akses internet dan perangkat digital menjadi kendala yang paling banyak ditemukan, terutama pada sekolah dasar yang berada di wilayah dengan infrastruktur teknologi yang belum memadai. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran sering mengalami gangguan, seperti keterlambatan akses, kesulitan login, hingga terputusnya koneksi ketika kegiatan evaluasi berlangsung. Hambatan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi Kahoot tidak hanya ditentukan oleh kualitas media pembelajaran, tetapi juga oleh dukungan ekosistem digital yang tersedia di sekolah.

Berdasarkan temuan tersebut, solusi yang dapat dilakukan secara integratif meliputi peningkatan kompetensi digital guru melalui pelatihan berkelanjutan, penyediaan infrastruktur teknologi dan jaringan internet yang lebih merata, pengadaan perangkat pembelajaran secara bertahap, serta pengembangan desain pembelajaran yang mengombinasikan Kahoot dengan model pembelajaran aktif seperti Problem Based Learning, Discovery Learning, atau Inquiry Learning. Pendekatan tersebut memungkinkan pemanfaatan Kahoot menjadi lebih efektif dan berkelanjutan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Penggunaan Kahoot (RQ3)

Dalam penerapan media pembelajraan kahoot di sekolah dasar, terdapat faktor yang mendukung dan menghambat penggunaan Kahoot untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil sintesis artikel yang direview menunjukkan bahwa faktor-faktor ini berasal dari karakteristik media Kahoot, kesiapan guru, dan lingkungan pembelajaran.

Table 5. Faktor Pendukung Efektivitas Kahoot

No	Faktor Pendukung	Frekuensi Kemunculan	Uraian
1	Motivasi belajar siswa	12 artikel	Sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar melalui penyajian kuis yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Sistem poin, peringkat, serta tampilan visual yang atraktif mendorong siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran hingga selesai.
2	Keterlibatan aktif siswa	11 artikel	Kahoot meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Siswa lebih terlibat dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta berinteraksi dengan guru maupun teman sehingga pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa (*student-centered learning*).
3	Gamifikasi	10 artikel	Unsur gamifikasi seperti skor, penghargaan (*reward*), papan peringkat (*leaderboard*), batas waktu, dan tantangan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini meningkatkan minat belajar sekaligus mendorong siswa berpikir lebih cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal.
4	Dukungan model pembelajaran aktif	9 artikel	Efektivitas Kahoot semakin meningkat ketika dipadukan dengan model pembelajaran aktif, seperti Problem Based Learning (PBL), Inquiry Learning, Discovery Learning, Teams Games Tournament (TGT), maupun Game-Based Learning (GBL). Integrasi tersebut membantu siswa mengembangkan kemampuan analisis, pemecahan masalah, dan berpikir kritis secara lebih optimal.
5	Umpan balik langsung (Immediate Feedback)	8 artikel	Kahoot memberikan umpan balik secara langsung setelah siswa menjawab setiap soal. Fitur ini membantu siswa mengetahui kesalahan, memperbaiki pemahaman konsep, serta mendorong proses refleksi terhadap hasil belajar secara cepat dan efektif.
6	Kompetisi sehat	8 artikel	Sistem peringkat dan skor dalam Kahoot menciptakan kompetisi yang positif antarsiswa. Kompetisi tersebut meningkatkan semangat belajar, rasa percaya diri, tanggung jawab, dan keinginan untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik tanpa mengurangi kerja sama antar peserta didik.

Hasil sintesis menunjukkan bahwa motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa merupakan faktor pendukung yang paling dominan dalam meningkatkan efektivitas Kahoot. Namun, kedua faktor tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan saling berkaitan dengan unsur gamifikasi yang menjadi karakteristik utama aplikasi Kahoot. Sistem penghargaan, skor, papan peringkat (*leaderboard*), serta umpan balik langsung mampu meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa sehingga mereka terdorong untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini memperkuat hasil penelitian bahwa fitur gamifikasi

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa, sehingga mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran (Irwan, Luthfi, dan Waldi 2020).

Selain itu, efektivitas Kahoot semakin meningkat ketika dipadukan dengan model pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah, seperti *Problem Based Learning* (PBL), *Inquiry Learning*, maupun *Discovery Learning*. Integrasi tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, mengevaluasi informasi, menyusun argumentasi, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang diperoleh selama pembelajaran. Dengan demikian, Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi berbasis permainan, tetapi juga sebagai media yang memperkuat pembelajaran aktif. Keberhasilan implementasinya juga dipengaruhi oleh kualitas soal yang dirancang berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis serta kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi secara efektif (Irwan, Luthfi, dan Waldi 2020).

Table 6. Faktor Penghambat Efektivitas Kahoot

No	Faktor Penghambat	Frekuensi Kemunculan	Uraian
1	Keterbatasan internet	10 artikel	Hambatan yang paling sering ditemukan adalah kualitas jaringan internet yang tidak stabil atau belum merata. Kondisi ini menyebabkan proses login, akses soal, hingga pengiriman jawaban menjadi terhambat sehingga mengurangi efektivitas penggunaan Kahoot dalam pembelajaran. Kendala ini banyak ditemukan pada sekolah yang berada di daerah dengan infrastruktur digital yang masih terbatas.
2	Ketersediaan perangkat	8 artikel	Tidak semua siswa memiliki perangkat digital seperti smartphone, tablet, atau laptop yang memadai untuk mengakses Kahoot. Selain itu, keterbatasan jumlah perangkat di sekolah juga menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi, sehingga guru harus menerapkan sistem bergantian atau pembelajaran kelompok.
3	Kompetensi digital guru	6 artikel	Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran masih beragam. Sebagian guru masih mengalami kesulitan dalam merancang kuis berbasis HOTS, mengelola fitur-fitur Kahoot, serta mengintegrasikan media tersebut dengan model pembelajaran yang sesuai. Kondisi ini menunjukkan perlunya pelatihan dan pengembangan kompetensi digital guru secara berkelanjutan.
4	Keterampilan teknologi siswa	5 artikel	Perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat digital dan aplikasi Kahoot menjadi salah satu hambatan implementasi. Sebagian siswa masih memerlukan bimbingan dalam mengoperasikan aplikasi, memahami prosedur penggunaan, maupun mengatasi kendala teknis yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.
5	Manajemen waktu pembelajaran	4 artikel	Penggunaan Kahoot memerlukan pengelolaan waktu yang baik, mulai dari persiapan perangkat, proses login, pelaksanaan kuis, hingga pembahasan hasil evaluasi. Apabila tidak direncanakan secara efektif, penggunaan Kahoot dapat mengurangi alokasi waktu untuk penyampaian materi atau kegiatan refleksi pembelajaran.

Sebaliknya, hasil sintesis menunjukkan bahwa faktor penghambat yang paling dominan berasal dari keterbatasan akses internet, ketersediaan perangkat digital, serta kompetensi digital guru. Ketiga faktor tersebut saling berkaitan dan membentuk tantangan utama dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Keterbatasan infrastruktur menyebabkan proses pembelajaran digital belum dapat dilaksanakan secara optimal, sedangkan rendahnya kompetensi digital guru berdampak pada kurang optimalnya pemanfaatan fitur Kahoot dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa keterbatasan perangkat teknologi, akses internet yang tidak stabil, serta rendahnya kemampuan digital guru dan siswa merupakan kendala utama yang menyebabkan pembelajaran berbasis Kahoot belum dapat berlangsung secara maksimal (Jannah dan Pahlevi 2020).

Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi Kahoot tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan media pembelajaran yang digunakan, tetapi juga bergantung pada kesiapan seluruh komponen pembelajaran, mulai dari kompetensi guru, kesiapan peserta didik, ketersediaan sarana dan prasarana, hingga dukungan kebijakan sekolah. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang bersifat komprehensif melalui peningkatan literasi digital guru, pemerataan akses internet, penyediaan perangkat pembelajaran, serta pengembangan desain pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan berpikir kritis. Dengan pendekatan tersebut, implementasi Kahoot tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memberikan dampak yang lebih optimal terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Hasil sintesis ini memperkuat temuan bahwa efektivitas penggunaan Kahoot akan semakin tinggi apabila didukung

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

oleh sarana dan prasarana yang memadai, kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, serta perencanaan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan indikator berpikir kritis (Jannah dan Pahlevi 2020).

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran Kahoot merupakan salah satu media berbasis gamifikasi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Berdasarkan sintesis terhadap 15 artikel yang dianalisis menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan protokol PRISMA, efektivitas Kahoot tercermin pada peningkatan kemampuan siswa dalam menganalisis informasi, mengevaluasi permasalahan, menyusun argumentasi logis, dan menarik kesimpulan. Keberhasilan implementasinya didukung oleh meningkatnya motivasi belajar, keterlibatan aktif siswa, unsur gamifikasi, serta pemberian umpan balik secara langsung, terutama ketika Kahoot diintegrasikan dengan model pembelajaran aktif, seperti Problem Based Learning, Discovery Learning, dan Inquiry Learning. Di sisi lain, keterbatasan akses internet, ketersediaan perangkat, kompetensi digital guru, dan keterampilan teknologi siswa masih menjadi tantangan utama yang memengaruhi efektivitas implementasi Kahoot di sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis Kahoot tidak hanya bergantung pada penggunaan media, tetapi juga pada kesiapan infrastruktur teknologi, kompetensi guru, serta dukungan kebijakan sekolah dalam mewujudkan ekosistem pembelajaran digital yang berkelanjutan. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis, sedangkan secara praktis memberikan dasar empiris bagi guru, sekolah, peneliti, dan pengambil kebijakan untuk mengoptimalkan implementasi pembelajaran digital di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan mengkaji efektivitas Kahoot pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang lebih beragam melalui desain penelitian longitudinal, serta mengeksplorasi integrasinya dengan teknologi digital, seperti Artificial Intelligence (AI) dan Learning Management System (LMS), guna mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis secara lebih adaptif dan berkelanjutan.

REFERENSI

Amanda, A. P. D., Zuliana, E., & Riswari, L. A. (2024). Application of Kahoot online media to critical thinking in mathematics for grade V students of SDN 1 Tambahrejo. *Range: Jurnal Pendidikan Matematika, 6*(1), 96–111. https://doi.org/10.32938/jpm.v6i1.7380

Anuraga, B. S., Dwijayanti, I., & Sumarno, S. (2024). Efektifitas media Kahoot dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan penalaran kritis peserta didik sekolah dasar Kecamatan Tamansari. *AS-SABIQUN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 6*(2), 237–247. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i2.4423

Apristi, I. (2025). Literatur review: Penerapan pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa di jenjang pendidikan menengah. *Jurnal Pustaka Cendekia Hukum dan Ilmu Sosial, 1*(2), 162–174. https://doi.org/10.70292/pchukumsosial.v1i2.105

Fadillah, I. N., Susilawati, W., Sugilar, H., & Kariadinata, R. (2022). The effectiveness of Kahoot as a mathematics learning media on learning outcomes during the COVID-19 pandemic. *Gunung Djati Conference Series, 12*, 86–90. https://conferences.uinsgd.ac.id/index.php/gdcs/article/view/720

Hanifah, Z. H., Kasanah, N., Hanifah, U. K. B., & Al-Farisi AD, M. F. (2025). Integrasi platform Kahoot dalam motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di era digital. *Althanshia, 3*(1), 1–16. https://doi.org/10.53627/jal.v3i1.5946

Hermawati, M., & Solihin, A. K. (2023). Pemanfaatan media Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif siswa. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat), 6*(2), 158–166. https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i2.10477

Husnawati, Z., & Carina, A. (2023). Gamification (Kahoot) and its usage in teaching and learning process for primary education of SD/MI. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series, 6*(3), 214–219. https://doi.org/10.20961/shes.v6i3.82331

Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas penggunaan Kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan, 8*(1), 95–104. https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866

Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan instrumen penilaian berbasis higher order thinking skills berbantuan aplikasi "Kahoot!" pada kompetensi dasar menerapkan penanganan surat masuk dan surat keluar jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 8*(1), 108–121. https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p108-121

Juliani, R. P., Erita, S., & Anggraini, R. S. (2025). Penggunaan media pembelajaran Kahoot! berbasis game untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 9*(2), 628–641. https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.3958

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

Khairani, L., & Albina, M. (2025). Kahoot-based learning and students' critical thinking in Islamic education. *Academia Open, 10*(2). https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.12840

Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology, 14*, Article 1253549. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549

Marsela, A., Kholidin, N., & Niam, A. U. (2024). Pengaruh media pembelajaran Kahoot berbasis touch and play terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. *FingeR: Journal of Elementary School, 3*(2), 65–74. https://doi.org/10.30599/finger.v3i2.1033

Maulidah, M. H., Bahtiar, R. S., & Sudjarwo, S. (2024). Penerapan media pembelajaran Kahoot untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS materi fotosintesis bagi siswa kelas IV sekolah dasar. *Journal of Educational Science and E-Learning, 1*(2), 150–158. https://doi.org/10.62354/jese.v1i2.12

Mubarok, H., Anggraini, D. M., & Charis, A. (2023). The urgency of critical thinking character for elementry student. *Quality: Journal of Empirical Research in Islamic Education, 11*(1), 97–110. https://doi.org/10.21043/quality.v11i1.20523

Mustofiyah, L., Sutama, S., Hidayati, Y. M., & Wulandari, M. D. (2024). Kahoot-based Teams Games Tournament in developing students' mathematical critical thinking. *Profesi Pendidikan Dasar, 11*(2), 183–196. https://doi.org/10.23917/ppd.v11i2.7583

Muttaqin, D. A. (2024). Students' perception of using Kahoot as an online assessment. *Humanitatis: Journal of Language and Literature, 11*(1), 89–98. https://doi.org/10.30812/humanitatis.v11i1.4532

Muzayanati, A., Maemonah, M., & Puspitasari, P. (2022). Efektivitas aplikasi game Kahoot dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi matematika di sekolah dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11*(1), 161–173. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8677

Nafsi, C. I., Sutarjo, A., & Hanif, M. (2024). Implementasi Kahoot untuk meningkatkan critical thinking dan problem solving anak usia SD kelas tinggi. *Didaktika, 4*(3), 259–271. https://doi.org/10.17509/didaktika.v4i3.45083

Pangestu, B. A. (2017). Pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan. In *Seminar Nasional Pendidikan: Sinergitas keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam penguatan pendidikan karakter* (pp. 121–126). Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang. https://apfip.um.ac.id/wp-content/uploads/2017/12/Bayu-Aji-Pangestu.pdf

Pellas, N. (2024). Effects of Kahoot! on K–12 students' mathematics achievement and multi-screen addiction. *Multimodal Technologies and Interaction, 8*(9), Article 81. https://doi.org/10.3390/mti8090081

Petrusly, P., Kollo, F. L., Bani, M. D. S., Mahfud, T., & Zulkarnain, Z. (2024). The effect of gamification using Kahoot on students' critical thinking abilities: The role of mediating learning engagement and motivation. *Educational Administration: Theory and Practice, 30*(5), 953–963. https://doi.org/10.53555/kuey.v30i5.1524

Puspita, E. W., Wasino, W., Astuti, T., & Aricindy, A. (2025). Pemanfataan media digital berbasis budaya dalam pembelajaran di sekolah dasar: Tren dan temuan penelitian terkini (2021–2025). *Journal of Literature Review, 1*(2), 699–713. https://doi.org/10.63822/s0mbz159

Rahmi, R., Fitriati, F., & Fachraini, S. (2019). An analysis of teachers' perceptions toward the role of ICT-based media in teaching and learning process among primary schools' teachers. *Jurnal Ilmiah Peuradeun, 7*(3), 469–482. https://doi.org/10.26811/peuradeun.v7i3.335

Samad, S., & Arifin, N. Y. (2024). Integrating technology in learning: A literature review. *Technical and Vocational Education International Journal, 4*(1), 1–5.

Sianturi, A. D., & Hung, R.-T. (2022). The challenges of using Kahoot! in teaching and learning in higher education: A systematic review. In *Proceedings of the 6th International Conference on Digital Technology in Education* (pp. 72–77). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/3568739.3568753

Tanjung, Y. I., Wulandari, T., Lufri, L., Mufid, F., Andromeda, A., & Ramadhani, I. (2023). Model dan pengaruh pembelajaran berdiferensiasi pada pendidikan IPA: Tinjauan literatur sistematis. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed, 13*(1), 68–80. https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i1.42751

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education, 149*, Article 103818. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818

Witasari, R., & Suyadi, S. (2024). Systematic literature review: Pembelajaran berdiferensiasi pelajaran PKn di sekolah dasar. *Al-Azkiya: Jurnal Pendidikan MI/SD, 9*(2), 184–194. https://doi.org/10.32505/azkiya.v9i2.8654

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

Yu, Q., Yu, K., & Li, B. (2024). Can gamification enhance online learning? Evidence from a meta-analysis. *Education and Information Technologies, 29*(4), 4055–4083. https://doi.org/10.1007/s10639-023-11977-1

Zeng, J., Sun, D., Looi, C.-K., & Fan, A. C. W. (2024). Exploring the impact of gamification on students' academic performance: A comprehensive meta-analysis of studies from the year 2008 to 2023. *British Journal of Educational Technology, 55*(6), 2478–2502. https://doi.org/10.1111/bjet.13471

Zeybek, N., & Saygı, E. (2024). Gamification in education: Why, where, when, and how? A systematic review. *Games and Culture, 19*(2), 237–264. https://doi.org/10.1177/15554120231158625