



Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Topik “*Hewan Dan Jenis Makanannya*” Kelas IV

Atika Nurrohmah¹, Muhsinin²

SD Negeri 1 Jetis Blora¹, STAI Muhammadiyah Blora²

atikanur@gmail.com¹, muhsininproject@gmail.com²

Article History:	Submitted	Received	Revised	Accepted
	20 Februari 2025	-	13 April 2025	18 Mei 2025

Abstract

This research aims to find out analyzing the development of learning media based on the Kahoot application on the material classification of animals based on the type of food in class IV Sdi which is valid. valid. This research applies the Research & Development research method research method with the 4-D model which consists of define, design, development and disseminate. Data collection techniques and data collection techniques and data analysis through interview techniques. Kahoot application development passed validation of media experts, linguists and material experts. Media expert validation results with a percentage of 95%, very good, linguists with a percentage value of 94% very good and material experts with a percentage of 92% very good so that the Kahoot application is very feasible to use as media in learning activities.application is very feasible to use as media in learning activities.

Keyword: *Validation, Application, Media and Learning*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui menganalisis pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas IV Sdi yang valid. Penelitian ini menerapkan metode penelitian *Research & Development* dengan model 4-D yang terdiri dari *define, design, development* dan *disseminate*. Teknik pengumpulan data dan analisis data melalui teknik wawancara. Pengembangan aplikasi *Kahoot* melewati validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Hasil validasi ahli media dengan presentase 95%, sangat baik, ahli bahasa dengan nilai presentas 94% sangat baik dan ahli materi dengan presentas 92% sangat baik sehingga aplikasi *Kahoot* sangat layak digunakan sebagai media dalam aktifitas pembelajaran.

Kata Kunci: Validasi, Aplikasi, Media dan Pembelajaran.

A. Pendahuluan

Di era digitalisasi sekarang ini, teknologi dan pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat. Salah satu faktor yang memberikan dorongannya adalah munculnya virus *covid-19*. Pandemi *covid -19* memeberikan dampak perubahan yang besar dalam bidang pendidikan dan teknologi Pembelajaran yang biasanya berjalan dengan cara tatap muka berubah menjadi pembelajaran lewat jaringan dan teknologi. Guru dan peserta didik dituntut untuk bisa menggunakan berbagai macam teknologi seperti *smarthphone*, laptop, komputer, ataupun gadget (Erlinaini, 2022). Selain itu, guru harus menyediakan dan memfasilitasi peserta didik agar tetap belajar sat di rumah.

Mata pelajaran yang penting dalam pembelajaran sekolah dasar (SD) salah satunya adalah ilmu pengetahuan alam (IPA). IPA merupakan mata pelajaran yang membahas fenomena-fenomena alam di sekitar kita. Kebanyakan siswa SD menganggap IPA merupakan pelajaran yang sulit, membosankan dan tidak menarik (Gumilar, 2023). Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar bertujuan untuk menanamkan konsep-konsep dasar pembelajaran IPA untuk memecahkan masalah (Pranada et al., 2020). Oleh karena itu, mata pelajaran IPA penting untuk dipelajari di sekolah dasar.

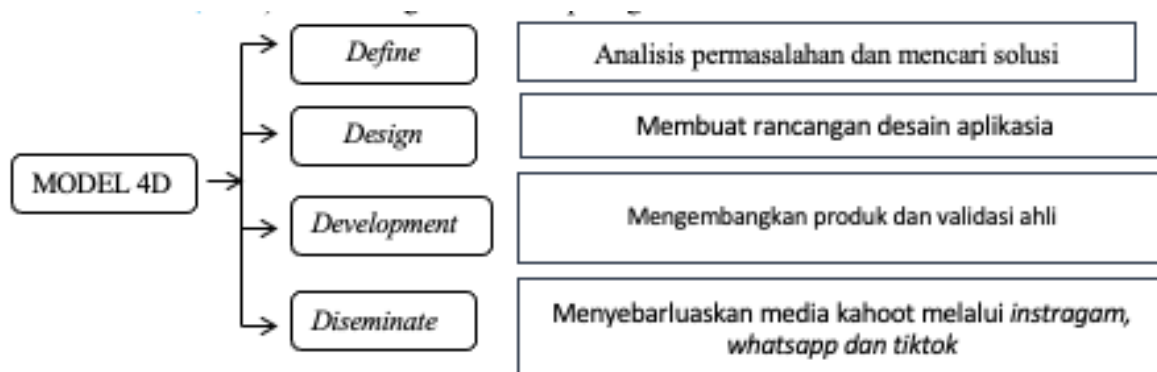
Salah satu kompetensi dalam mata pelajaran IPA di kelas IV yaitu menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya. Pembelajaran IPA topik penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya umumnya masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung bosan dan tidak begitu memperhatikan dalam pembelajaran. Hal ini berakibat pada kemampuan siswa untuk menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya cukup rendah. Sehingga mendorong guru melakukan inovasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media pembelajaran berbasis diharapkan bisa membuat siswa lebih tertarik dan senang ketika mengikuti pembelajaran (Wardana, 2022). Salah satu media pembelajaran yang bisa dipakai adalah aplikasi *Kahoot*.

Kahoot merupakan aplikasi yang memuat materi dalam bentuk kuis atau pertanyaan yang meningkatkan wawasan atau pengetahuan mengenai materi pembelajaran (Rahmawati, 2023). Aplikasi *Kahoot* bisa diakses melalui web ataupun *Playstore* di *smarthphone* atau PC/ laptop. Aplikasi *Kahoot* dapat kita isi dengan gambar atau warna yang bervariasi sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Dalam aplikasi *Kahoot* kita juga bisa bermain dalam dua mode, yaitu mode *classic* (individu) dan *team mode*(berkelompok) (Erlinaini, 2022). Tujuan penggunaan aplikasi *Kahoot* agar siswa lebih tertarik dan senang ketika melakukan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu adanya pemanfaatan media inovatif berbasis teknologi dalam pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi pada topik hewan dan jenis-jenis makanannya. Media yang digunakan yaitu aplikasi *Kahoot*. Harapannya peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development (R&D)* yaitu metode penelitian untuk mengembangkan atau menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Penelitian mengembangkan produk media pembelajaran dengan model 4D yaitu *define, design, development* dan *diseminate* (Bayu Gumilar & Permatasari, 2018). Berikut bagan model 4D pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Bagan 4-D

Tahapan pertama yaitu mendefinisikan. Langkah yang dilakukan pada tahapan ini adalah meninjau informasi yang terkait dengan permasalahan yang ditemukan melalui wawancara yang diberikan kepada guru. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan temuan bahwa pembelajaran masih menggunakan cara yang konvensional yaitu menggunakan metode ceramah. Selanjutnya peneliti mempelajari dan menganalisis permasalahan yang muncul. Langkah selanjutnya adalah menemukan solusi dari permasalahan yang muncul dengan memanfaatkan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran.

Tahapan kedua yaitu merancang. Pada tahap ini peneliti menyiapkan materi dan soal-soal yang berhubungan dengan topik “Penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya”. Selanjutnya peneliti menyiapkan perangkat keras yaitu Komputer atau laptop dan perangkat lunak yaitu aplikasi *Kahoot*. Langkah selanjutnya yaitu perancangan media pembelajaran *Kahoot* meliputi menu, tampilan awal dan tampilan evaluasi.

Tahapan ketiga yaitu pengembangan. Tahapan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran yang telah ditetapkan dalam tahapan sebelumnya di dalam tahapan design. Pada tahap ini peneliti membuat dan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *software* berupa aplikasi *Kahoot*. Selanjutnya produk yang telah dikembangkan divalidasi ke Validator. Validator terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Validator diberi lembar

validasi untuk melakukan scoring terhadap produk (instrumen yang dikembangkan dengan bantuan *Kahoot*). Skala penilaian terdiri dari lima yaitu “sangat relevan”, “kurang relevan”, “cukup relevan”, “relevan” dan “tidak relevan. Berikut tabel kriteria penilaian validasi.

Tabel 1. Kriteria validasi

Tingkat pencapaian	kriteria	keterangan
85%-100%	Sangat relevan	Tidak perlu revisi
75%-84%	Relevan	Tidak perlu revisi
65%-74%	Cukup relevan	Revisi
55%-64%	Kurang relevan	Revisi
0%-54%	Tidak relevan	Revisi

Hasil validasi yang diperoleh dari para ahli atau validator kemudian akan disajikan dalam bentuk tabel. Selanjutnya, dilakukan analisis lembar validasi *expert review* dalam bentuk persentase melalui perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Nilai Validitas (\%)} = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan : f = perolehan skor
 N = skor maksimum

Tahap terakhir yaitu menyebarluaskan. Tahap ini dilakukan setelah produk dinyatakan valid dan layak digunakan. berdasarkan ujia validitas oleh para ahli. Produk bisa disebarluaskan melalui media sosial seperti *Whatsapp*, *Tiktok*, *Facebook* dan lain-lain.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilakukan bertempat di SDN 1 Kedung Satriyan Ke. Ngawen Kab. Blora pada bulan Oktober tahun 2023. Penelitian ini melibatkan tiga ahli yaitu Bapak Dani Pras selaku ahli media, Ibu Li Ulinnuha, S.Pd. selaku ahli materi dan Bapak Eko Bayu Gumilar, M.Pd. selaku ahli bahasa.

1. Define

Tahap pertama dilakukan dengan studi lapangan. Studi lapangan dilakukan dengan wawancara yang dilakukan di SD N 1 Kedung Satriyan kepada guru kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan temuan bahwa kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran adalah kurikulum merdeka dan metode yang digunakan dalam pembelajaran dan evaluasi dalam mata pelajaran IPA topik “Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya”

masih konvensional dengan metode ceramah. Permasalahan yang muncul dari metode ceramah yaitu siswa cenderung bosan, mengantuk dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran. Analisis capaian pembelajaran dan silabus digunakan untuk membantu pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2. Design

Peneliti menyiapkan kisi-kisi materi dan soal-soal IPA kelas IV tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Berikut kisi-kisi tentang penggolongan jenis hewan berdasarkan makanannya disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Kisi-kisi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

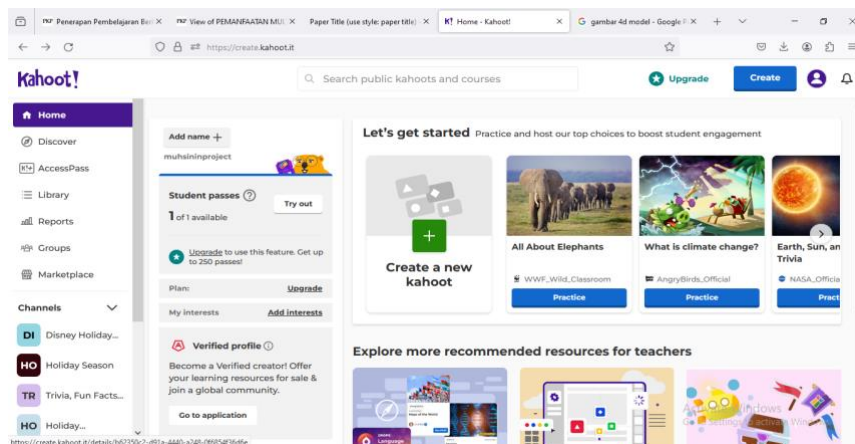
No	Capaian pembelajaran	Indikator soal	Jenis dan nomor soal
1	Mengidentifikasi jenis hewan berdasarkan jenis makanannya	Siswa dapat mengidentifikasi sumber-sumber makanan hewan.	Pilihan ganda :1
			Pilihan ganda : 2
			Pilihan ganda : 3
			Pilihan ganda : 4
			Pilihan ganda :5
		Siswa dapat mengenal jenis makanan hewan	Pilihan ganda : 6
			Pilihan ganda :7
			Pilihan ganda : 8
			Pilihan ganda : 9
			Pilihan ganda :10

Dalam tabel di atas berisi tentang capaian pembelajaran yang perlu dikuasai siswa, indikator soal yang mengacu pada capaian pembelajaran dan jenis soal dan nomor soal sesuai pada indikator yang telah ditetapkan. Selanjutnya peneliti membuat rancangan tampilan awal aplikasi, tampilan menu dan tampilan evaluasi aplikasi.

3. Development

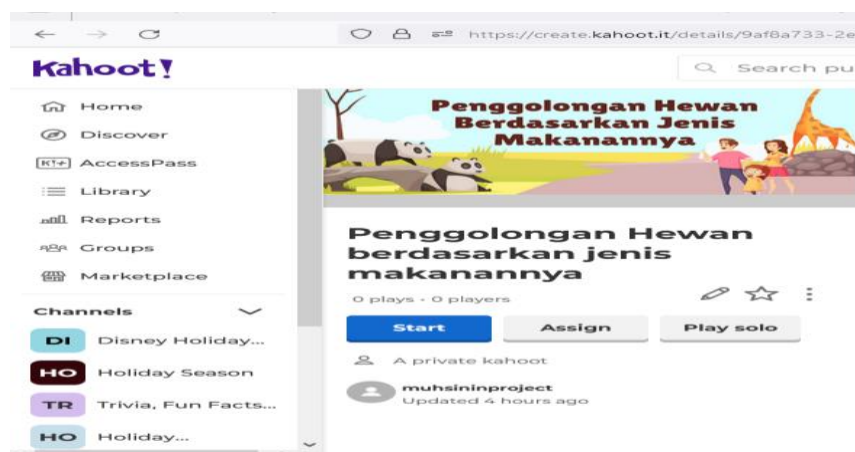
Tahap development ialah tahap dimana peneliti mengembangkan media pembelajaran sesuai perencanaan sebelumnya (Permatasari, 2024). Pada tahap ini peneliti menggunakan aplikasi *Kahoot*. Aplikasi *Kahoot* memuat materi yang berbentuk kuis atau pertanyaan. Kisi-

kisi yang dibuat sebelumnya dimasukkan ke dalam aplikasi *Kahoot*. Berikut tampilan dalam aplikasi *Kahoot* sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan beranda *Kahoot*

Dalam tampilan beranda *Kahoot* terdapat beberapa fitur yang bisa diakses oleh siswa. Fitur yang ada tampilan beranda *Kahoot* seperti *Discover*, *Accesspoint*, *Library*, *Reports*, *Groups*, *Marketplace* dan *Create*.



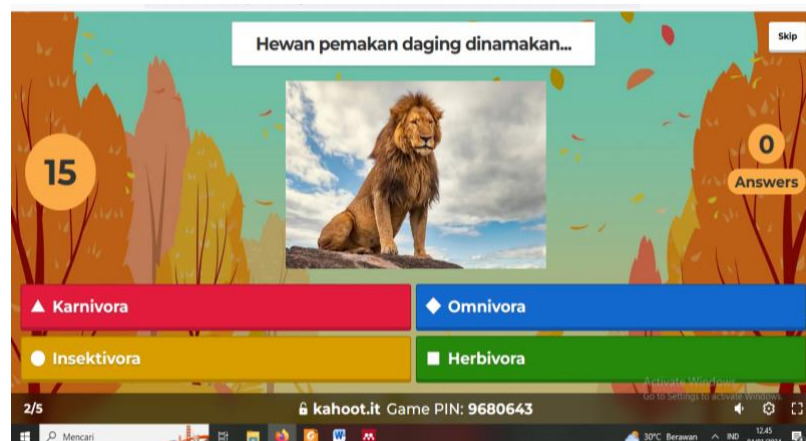
Gambar 2. tampilan menu *Kahoot*

Pada tampilan menu *Kahoot* terdapat tiga pilihan fitur yaitu *start* (memulai permainan), *ASSIGN* (menugaskan) dan *PLAY SOLO* (bermain sendiri).



Gambar 3. tampilan awal kuis

Tampilan diatas adalah halaman depan ketika peserta memilih awalan kuis yang akan digunakan sebagai evaluasi materi yang diberikan guru untuk murid. Dari tampilan tersebut guru dapat menyesuaikan kuis yang akan dipilih sesuai dengan materi yang diajarkan.



Gambar 4. Tampilan pertanyaan *Kahoot*

Setelah memilih bagian kuis, murid akan melihat tampilan beberapa pertanyaan yang telah tersedia sebagai bahan untuk melaksanakan evaluasi pada materi yang telah diajarkan oleh guru. Pada gambar, siswa diminta untuk memilih jawaban yang sesuai. Pada tampilan gambar diatas dapat dilihat bahwa, apabila siswa menjawab benar maka akan terdapat perubahan warna hijau pada jawaban, jika menjawab salah maka akan muncul warna merah pada jawaban yang menandakan jawaban tersebut adalah jawababn yang salah.



Gambar 5. tampilan setelah memilih jawaban

Gambar diatas adalah hasil dari jawaban yang telah dipilih siswa dalam memilih jawaban dari pertanyaan yang diberikan pada *kahoot*.



Gambar 6. tampilan akhir kuis *Kahoot*

Dalam tampilan terakhir setelah selesai mengerjakan soal pada aplikasi Kahoot, siswa bisa melihat nilai akhir dan score mereka. Selain itu, terdapat beberapa fitur yang akan tersedia di layar untuk mencari soal baru, bermain kembali, melihat peringkat dan melihat progress kita dalam permainan.

4. Validasi ahli

Validitas oleh para ahli dimaksudkan untuk mengnatisipasi kesalahan pada pengguna yaitu peserta didik(Gumilar & Permatasari, 2024). Para ahli merupakan validator yang kompeten dan berpengalaman uuntuk menilai kualitas media pembelajaran. data hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk agar produk bisa disempurnakan sebagai media pembelajaran.

Validasi pertama yaitu validasi oleh ahli media. Validasi ahli media memberikan penilaian mencakup aspek visual dan aspek pemograman. Hasil perolehan nilai validasi yang didapatkan presentase sebesar 94% termasuk dalam kategori sangat layak digunakan.

Validasi kedua yaitu validasi oleh ahli bahasa. Validasi ahli bahasa memberi penilaian mencakup tata bahasa yang digunakan sesuai Kamus Besar Bahasa Indonesia. Hasil perolehan nilai validasi yang didapatkan presentase sebesar 95% termasuk dalam kategori layak digunakan.

Validasi ketiga yaitu validasi ahli materi. Validasi ahli materi memberikan penilaiann mencakup aspek isi materi dan pembelajaran. Hasil perolehan nilai validasi yang diperoleh presentase sebesar 92% termasuk kategori sangat layak digunakan.

Berdasarkan tiga hasil uji validasi yang diperoleh maka nilai ketiganya dirata-ratakan untuk mengetahui nilai validitas produk yang dikembangkan. Berikut tabel hasil nilai validitas yang telah divalidasikan.

Tabel 3. Nilai validasi

Validator	Nilai
Ahli media	94
Ahli bahasa	95
Ahli materi	92
Rata-rata	93,66

Berdasarkan tabel diatas dengan total nya sebesar 281% dan jika dirata-ratakan mendapatkan presentase 93,66%, maka produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori yang sudah valid dan layak digunakan. Menurut Zulfahrin (2019) bahwa produk yang dugunakn sebagai media pembelajaran harus valid sehingga siswa tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran.

5. *Diseminate*

Setelah produk dinyatakan valid oleh validator maka produk yang telah dikembangkan dapat disebarluaskan. Penyebarluasan produk bisa melalui beberapa platform sosial media. salah satu platform yang digunakan yaitu *Tiktok*, *Instagram* dan *Whatsapp*. Aplikasi bisa diakses melalui link

https://www.instagram.com/fake_pe0p1e?igsh=ZGNjOWZkYTE3MQ dan
https://www.tiktok.com/@mz_0008? t=8igrc1VNuGI& r=1

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, tahapan yang dilakukan untuk mengetahui validitas media pembelajaran aplikasi Kahoot melalui mopde 4D, yaitu *define*, *design*, *development* dan *diseminate*. Hasil validasi ahli media diperoleh presentase 95% termasuk valid, ahli bahasa 94% termasuk valid dan ahli materi presentase 92% termasuk valid. Total validasi sebesar 281% yang kemudian di rata-ratakan menjadi 93,66% dan memenuhi kategori sangat baik dan valid. Sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* sangat layak digunakan dalam media pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Eko Bayu Gumilar, & Kristina Gita Permatasari. (2024). Application of Games-Based Mathematics Learning in the Preschool-Elementary Transition. *Journal of Insan Mulia Education*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.59923/joinme.v2i1.78>
- Gumilar, E. B., & Permatasari, K. G. (2024). *Media Powerpoint Berbasis Animasi Sebagai Sarana Peningkatan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Animation-based Powerpoint Media as a Means of Improving Science Learning Achievement for Fourth-Grade Elementary School Students*. 11(2), 175–188.
- Wardana, D. A. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Kemampuan Perkalian dan Pembagian Siswa Sekolah Dasar*. 2(1), 72–77.
- Zulfahrin, L. U., Wardani, S., Hijau Bumi Tridharma, K., & Tenggara, S. (2019). The Development of Chemical E-Module Based on Problem of Learning to Improve The Concept of Student Understanding Article Info. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 8(2), 59–66.
- Eko Bayu Gumilar, & Kristina Gita Permatasari. (2024). Application of Games-Based Mathematics Learning in the Preschool-Elementary Transition. *Journal of Insan Mulia Education*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.59923/joinme.v2i1.78>
- Gumilar, E. B., & Permatasari, K. G. (2024). *Media Powerpoint Berbasis Animasi Sebagai Sarana Peningkatan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Animation-based Powerpoint Media as a Means of Improving Science Learning Achievement for Fourth-Grade Elementary School Students*. 11(2), 175–188.
- Wardana, D. A. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Kemampuan Perkalian dan Pembagian Siswa Sekolah Dasar*. 2(1), 72–77.
- Zulfahrin, L. U., Wardani, S., Hijau Bumi Tridharma, K., & Tenggara, S. (2019). The Development of Chemical E-Module Based on Problem of Learning to Improve The Concept of Student Understanding Article Info. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 8(2), 59–66.