

PENERAPAN MEDIA KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS V DI SEKOLAH DASAR

Safiera Putri Ramadhania Nasution¹, Muhammad Suwigno Prayogo², Rian Arifin³, Dyah Rizqi Firdhaussy⁴

¹UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. E-mail: nasutionfira65@gmail.com

²UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. E-mail: wignyopravogo@uinkhas.ac.id

³UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Email: arifinrian@gmail.com

⁴UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Email: usiussi17@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2024-12-31
Review : 2024-12-31
Accepted : 2024-12-31
Published : 2024-12-31

KATA KUNCI

Penerapan, Kahoot, Media Pembelajaran, IPAS.

A B S T R A K

Penelitian ini mengevaluasi implementasi penggunaan media interaktif Kahoot dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi simbiosis di kelas V SDN Tempurejo 4. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot efektif dalam meningkatkan aktivitas dan antusiasme siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan mengurangi kebosanan. Siswa seperti Mikayla Iren Maysaroh, Nayla, dan Zahra Aliya Talita memberikan respon positif, menyatakan bahwa metode ini membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat. Teori Rasagama (2020) mendukung hasil ini dengan menekankan bahwa media pembelajaran interaktif digital mampu meningkatkan motivasi belajar, minat, serta membuat pembelajaran lebih menarik. Langkah-langkah penggunaan Kahoot meliputi login ke situs, pembuatan kuis, pelaksanaan kuis secara langsung, dan penampilan skor akhir. Dengan demikian, Kahoot terbukti sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.

A B S T R A C T

Keywords: Implementation, Kahoot, Learning Media, IPAS.

This study evaluates the implementation of using Kahoot interactive media in learning Natural and Social Sciences (IPAS) on symbiosis material in grade V SDN Tempurejo 4. The results of observations and interviews show that the use of Kahoot is effective in increasing student activity and enthusiasm, making the learning process more fun and reducing boredom. Students such as Mikayla Iren Maysaroh, Nayla, and Zahra Aliya Talita gave positive responses, stating that this method made the material easier to understand and remember. Rasagama's (2020) theory supports these results by emphasizing that digital interactive learning media can increase learning motivation, interest, and make learning more interesting. The steps of using Kahoot

include logging into the site, creating quizzes, conducting live quizzes, and displaying final scores. Thus, Kahoot proved to be an effective tool to increase student engagement in IPAS learning.

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran semakin berkembang, termasuk di lingkungan pendidikan dasar. Salah satu inovasi yang menarik perhatian adalah penggunaan media interaktif, seperti Kahoot, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi tentang simbiosis di kelas 5 Sekolah Dasar merupakan salah satu bidang yang memerlukan pendekatan yang menarik dan interaktif agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Namun, dalam praktiknya, banyak guru yang masih menghadapi tantangan dalam mengimplementasikan metode pembelajaran yang efektif dan menarik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan media Kahoot sebagai alat pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPAS di kelas 5 SDN Tempurejo 4. Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Seperti halnya penelitian yang dilakukan (Titin, 2016) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis digital dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan membuat pelajaran lebih menyenangkan. Namun, masih terdapat kekurangan dalam penelitian yang mengkhususkan pada penerapan Kahoot dalam konteks pembelajaran IPAS, sehingga penelitian ini diharapkan dapat mengisi celah tersebut.

Pentingnya penelitian ini terletak pada kemampuannya untuk memberikan wawasan baru mengenai efektivitas media Kahoot dalam pembelajaran IPAS disekolah dasar tepatnya di SDN Tempurejo 4. Dengan meningkatnya minat siswa terhadap teknologi, penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi signifikan terhadap metode pengajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini juga akan membahas bagaimana penerapan Kahoot dapat mengatasi masalah-masalah yang dihadapi oleh guru dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Hubungan penelitian ini dengan penelitian terdahulu sangat relevan, terutama dalam konteks penggunaan teknologi dalam pendidikan. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh (Krista Graham, 2014) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif Kahoot memungkinkan guru untuk melacak hasil belajar siswa secara instan. Hal ini karena poin yang dikumpulkan siswa dapat ditampilkan segera setelah mereka menjawab pertanyaan dalam sistem evaluasi. Penelitian ini akan melanjutkan dan memperluas temuan tersebut dengan fokus khusus pada media Kahoot dan dampaknya terhadap pembelajaran IPAS kelas V di SDN Tempurejo 4. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini diharapkan tidak hanya memperkaya literatur yang ada, tetapi juga memberikan rekomendasi praktis bagi guru dalam mengimplementasikan teknologi pembelajaran yang efektif di kelas.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian dilakukan di SDN Tempurejo 4 dengan siswa kelas V yang berjumlah 27 anak yang menerima pembelajaran menggunakan media

interaktif Kahoot dalam pembelajaran IPAS mengenai materi Simbiosis. Data dikumpulkan melalui observasi kelas dan wawancara dengan wali kelas serta siswa.

Observasi kelas dilakukan untuk memperoleh informasi tentang implementasi media interaktif Kahoot dalam pembelajaran, termasuk dinamika kelas dan interaksi siswa. Wawancara dengan guru bertujuan untuk mengetahui efektivitas media interaktif Kahoot dalam pembelajaran, serta tantangan yang dihadapi selama proses pengajaran. Wawancara dengan siswa dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait pendapat mereka tentang pengalaman belajar dengan menggunakan media interaktif Kahoot.

Prosedur pengumpulan data dilakukan selama dua minggu, dengan observasi dilakukan sebanyak tiga kali dan wawancara dilakukan secara semi-terstruktur. Kriteria pemilihan partisipan mencakup siswa yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan wali kelas yang memiliki pengalaman dalam menggunakan Kahoot.

Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara akan dianalisis menggunakan analisis tematik, di mana peneliti akan mengidentifikasi pola dan tema yang muncul dari data. Untuk memastikan validitas dan reliabilitas data, penelitian ini menggunakan triangulasi data dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber. Pertimbangan etis juga menjadi perhatian dalam penelitian ini, di mana izin dari pihak sekolah dan persetujuan orang tua siswa diperoleh sebelum penelitian dilaksanakan. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran yang mendalam tentang penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran IPAS di kelas V.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot telah terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini berfungsi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang menyenangkan, menarik, dan kondusif, serta tidak membosankan. Tujuannya adalah untuk memberikan pengalaman belajar melalui bentuk permainan yang mendidik. Aplikasi Kahoot memiliki fitur game kuis yang interaktif, dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti latihan soal, pengayaan, serta pretest dan posttest. Aksesibilitasnya melalui telepon genggam memudahkan siswa dan guru menggunakannya dalam kondisi apa pun. Selain menyampaikan materi, aplikasi ini juga digunakan untuk membantu interaksi sosial siswa di ruang kelas, mempengaruhi perkembangan social-emosional siswa dalam berkompetensi dan berkolaborasi.

Untuk menggunakan aplikasi Kahoot, guru harus melakukan tiga tahap: (1) login ke akun dan mulai game dengan menekan tombol "play," (2) siswa bergabung dengan menggunakan PIN dan mengetik nama panggilan siswa, (3) guru menunggu sampai nama siswa muncul di monitor utama sebelum memulai. Setelah itu, siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan cepat dan teliti guna meningkatkan skornya. Implementasi game berbasis Kahoot memiliki beberapa kelebihan. Pertama, aplikasi ini menumbuhkan jiwa saing pada diri peserta didik terhadap temannya dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil jawaban siswa langsung terlihat di layar monitor, membuat mereka berlomba-lomba untuk menjadi pemenang dalam setiap pertanyaan yang muncul. Kuis pada aplikasi Kahoot ini dapat dinyatakan sebagai pembelajaran yang efektif karena pembelajaran terpusat pada siswa dan dapat mengasah dan mengembangkan keterampilan berpikir setiap peserta didik dalam menghadapi suatu permasalahan. Dengan demikian, aplikasi Kahoot merupakan solusi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, partisipasi siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif.

1. Implementasi Media Interaktif Kahoot Pada Pembelajaran IPAS Materi Simbiosis Kelas V Di SDN Tempurejo 04

Berdasarkan wawancara yang didapatkan peneliti bahwasannya pada penerapan media ini guru guru memulai dengan menjelaskan sedikit tentang materi pelajaran yakni simbiosis dan mengajukan pertanyaan pemantik guna memicu paham siswa terhadap materi yang dipelajari kemudian guru menyiapkan perangkat yang akan dibutuhkan dalam menggunakan media kahoot. Dan menjalankan langkah-langkah yang sudah tertera diatas. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SDN Tempurejo 4 peneliti memperoleh informasi terkait respon siswa dalam penggunaan media interaktif kahoot dimana siswa menjadi lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran serta pembelajaran didalam kelas menjadi menyenangkan dan tidak membuat siswa bosan. Hal ini juga selaras dengan hasil wawancara dengan Yuliyatul Fitriyah, S.Pd. selaku wali kelas V tentang respon siswa dalam penggunaan media interaktif kahoot. Beliau mengatakan bahwa respon siswa selama pembelajaran sangat antusias dan menyenangkan serta mudah memahami materi yang disampaikan. Peneliti lewat wawancara dengan salah satu peserta didik kelas V atas nama Mikayla Iren Maysaroh, Nayla, dan Zahra Aliya Talita mereka mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media ini sangat menyenangkan dan tidak membosankan dan menjadikan materi lebih mudah diingat dan dipahami.

Data Hasil Wawancara guru

No	Aspek	Jawaban
1.	Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN Tempurejo 4	Penggunaan media interaktif kahoot dalam pembelajaran dikelas memberikan pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran. Terdapat interaksi intens antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran seperti halnya guru memulai kuis dan siswa menjawab kuis dengan perangkat masing masing
2.	Apa saja manfaat yang diperoleh guru dalam menerapkan media pembelajaran interaktif kahoot di kelas V SDN Tempurejo 4	Manfaat yang diperoleh guru dalam penerapan media ini antara lain pembelajaran menjadi efisien dan efektif serta praktis. Guru tidak kesulitan dalam mengondisikan kelas serta memudahkan dalam membuat peserta didik aktif dan berfikir kritis dalam pembelajaran. Dan guru dimudahkan dalam mengukur tingkat pemahaman siswa lewat penggunaan media ini
3.	Bagaimana guru memulai pembelajaran dengan menggunakan media	Guru dalam menggunakan media pembelajaran kahoot memulai dengan menyiapkan perangkat yang

	kahoot di kelas V SDN Tempurejo 4	dibutuhkan dalam menggunakan media seperti Laptop dan proyektor kemudian guru memulai pembelajaran dengan penjelasan materi secara singkat dan padat kemudian menggunakan media ini untuk membuat siswa aktif berfikir kritis dalam pembelajaran.
--	-----------------------------------	---

Hasil Wawancara Peserta Didik

No	Aspek	Jawaban
1.	Apa yang dirasakan siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan media interaktif kahoot dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN Tempurejo 4	Peserta didik merasakan pengalaman pembelajaran yang sangat menyenangkan dan berkesan dengan menggunakan media interaktif kahoot dan meningkatkan antusias dan minat belajar peserta didik
2.	Bagaimana efek bagi pribadi siswa dalam memahami materi pembelajaran IPAS kelas V materi Simbiosis dengan menggunakan media interaktif kahoot di SDN Tempurejo 4	Peserta didik kelas V di SDN Tempurejo 4 lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran khususnya materi Simbiosis pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran interaktif kahoot. Siswa menjadi aktif dan berfikir kritis dalam menemukan fenomena baru dalam pembelajaran IPAS di kelas V

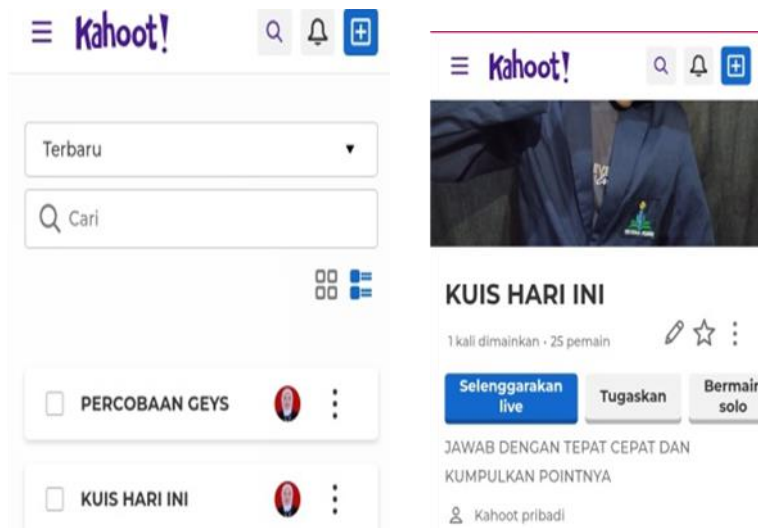
Dengan demikian pembelajaran dengan menerapkan media interaktif kahoot dalam pembelajaran IPAS kelas V materi simbiosis di SDN Tempurejo 4 dapat dikatakan efektif dan fleksibel baik bagi guru ataupun peserta didik. Hal ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh (Rasagama, 2020) yang menyatakan manfaat dari media pembelajaran interaktif digital dalam proses belajar peserta didik antara lain 1). Peserta didik tidak bosan selama pembelajaran berlangsung. 2) memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. 3) Meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. 4) pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Artinya media pembelajaran interaktif kahoot dalam pembelajaran IPAS kelas V materi simbiosis di SDN Tempurejo 4

1. Langkah-langkah dalam menggunakan media interaktif Kahoot

Dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi terkait penggunaan aplikasi kahoot sebagai media interaktif dalam pembelajaran serta langkah-langkah dalam menggunakan media ini. Berikut langkah-langkah dalam menggunakan kahoot.

1. Guru mengunjungi situs web Kahoot dan login menggunakan akun google
2. Guru membuat soal quis yang akan diberikan kepada peserta didik. Berupa soal dan pilihan jawaban terkait materi yang dipelajari. Guru dapat mengatur durasi soal yang ditampilkan
3. Guru memulai quis dengan menekan “selenggarakan live”

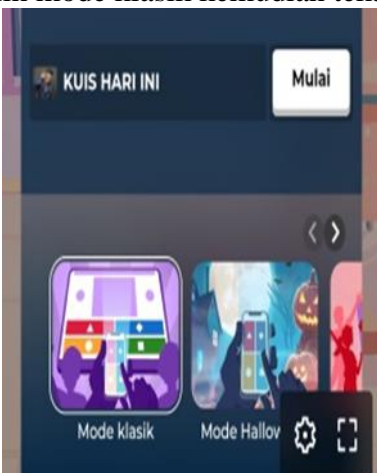
Penerapan Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Ips Kelas V Di Sekolah Dasar.



4. Selanjutnya guru akan ditampilkan dengan pilihan pulau, tetapi guru melanjutkan tanpa pulau.



5. Pilih mode klasik kemudian tekan mulai.



6. Selanjutnya Kahoot akan menampilkan pin game yang berupa angka.

Bergabung di www.kahoot.it dengan PIN
Game: 485049



7. Selanjutnya peserta didik diminta mengunjungi situs web Kahoot.id dengan HP masing-masing
8. Kemudian peserta didik memasukkan pin game dan tekan “Enter”
9. Peserta didik memasukkan nick name yang diisi nama peserta didik
10. Guru menunggu hingga semua peserta didik memasuki game, setelah itu guru bisa memulai quis.



11. Soal akan ditampilkan dengan durasi yang sudah ditentukan sebelumnya, dengan pilihan jawaban dengan warna yang berbeda.



12. Siswa dapat menjawab quis dengan melihat pilihan jawaban pada warna dan menekan warna yang sesuai dengan jawaban yang tepat
13. Setelah soal pertama selesai dijawab maka akan ditampilkan score dan peringkat siswa dengan score tertinggi dan terendah

Penerapan Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Ips Kelas V Di Sekolah Dasar.



14. Guru dapat melanjutkan ke soal berikutnya dan seterusnya.
15. Setelah semua soal selesai terjawab, maka pada perangkat yang digunakan guru akan ditampilkan juara 1,2,3 dan runner up 4 dan 5 dengan besaran poin yang diperoleh dari semua soal



16. Perolehan juara juga akan ditampilkan pada perangkat yang digunakan siswa.



KESIMPULAN

Evaluasi Implementasi, Penggunaan media interaktif Kahoot dalam pembelajaran IPAS materi simbiosis kelas V di SDN Tempurejo 4 menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan aktivitas dan antusiasme siswa. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membuat siswa bosan. Hasil Wawancara & Observasi, Siswa menjadi lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran. Respon positif dari siswa seperti Mikayla Iren Maysaroh, Nayla, dan Zahra Aliya Talita menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media ini sangat menyenangkan dan tidak membosankan, serta membuat materi lebih mudah diingat dan dipahami. Teori Pendukung, Teori Rasagama (2020) mendukung manfaat media pembelajaran interaktif

digital, yaitu: tidak membuat siswa bosan; memudahkan siswa memahami materi; meningkatkan motivasi dan minat belajar; dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Langkah-Langkah Penggunaan Untuk menggunakan media Kahoot, guru harus melakukan langkah-langkah berikut:

1. Login ke situs web Kahoot menggunakan akun Google.
2. Buat soal quiz terkait materi yang dipelajari.
3. Mulai quis dengan menekan tombol "Selenggarakan Live."
4. Siswa masuk ke situs web Kahoot.id dan memasukkan kode game serta nickname.
5. Guru tunggu hingga semua siswa masuk lalu memulai quizzes.
6. Jawaban ditampilkan dengan durasi yang telah ditentukan; siswa jawab dengan melihat warna-warna jawaban.
7. Setelah selesai, guru tampilkan skor dan peringkat siswa.

Dengan demikian, media interaktif Kahoot telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dengan memanfaatkan platform kuis digital ini, guru dapat menciptakan kuis interaktif yang relevan dengan materi pelajaran, sehingga siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi. Kahoot menawarkan elemen permainan yang menarik, di mana siswa dapat berkompetisi untuk mendapatkan skor tertinggi, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dinamis. Selain itu, umpan balik instan yang diberikan setelah setiap pertanyaan membantu siswa memahami kemajuan mereka, mendorong mereka untuk terus berusaha lebih baik. Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran juga mendorong kolaborasi antar siswa, yang penting dalam proyek IPAS, serta membantu guru menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Icha Timart Diany Sinaga, Netto W. S. Rahan, & Abdul Rahman Azahari. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>
- Intan Nurhasana. (2021). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 217–229. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>
- Krista Graham. (2014). TechMatters: Getting into Kahoot! (s): Exploring a Game-Based Learning System to Enhance Student Learning. 42, 6–7.
- Listi, I., Lestari, S., & Tryanasari, D. (n.d.). Aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran di kelas V SD.
- Prihatini, N. W., Dewi, S. M., & Ds, Y. N. (2024). Analisis Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: PENGGUNAAN KAHOOT PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(2), 110–122. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i2.2127>
- Rahmawati, S. (2023). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN IPA SD. *Jurnal Elementary*, 6(1), 30. <https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.12834>
- Rasagama, I. G. (2020). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GETARAN BERBASIS VIDEO YOUTUBE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MAHASISWA POLITEKNIK. *JURNAL PENDIDIKAN SAINS (JPS)*, 8(2), 91. <https://doi.org/10.26714/jps.8.2.2020.91-101>

Penerapan Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Ips Kelas V Di Sekolah Dasar.

- Salfadilah, F., Prastowo, A., & Wibowo, Y. R. (2023). APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PENILAIAN KOGNITIF BERBASIS HOTS DI SEKOLAH DASAR. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 6(1), 36–45. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v6i1.9791>
- Sulistiawati Sulistiawati, Tita Mulyati, & Yayang Furi Furnamasari. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot Untuk Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 144–156. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2018>
- Titin, T. (2016). PENYUSUNAN PERANGKAT PEMBELAJARAN PADA MATERI RUANG LINGKUP BIOLOGI KELAS X SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 7(1), 45. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v7i1.17344>.