

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS
MENGUNAKAN KAHOOT! BERBASIS RADEC BERBANTUAN MINDMAP
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Putri Zikrilla¹, Risda Amini²

^{1,2}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹putrizikrila@gmail.com, ²Risdamini@yahoo.co.id,

ABSTRACT

The aim of this research is to develop science learning media using Kahoot! Mindmap-assisted RADEC in class V elementary school which is valid and practical. The development model used in this research is the plomp model. The stages are initial investigation phase, design phase, realization phase, test phase, evaluation and revision, and implementation phase. Science learning media uses Kahoot! Mindmap-assisted RADEC in grade V elementary school was tested for feasibility through validity and practicality tests. Science learning media test results using Kahoot! Mindmap-assisted RADEC in class V elementary school which was validated by material experts, media experts and language experts was declared very valid with an average validator assessment of 93.7%. Meanwhile, the results of the practicality test for science learning media using Kahoot! mindmap-assisted RADEC in class V elementary school in the trial school was 93% for teacher responses and 91.7% for student responses. The practicality test results in the research school were 95.4% for teacher responses and 94.8% for student responses. Thus, the use of science learning media using Kahoot! Mindmap-assisted RADEC in class V elementary school is valid and practical for use in the learning process.

Keywords: IPAS, Kahoot!, RADEC, Plomp

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran IPAS menggunakan Kahoot! berbasis RADEC berbantuan mindmap di kelas V SD yang valid dan praktis. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *plomp*. Adapun tahapannya adalah fase investigasi awal, fase desain, fase realisasi, fase tes, evaluasi dan revisi, dan fase implementasi. Media pembelajaran IPAS menggunakan Kahoot! berbasis RADEC berbantuan mindmap di kelas V SD di uji kelayakan melalui uji validitas dan praktikalitas. Hasil uji media pembelajaran IPAS menggunakan Kahoot! berbasis RADEC berbantuan mindmap di kelas V SD yang divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dinyatakan sangat valid dengan rata-rata penilaian validator 93,7%. Sedangkan hasil uji praktikalitas media pembelajaran IPAS menggunakan Kahoot! berbasis RADEC berbantuan mindmap di kelas V SD di sekolah uji coba adalah 93% untuk respon guru dan 91,7% untuk respon peserta didik. Hasil uji praktikalitas di sekolah penelitian adalah 95,4% untuk respon guru dan 94,8% untuk respon peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran IPAS menggunakan Kahoot! berbasis RADEC berbantuan mindmap di kelas V SD sudah valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : IPAS, Kahoot!, RADEC, Plomp

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi pada saat ini mempengaruhi berbagai aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi yang digunakan pada abad ke-21 semakin canggih sehingga menuntut kurikulum yang diterapkan relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk mengikuti setiap perkembangan maka diperlukan perbaikan terhadap sistem pendidikan terutama pada kurikulum yang berlaku (Ummi dan Erita, 2021). Menurut Mulyasa (2018) perubahan kurikulum yang akan dilakukan tentu harus menyesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan pada abad ke-21 termasuk di dalamnya kebutuhan karakteristik peserta didik. Hal ini akan dapat menghasilkan peserta didik yang berkualitas dan mampu bersaing di masa yang akan datang.

Kurikulum merdeka merupakan pengembangan dari kurikulum sebelumnya. Menurut Ansari (dalam Amini, 2023) kurikulum merdeka lebih menekankan pada aspek kemandirian dan kemampuan peserta didik dalam belajar serta

kebebasan kepada guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Perkembangan teknologi juga termasuk dalam proses pembelajaran seperti *laptop*, *handphone* dan *chromebook*. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulik dan Anggi (2023) bahwa pembelajaran dalam kurikulum merdeka menerapkan peserta didik yang dapat memilih dan menentukan bagaimana cara belajarnya sendiri namun tetap memiliki standar tujuan capaian pembelajaran.

Salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran adalah ketersediaan media dalam pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan isi pembelajaran untuk merangsang pemikiran, perasaan dan perhatian peserta didik untuk menunjang proses pembelajaran (Abdul, 2018).

Bagi seorang pendidik, penguasaan dan pengetahuan teknologi merupakan kompetensi yang harus dikuasai guna untuk menunjang peningkatan proses pembelajaran berbasis digital (Irwan

et al., 2019). Salah satu pengaruh perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan pada saat sekarang ini yaitu pendidik dituntut untuk dapat melakukan perkembangan pada media pembelajaran yang juga dapat membimbing penggunaan teknologi yang berkembang sehingga pendidik bias membantu dan membimbing penggunaannya agar tidak disalahgunakan oleh peserta didik (Ahmad & Zainil, 2022).

Media pembelajaran elektronik atau digital merupakan perantara yang di gunakan untuk membantu guru dalam memfasilitasi proses belajar mengajar di kelas melalui penggunaan teknologi sehingga menciptakan pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan menyenangkan bagi peserta didik . Maksud dari penggunaan teknologi adalah media yang dapat menyajikan unsur suara, animasi, audio dan video yang dapat digunakan pada *laptop*, *smartphone* maupun *chromebook* pada proses pembelajaran yang dilakukan di kelas.

Media pembelajaran yang ideal merupakan media pembelajaran yang menarik dan bisa memotivasi

peserta didik untuk belajar. Kalimat yang di gunakan dalam media pembelajaran tersebut harus disusun secara sederhana, singkat, jelas dan efektif sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran serta didukung dengan adanya teks, gambar atau animasi, audio dan video yang dapat menarik minat dan perhatian peserta didik dalam belajar .

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat yang akan memberikan pengaruh yang besar terhadap keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Adapun manfaat media dalam pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik sehingga dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran secara menarik agar proses pembelajaran tidak membosankan bagi peserta didik .

Studi pendahuluan mengenai media pembelajaran ini sudah di lakukan oleh Gede dan Adrianus (2023) serta Widya dan Mubarak (2021). Studi pendahuluan kedua penelitian ini memaparkan bahwa : (1) Media pembelajaran masih minim dilakukan saat proses kegiatan belajar mengajar, (2) Belum ada

pembaharuan media sesuai dengan perkembangan zaman yaitu menggunakan teknologi yang dapat merangsang minat belajar peserta didik.

Peneliti juga melakukan studi pendahuluan di tiga SD yang berbeda yaitu SD 08 Tanjung Medan, SD 1 Padang Panjang Timur dan SD Negeri 8 Padang Panjang Timur. Hasil yang didapat umumnya guru sudah menggunakan media dalam pembelajaran. Namun, penggunaan media tersebut belum bervariasi dan masih menggunakan satu perangkat yang ditayangkan dalam bentuk video di depan kelas melalui *infocus*, padahal sekolah sudah memiliki *chromebook*, namun belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan analisis terhadap kurikulum, diketahui bahwa proses pembelajaran yang dirancang sudah menyesuaikan dengan kurikulum yang di pakai saat ini, akan tetapi dalam pelaksanaannya masih belum menekankan pada pembelajaran berbasis digital. Seperti yang kita ketahui, pada zaman sekarang ini, kecanggihan teknologi telah masuk pada semua bidang termasuk salah

satunya pada bidang pendidikan. Kurangnya variasi dalam belajar membuat peserta didik kurang termotivasi, kurang aktif dan menjadikan peserta didik sulit untuk memahami materi pembelajaran.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru kelas V Sekolah Dasar, guru menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru lebih mendominasi media pembelajaran cetak yang di unduh dari internet. Serta keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital sehingga media pembelajaran tersebut hanya ditampilkan di depan kelas. Guru kelas V juga menyadari bahwa adanya perbedaan minat dan aktivitas peserta didik ketika pembelajaran tidak menggunakan media, pembelajaran menggunakan media pembelajaran biasa dan pembelajaran menggunakan media pembelajaran bervariasi seperti menggunakan *chromebook*.

Maka hal yang dapat dilakukan disini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi salah satunya

menggunakan *Kahoot!*. *Kahoot!* merupakan *software* yang menawarkan kemudahan kepada pendidik dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran (Mdlalose et al., 2021). *Kahoot!* memiliki karakteristik yang spesifik yaitu aplikasi yang pembelajaran berbasis gamifikasi yang menyajikan kuis dalam format permainan edukatif. Selain itu *Kahoot!* juga memuat poin yang diberikan untuk jawaban benar sehingga peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapannya (Maulidah et al., 2020).

Berdasarkan karakteristik yang dipaparkan, *Kahoot!* dapat disajikan dalam bentuk permainan edukatif berupa kuis yang dapat dijawab langsung dan poin jawabannya dapat dilihat langsung oleh peserta didik. *Kahoot!* ini bisa dijadikan sebagai media dalam pembelajaran yang dilakukan langsung oleh peserta didik melalui perangkat *chromebook* yang disediakan disekolah.

Melalui kegiatan pembelajaran guru juga dapat membuat media pembelajaran menggunakan *Kahoot!*. Salah satu model pembelajaran tersebut adalah model

yang mudah dihafal sintaksnya. Model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran *RADEC* berbantuan *mindmap*. Model pembelajaran *RADEC* merupakan model pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui tahapan model itu sendiri, yaitu *read* (membaca), *answer* (menjawab), *discuss* (diskusi), *explain* (menjelaskan) dan *create* (membuat) (Amini, 2023).

Penelitian terdahulu tentang *Kahoot!* sudah pernah dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran. Penelitian Maya dan Irfandi (2023) dengan judul "Pengembangan Media *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Siswa". Penelitian yang kedua dilakukan oleh Rinda & Sri (2021). Hasil dari kedua penelitian ini memaparkan *kahoot!* yang dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran dengan menghadirkan media pembelajaran dalam bentuk *game-show* seperti pilihan ganda maupun *true or false*. Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media**

Pembelajaran IPAS Menggunakan Kahoot! Berbasis RADEC berbantuan Mind Map di Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk dengan kualitas valid dan praktis. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran IPAS menggunakan Kahoot! berbasis RADEC berbantuan Mind Map di Kelas V SD. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *plomp*. Model *plomp* yaitu: tahap investigasi awal, tahap desain, tahap realisasi, tahap tes, evaluasi dan revisi serta tahap implementasi.

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 08 Tanjung Medan, Kecamatan Linggo Sari Baganti, Kabupaten Pesisir Selatan. Penelitian dilakukan pada tanggal 22-23 April 2024. Subjek penelitian terdiri dari 1 orang guru kelas V dan 22 orang peserta didik kelas V SD Negeri 08 Tanjung Medan untuk

mendapatkan kepraktisan media pembelajaran.

Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian pengembangan model *plomp* menurut *plomp* (2012) meliputi 5 tahap yaitu : tahap investigasi awal, tahap desain, tahap realisasi, tahap tes, evaluasi dan revisi serta tahap implementasi. Jenis data yang diambil dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif, yaitu data hasil uji validitas dan praktikalitas. Data pertama berupa hasil validasi media pembelajaran IPAS menggunakan Kahoot! berbasis RADEC berbantuan Mind Map di Kelas V SD yang diberikan kepada validator, yaitu dosen ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Data kedua diperoleh pada pelaksanaan uji coba. Pada uji coba ini diambil data berupa hasil uji praktikalitas yaitu respon guru dan respon peserta didik.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar validitas, angket respon guru dan angket respon peserta didik. Data yang diperoleh digunakan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran IPAS media pembelajaran IPAS menggunakan

Kahoot! berbasis *RADEC* berbantuan *Mind Map* di Kelas V SD, yaitu kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data berfungsi untuk mendapatkan data-data yang akan dianalisa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar validasi dan angket praktikalitas (respon guru dan respon peserta didik). Lembar validasi yang digunakan, meliputi lembar validasi untuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Angket yang digunakan meliputi angket untuk respon guru dan respon peserta didik. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup, yang berarti responden harus memilih jawaban yang tersedia, skala yang digunakan adalah skala *likert* dengan skala ukur 4.

Data yang diambil dari penelitian ini adalah data dari hasil validasi media pembelajaran oleh para ahli. Data yang diambil dari pelaksanaan uji coba berupa data kepraktisan media pembelajaran IPAS menggunakan *Kahoot!* berbasis *RADEC* berbantuan *Mind Map* di Kelas V SD. Data yang

diperoleh kemudian dianalisis sebagai berikut :

1. Analisis Data Validasi Media Pembelajaran

Data hasil analisis media pembelajaran yang diperoleh, dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala *likert*.

Tabel 1 Kategori Penilaian Validitas

Interval	Kategori
4	Sangat Valid
3	Valid
2	Tidak Valid
1	Sangat Tidak Valid

Adaptasi dari Sugiyono (2015)

Setelah melakukan penilaian oleh para validator, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, maka tahap selanjutnya adalah mencari rata-rata skor penilaian. Kriteria yang diberikan dalam pengambilan keputusan validitas media pembelajaran IPAS menggunakan *Kahoot!* berbasis *RADEC* berbantuan *mindmap* yaitu :

Tabel 2 Kriteria Kelayakan dan Revisi Produk

Tingkat pencapaian	Keterangan	Keterangan
81-100%	Sangat Valid	Sangat Layak/Tidak Perlu Revisi
61-80%	Valid	Layak/Perlu Revisi
41-60%	Tidak Valid	Kurang Layak/Perlu Revisi

<40%	Sangat Tidak Valid	Tidak Layak/Perlu Revisi
------	--------------------	--------------------------

Untuk mengukur perhitungan validitas menggunakan rumus dari Purwanto (2017:102), sebagai berikut

$$.V = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP= Nilai persen yang dicari

R= Perolehan Skor

SM= Skor maksimum

2. Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran

Teknik analisis praktikalitas kegunaannya yaitu untuk analisis data pengamatan keterlaksanaan angket respon guru dan angket respon peserta didik. Data tentang respon guru dan respon peserta didik terhadap proses pembelajaran yang analisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonfirmasi dalam rubrik seperti tabel 3 berikut :

Tabel 3 Skala Penilaian Angket Guru dan Angket Peserta Didik

Skor	Pilihan Jawaban Praktikalitas
1	Tidak praktis
2	Kurang Praktis
3	Praktis
4	Sangat Praktis

Adaptasi dari Veronika

(2019)

Setelah melakukan pengamatan keterlaksanaan angket respon guru dan angket respon peserta didik, maka tahap selanjutnya adalah mencari rata-rata skor penilaian praktikalitas media pembelajaran. Kriteria yang diberikan dalam pengambilan nilai praktikalitas media pembelajaran IPAS menggunakan *Kahoot!* berbasis RADEC berbantu mindmap adalah sebagai berikut :

Rentang (100%)	Kategori
86-100 %	Sangat Praktis
76-85 %	Praktis
60-75 %	Cukup Praktis
55-59 %	Kurang Praktis
00-54 %	Tidak Praktis

Adaptasi dari Purwanto (2017)

Nilai akhir perhitungan data angket dianalisis menggunakan rumus dari Purwanto (2017:103) yaitu sebagai berikut:

Untuk mengukur perhitungan validitas menggunakan rumus dari Purwanto (2017:102), sebagai berikut :

$$.V = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP= Nilai persen yang dicari

R= Perolehan Skor

SM= Skor maksimum

pembelajaran IPAS yang valid dan praktis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian berupa media pembelajaran IPAS menggunakan Kahoot! berbasis RADEC berbantu mindmap di kelas V SD dirancang menggunakan model pengembangan *Plomp*.

a. Fase Investigasi Awal

Tahap investigasi awal yang awalnya dilakukan observasi dan wawancara ke sekolah. Pada observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran elektronik belum terlaksana dengan baik. Terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan keberadaan teknologi seperti *Kahoot!* Berbasis *RADEC*. Selanjutnya peneliti melakukan analisis kurikulum dan analisis kebutuhan guru serta peserta didik. Tujuan tahap analisis yaitu untuk menentukan dan menganalisis masalah yang dihadapi dalam pembelajaran IPAS yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di kelas V SD. Oleh sebab itu, dibutuhkan pengembangan media

b. Fase Desain

Pada fase desain, peneliti merancang media pembelajaran IPAS menggunakan *Kahoot!* berbasis RADEC di kelas V SD. Media pembelajaran yang dirancang diperlukan untuk memudahkan guru dalam menyajikan pembelajaran IPAS di Kelas V SD dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Perancangan adalah tahap dalam merancang media pembelajaran IPAS menggunakan *Kahoot!* berbasis RADEC berbantuan *Mind Map* di kelas V SD.

c. Fase Realisasi

Fase realisasi merupakan lanjutan dari fase desain. Pada fase ini produk yang di desain sudah berbentuk produk yang akan diberikan kepada validator untuk dilakukan penilaian agar produk tersebut sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik.

d. Fase Tes, Evaluasi dan Revisi

Fase tes dan evaluasi dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya produk yang sudah direalisasikan. Fase tes dan

evaluasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa bertujuan agar produk yang sudah dirancang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Tahapan ini peneliti lakukan dengan memberikan angket validasi kepada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Fase revisi dilakukan sesuai dengan arahan dan masukan dari validator.

Tahapan tes, evaluasi dan revisi adalah:

1. Validasi Media Pembelajaran

Tahap validasi media pembelajaran IPAS yang telah peneliti realisasikan dilanjutkan dengan kegiatan validasi oleh ahli sesuai dengan bidang keahliannya yang terdiri dari 3 orang: validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil validasi dan saran dari validator, media pembelajaran IPAS kemudian direvisi. Hasil revisi digunakan untuk perbaikan media pembelajaran yang telah dibuat dengan memasukan saran yang diberikan oleh validator. Sehingga menghasilkan media pembelajaran yang valid.

No	Aspek yang Divalidasi	Persentase	Keterangan
1	Materi	95%	Sangat Valid
2	Media	93,7%	Sangat Valid
3	Bahasa	92,5%	Sangat Valid
Rata-Rata Keseluruhan		93,7%	Sangat Valid

Setelah dinyatakan valid, maka produk akan diuji cobakan di sekolah uji coba. Uji coba skala terbatas di kelas yang memiliki karakteristik yang hampir sama dengan kelas penelitian. Uji coba skala terbatas dilakukan di SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan. Subjek uji coba sebanyak 20 orang peserta didik yang terdiri dari 12 orang laki laki dan 8 orang perempuan dan satu guru kelas V. Tujuan dilakukannya uji coba ini adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang telah di realisasikan.

Tabel 5 Hasil Validasi Media Pembelajaran IPAS

Tabel 6 Hasil Praktikalitas Respon Guru di Sekolah Uji Coba

No	Nama Guru	Skor Penilaian									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Guru I	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4
Jumlah		41									
Rata-Rata		93% (Sangat Praktis)									

Tabel 7 Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik di Sekolah Uji Coba

Kls	Jmlh Peserta Didik	Jmlh Skor	Jmlh Skor Maks	Rata-rata
V	20	736	800	91,7% (SP)

e. Fase Implementasi

Fase implementasi dilakukan setelah media pembelajaran IPAS menggunakan Kahoot! berbasis RADEC berbantu mindmap di kelas V SD yang direalisasikan telah dinyatakan valid oleh para ahli//validator dan telah diuji cobakan di SD uji coba. Selanjutnya di terapkan pada kondisi yang sebenarnya yaitu di sekolah penelitian SDN 08 Tanjung Medan. Subjek penelitian sebanyak 22 peserta didik yang terdiri dari 12 peserta didik laki laki dan 10 peserta didik perempuan dan satu guru kelas V A. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk melihat apakah media pembelajaran IPAS yang dikembangkan nelalui tahap uji validitas dan praktikalitas

tersebut layak untuk digunakan di SD tempat penelitian dan dapat mengatasi permasalahan yang ditemukan pada saat investigasi awal.

Tabel 8 Hasil Praktikalitas Respon Guru di Sekolah Penelitian

No	Nama Guru	Skor Penilaian									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Guru I	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
Jumlah		44									
Rata-Rata		95,4% (Sangat Praktis)									

Tabel 9 Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik di Sekolah Penelitian

Kls	Jmlh Peserta Didik	Jmlh Skor	Jmlh Skor Maks	Rata-rata
V	22	838	1936	94,8% (SP)

Sehingga didapat hasil akhir dari keseluruhan praktikalitas media pembelajaran IPAS menggunakan Kahoot! adalah :

Tabel 10 Hasil akhir uji praktikalitas

No	Angket Respon	Sekolah Uji Coba	Sekolah Penelitian
1	Respon Guru	93% (Praktis)	91,7% (Praktis)
2	Respon Peserta Didik	95,4% (Praktis)	94,8% (Praktis)

D. Kesimpulan

Adapun simpulan dari penelitian ini adalah :

1. Hasil uji validitas dari penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran *Kahoot!* Berbasis *RADEC* berbantuan Mind Map di Kelas V Sekolah Dasar” pada aspek materi diperoleh hasil 95% dengan kategori sangat valid, kemudian aspek media diperoleh hasil 93,7% dengan kategori sangat valid, sedangkan dari aspek bahasa diperoleh hasil 92,5% dengan kategori sangat valid. Nilai rata-rata keseluruhan validasi adalah 3,7 dan persentase 93,7% dengan kategori sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *kahoot!* berbasis *RADEC* sudah valid dan layak untuk di uji cobakan dilapangan.
2. Hasil uji praktikalitas media *kahoot!* berbasis *RADEC* yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan praktis oleh guru dan juga peserta didik kelas V sekolah dasar baik di sekolah uji coba maupun di sekolah

penelitian. Persentase tingkat kepraktisan di sekolah uji coba adalah 93% untuk respon guru dan 91,7% untuk respon peserta didik. Sedangkan persentase tingkat kepraktisan di sekolah penelitian adalah 95,4% untuk respon guru dan 94,8% untuk respon peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *kahoot!* berbasis *RADEC* berbantuan *mindmap* sudah layak untuk digunakan di lapangan.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal yaitu:

1. Bagi peneliti, Pengembangan media *kahoot!* berbasis *RADEC* berbantuan *mindmap* di kelas V SD dapat dijadikan landasan untuk melaksanakan penelitian selanjutnya.
2. Bagi guru, berdasarkan hasil validitas yang dilakukan, media *kahoot!* berbasis *RADEC* berbantuan *mindmap* di kelas V SD yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk menarik perhatian dan membantu peserta didik

memahami pelajaran IPAS di kelas V SD.

3. Bagi sekolah, diharapkan dengan adanya media *kahoot!* berbasis RADEC berbantuan *mindmap* di kelas V SD ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi peneliti lain, agar dapat mengembangkan media *kahoot!* berbasis RADEC di kelas V SD ini lebih lanjut dengan ruang lingkup sekolah yang lebih luas dan situasi serta kondisi yang berbeda.
5. Bagi pembaca, diharapkan mampu menambah pengetahuan serta wawasan mengenai pengembangan media *kahoot!* berbasis RADEC berbantuan *mindmap* di sekolah (SD).

DAFTAR PUSTAKA

Ahamd, S., & Syafi, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran SAC (Smart Application Creator) dengan Model Discovery Learning di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 17497–17502.

Ahmad, S., & Herman, ilham R. (2021). Pengembangan Media

Articulate Storyline 3 Pada Materi Penyajian Data Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2437–2445.

<https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3776/2509>

Ahmad, S., & Zainil, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Pada Materi Penyajian Data di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 2250–2253.

Amini, R. (2023). Penguatan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran IPA Berbasis RADEC Berbantuan Mind Map. *Orasi Ilmiah*, 5(6), 11.

Anissi, R. A., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Discovery Learning Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 772–783.

Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi

- Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155–162. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 6(2), 402–416.
- Fitria, Y. (2014). Refleksi Pemetaan Pemahaman Calon Guru Sd Tentang Integrated Sains Learning. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(2), 82. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v14i2.4316>
- Fitria, Y. (2017). Efektivitas Capaian Kompetensi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2). <https://doi.org/10.24036/jippsd.v1i2.8605>
- Fitria, Y. (2021). Pembelajaran Yang Melejitkan Kecakapan Abad 21 Untuk Level Pendidikan Dasar Di Era 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan ...*, November, 367–387. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1083>
- Fransisca, M. (2017). Pengujian Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Media E-Learning di Sekolah Menengah Kejuruan. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 17. <https://doi.org/10.30870/volt.v2i1.1091>
- Hasibuan, A. R. H., Aufa, Kharunnisa, L., Siregar, W. A., & Adha, H. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak SDN 104231 Sugiharjo Kecamatan Batang Kuis. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 2685–9351. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/download/9513/7220>
- Muliani, D. E., Kasmira, N., & Yusmanila, Y. (2023). Validasi dan Praktikalitas Bahan Ajar Berbasis Google Sites. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1250–1257. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4467>
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran

IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603.
<https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>

Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185.
<https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>

Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2), 46–57.
<https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>