

**ANALISIS PENERAPAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA KURIKULUM MERDEKA DIJENJANG SD DALAM
MATA PELAJARAN IPAS**

Farda Iyyan Sari Saleh¹, Meirza Nanda Faradita², Badruli Martati³
PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Surabaya
fardaiyyan27@gmail.com

ABSTRACT

This research was conducted with the aim of describing the application of the Kahoot application as a science learning medium for grade 4 students. This type of research used qualitative methods with the research subjects being the Principal, class teacher, and grade IV students at SD YP Nasional Surabaya. The data collection techniques used were observation, interviews and documentation. Based on the results of research regarding the analysis of the application of the Kahoot application as a learning medium in the Independent Curriculum at elementary school level in science and science subjects, it can be applied as a technology-based learning medium by teachers because the Kahoot application is fun.

Keywords: Instructional media, Kahoot.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan penerapan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran IPAS pada siswa kelas 4. Jenis Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan subyek penelitian Kepala Sekolah, Guru kelas, dan Peserta didik kelas IV di SD YP Nasional Surabaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian mengenai Analisis Penerapan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka dijenjang SD dalam mata pelajaran IPAS ini dapat diterapkan sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi oleh guru karena aplikasi kahoot menyenangkan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kahoot

A. Pendahuluan

Pendidikan ialah salah satu faktor Penting Untuk menentukan Kemajuan bangsadan kualitas sumber daya manusia. Dalam meningkatkan kualitas Pendidikan Tentunya perlu Adanya kurikulum karena “kurikulum merupakan jantung pendidikan”. Menurut UU No.20 tahun

(2003) “Kurikulum merupakan seperangkat rencana pembelajaran yang berkaitan dengan tujuan, isi, bahan ajar dan cara yang digunakan dan dijadikan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan nasional”. Kurikulum merdeka hadir sebagai

kurikulum baru pada saat ini. siswa diberi kesempatan untuk belajar dengan santai, tenang, menyenangkan, dan bebas tanpa paksaan dalam memperlihatkan bakat alami siswa. (Restu Rahayu , 2021)

Pada era pemulihan belajar, guru perlu beradaptasi dengan lahirnya Kurikulum Merdeka yaitu “kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru mempunyai kebebasan memilih berbagai alat pengajar sehingga pembelajaran dapat menyesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa”. Seorang guru perlu mengembangkan diri dan kemampuan dalam meningkatkan profesionalisme terhadap perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam dunia Pendidikan . (Martati, 2022)

Media pembelajaran ialah alat bantu proses belajar mengajar agar menjadi menarik. Fungsi dari media pembelajaran yaitu sebagai sumber belajar bagi siswa agar memperoleh informasi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang

menarik dapat menumbuhkan minat belajar siswa (Nurrita, 2018).

Saat ini teknologi dan informasi semakin berkembang, hal ini menyebabkan banyak perubahan yang terjadi di berbagai kehidupan. Perkembangan teknologi dan informasi juga memberikan perubahan di dunia Pendidikan (Afiani, 2020).

Salah satu yang menjadi perkembangan teknologi dalam dunia Pendidikan ialah penggunaan media pembelajaran digital oleh para guru di sekolah. Guru dapat menyajikan media sesuai dengan perkembangan teknologi seperti pemanfaatan komputer, proyektor, serta aplikasi android. Terdapat indikator mengenai penerapan media pembelajaran pada siswa. menurut Rivai dalam (Nuralan, 2021) Terdapat indikator mengenai penerapan media yaitu: (1) Kesesuaian atau relevansi media pembelajaran. (2) kemampuan penggunaan media pembelajaran. (3) keaktifan siswa. (4) kurikulum yang digunakan.

Penggunaan media yang dapat dipilih pada saat ini ialah media pembelajaran berrbasis digital. Media pembelajaran ini berbentuk sebuah

aplikasi dapat diunduh melalui gadget yang ada di play store (Fazriyah., 2020).

Kahoot ialah media pembelajaran online yang didalamnya terdapat kuis. Aplikasi kahoot diinisiatifkan oleh Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten pada Maret 2013. Kelebihan yang dimiliki aplikasi kahoot sebagai Media Pembelajaran yaitu keadaan kelas lebih aktif & menyenangkan, melatih siswa memanfaatkan teknologi, dan melatih kemampuan motorik siswa.(Bahar., 2020).

Aplikasi Kahoot memiliki fitur alokasi waktu yang terbatas. Ada 2 cara menggunakan Aplikasi kahoot yakni 1) khusus digunakan oleh admin/yang membuat soal evaluasi seperti (guru, tutor, dan dosen) yang dapat diakses melalui web Kahoot (2) dikhususkan untuk peserta yang memainkan kahoot (siswa, mahasiswa, responden) dapat menggunakan halaman web kahoot dengan memasukkan pin/kata sandi ((Lisnani Emmanuel, 2020)

(Rafnis,2019) Mengemukakan mengenai tahapan menggunakan Kahoot dalam pembelajaran di kelas

sebagai berikut: 1) pendidik membuat akun di website <https://kahoot.com/>. 2) pendidik membuat fitur/materi yang akan disiapkan untuk kebutuhan pembelajaran siswa. 3) setelah materi siap, pendidik memberikan pin Kahoot untuk mengakses laman website <https://kahoot.it/> dan memasukkan pin tersebut. 4) perangkat/proyektor pendidik akan menampilkan pertanyaan yang berupa pilihan ganda. 5) siswa memilih jawaban yang sesuai dari perangkat. 6) siswa yang menjawab paling cepat & tepat mendapat skore tinggi. 7) diakhir permainan pendidik dapat menyimpan skor nilai siswa.

Oleh karena itu guru harus mampu menggunakan model, metode, strategi, dan media yang baik sehingga dapat mengkomunikasikan agar menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan hasil belajar yang optimal. Dan guru dituntut untuk bisa selektif memilih model dan media mana yang dapat digunakan dan sesuai dengan tujuan dan bahan (materi) pembelajaran yang telah ditentukan. Guru juga harus mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata sehingga siswa tertarik dan termotivasi untuk

mengikuti pembelajaran (Faradita, 2018).

Berdasarkan Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Januari 2024 di SD YP Nasional, kecamatan Semampir, kota Surabaya mengenai penerapan Aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran pada kurikulum merdeka di jenjang SD dalam Mata Pelajaran IPAS. Maka dapat disimpulkan bahwasannya SD YP Nasional belum menerapkan media pembelajaran digital kahoot dikarenakan guru SD YP Nasional belum mengetahui pemanfaatan media pembelajaran Aplikasi Kahoot yang dapat menarik aktivitas belajar siswa. Tak hanya itu, koneksi Internet dan gadget sebagai fasilitas juga menjadikan salah satu alasan tidak diterapkannya media pembelajaran digital. Hal tersebut menjadikan aktivitas belajar siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran di dalam kelas dikarenakan media pembelajaran yang kurang bervariasi.

Adapun Penelitian relevan yang telah banyak dilakukan, seperti penelitian dari Herwina Bahar, Dewi Setyaningsih, Laily Nurmalia, Linda Astriani (2020) dengan judul “Efektivitas Kahoot Bagi Guru Dalam

Pembelajaran Di sekolah Dasar” dan dengan hasil penelitian yakni aplikasi kahoot dapat dipergunakan oleh guru sekolah dasar di kota Sukabumi Jawa Barat sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Penelitian kedua, yaitu dari Beta Centauri (2019) dengan judul “Efektivitas Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN 7 Bukit Tunggul” dan dengan hasil penelitian bahwa kahoot menjadi media pembelajaran kuis interaktif. Walaupun jaringan dan waktu menjadi kendala dalam penerapannya, namun kahoot dinyatakan oleh guru dan siswa menjadi media pembelajaran yang menyenangkan.

Penelitian ketiga, yaitu dari Aceng Cucu Bunyamin, Dewi Rika Juita, Noer Syalsiah (2020) dengan judul “Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran” dan dengan hasil penelitian bahwa media pembelajaran aplikasi kahoot ini dapat digunakan untuk menambah semangat, serta kemandirian pada siswa. Dan dapat dimanfaatkan guna memudahkan proses dalam pembelajaran.

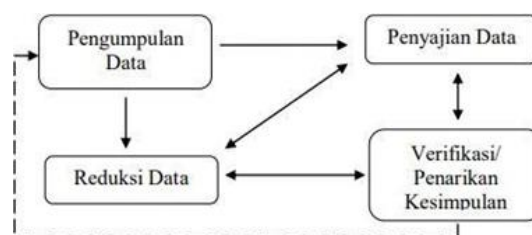
Berdasarkan latar belakang tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana penerapan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV. Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penerapan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran IPAS pada siswa kelas 4.

B. Metode Penelitian.

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif, metode ini tidak mengutamakan penggunaan angka dalam pengumpulan data dan dalam memberikan interpretasi terhadap hasil penelitian. (Arikunto, 2010). Metode kualitatif adalah objek yang diteliti. Informasi pada penelitian kualitatif adalah informasi deskriptif yang umumnya berbentuk kata-kata, gambar-gambar, atau rekaman (Sartika, 2023).

Sumber data dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelas, dan peserta didik kelas IV di SD YP Nasional, Kecamatan Semampir, Kota Surabaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi sekolah, wawancara, & dokumentasi

Analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan analisis data yang dikemukakan oleh Milles and Huberman dikutip dari Sugiyono (2012) yakni *pengumpulan data*, *reduksi data*, *penyajian data*, dan *penarikan kesimpulan*.



(Gambar 1. Analisis data)

Pada tahap *pengumpulan data* dilakukan melalui observasi, wawancara, & dokumentasi. Datanya yaitu segala sesuatu yang dilihat, didengar, dan diamati. Pada tahap *reduksi data* yaitu meringkas data yang sudah dikumpulkan dan dilanjutkan dengan pemilihan informasi yang paling penting, kemudian hasil reduksi data diolah agar data lebih mudah dipahami karena tertata dan terstruktur. Pada tahap *penyajian data* adalah tahap menampilkan data yang telah direduksi ke dalam bentuk table, grafik, atau uraian. Dan terakhir tahap *Penarikan kesimpulan* yaitu Peneliti membuat kesimpulan dengan data yang telah direduksi dan disajikan melalui bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan Penelitian yang telah diperoleh Melalui observasi, wawancara, & dokumentasi di SD YP Nasional Surabaya. Maka9 peneliti akan mendeskripsikan hasil penelitian mengenai Analisis Penerapan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka dijenjang SD dalam Mata Pelajaran IPA sebagai berikut.

1. Hasil Obsevasi.

Berdasarkan Hasil Observasi yang dilakukan di SD YP Nasional Surabaya yaitu penerapan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran di kelas IV dapat membuat aktivitas belajar siswa lebih semangat dan mereka antusias dalam mengikuti pembelajaran IPAS karena media pembelajaran Aplikasi Kahoot yang digunakan.

Siswa dizaman sekarang sudah terbiasa dalam memainkan gadget. Hal tersebut memudahkan siswa dalam menggunakan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran di dalam kelas, tidak memerlukan waktu lama bagi siswa untuk memahami penggunaan aplikasi kahoot. Kahoot mampu membuat siswa kelas IV antusias dalam mengikuti pembelajaran IPAS dengan materi

“Gaya disekitar kita” sehingga kahoot menjadi media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa walaupun waktu yang terbatas dan sinyal internet menjadi kendala bagi siswa ketika menggunakan aplikasi kahoot. Hal tersebut sependapat dengan (Centauri, 2019) Bahwa kahoot menjadi media pembelajaran yang menyenangkan walaupun jaringan dan waktu menjadi kendala dalam penerapannya.

Oleh karena itu, guru SD YP Nasional dapat memanfaatkan Aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi. Kahoot juga sudah sesuai digunakan oleh guru dalam mata pelajaran IPAS dengan materi “Gaya disekitar kita”. Hal tersebut selaras dengan pendapat dari (Bahar, 2020) bahwasannya aplikasi kahoot dapat digunakan oleh guru sekolah dasar sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

2. Tahapan Penerapan Aplikasi Kahoot di Kelas IV SD YP Nasional.

- a) Sebelum menerapkan kahoot pada kelas IV, guru membuat akun di website <https://kahoot.com/> agar guru

dapat mengakses aplikasi kahoot.

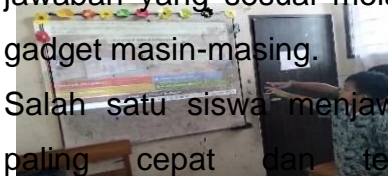
b) Setelah akun selesai dibuat. kemudian guru membuat 10 soal materi pembelajaran sesuai dengan materi yang sebelumnya telah dijelaskan pada siswa. yaitu materi IPAS mengenai “Gaya di sekitar kita”.

c) Setelah soal materi siap. Guru memberikan pin kahoot agar siswa kelas IV dapat mengakses kahoot melalui website <https://kahoot.it/>. Disini guru membantu siswa memasukkan pin pada gadget masing-masing.

d) Pada tahap ini, proyektor menampilkan 10 pertanyaan yang berupa pilihan ganda dengan materi “Gaya disekitar kita” dengan durasi 10 detik



e) Setelah itu, guru membagikan kode pin Kahoot kepada siswa. Siswa menggunakan kode pin yang ditampilkan di proyektor kemudian memilih jawaban yang sesuai melalui gadget masing-masing.



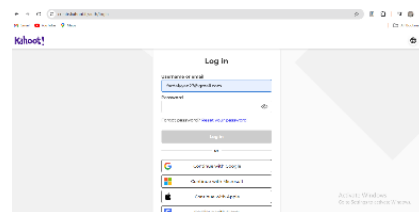
f) Salah satu siswa menjawab paling cepat dan tepat diantara siswa lain, sehingga

mendapatkan skor tertinggi yaitu 3747 point.

g) Setelah permainan selesai, hasil skor akhir yang didapat oleh siswa kelas IV disimpan oleh guru sebagai nilai pemahaman siswa mengenai materi “Gaya di sekitar kita”.

Berikut Dokumentasi Tahapan Penerapan Aplikasi kahoot:

a) Membuat akun Kahoot.



b) Membuat Soal materi

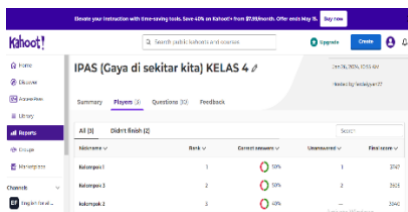
c) Memasukkan Pin kahoot.

d) menampilkan soal materi..

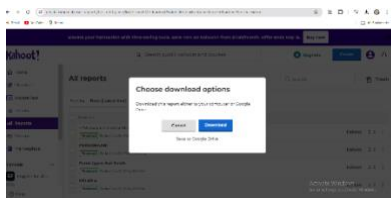
e) Menjawab melalui gadget.



f) Hasil score tertinggi

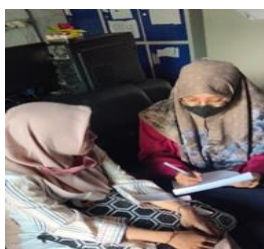


g) Dowlnd hasil score



3. Hasil Wawancara.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan kepala sekolah, guru kelas, dan siswa IV mengenai analisis penerapan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran. Maka sebagai berikut:



Tabel 1 Hasil Wawancara Kepala sekolah.

Pertanyaan Wawancara	Jawaban Wawancara
1. Apa kurikulum yang anda gunakan untuk	Kurikulum yang digunakan di SD YP Nasional yaitu

SD Nasional? YP kurikulum merdeka untuk kelas I & IV Sedangkan kelas II, III, V & VI menggunakan kurikulum merdeka

2. Sebagai kepala sekolah, bagaimana cara anda mendorong guru agar terampil dalam menerapkan media pembelajaran berbasis digital?

Mengadakan Latihan bersama mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi agar guru dapat menerapkannya di kelas masing-masing sesuai dengan kebutuhan.

3. Apakah anda sebagai kepala sekolah pernah mengadakan evaluasi pada guru-guru mengenai keaktifan siswa ketika pembelajaran didalam kelas?

Iya pernah sesekali ditiap bulan saya mengumpulkan guru-guru untuk berdiskusi mengenai keadaan siswanya masing-masing ketika sedang pembelajaran guna mengetahui perkembangan siswa.

4. Menurut anda, apakah media pembelajaran kahoot sesuai jika diterapkan pada materi pelajaran IPAS?

Iya sesuai, karena dapat membuat siswa senang dan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu "OK" selaku kepala

sekolah SD YP Nasional Surabaya mengenai analisis penerapan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran pada kurikulum merdeka dijenjang SD dalam Mata pelajaran IPAS. Mengatakan bahwa kahoot sudah sesuai diterapkan sebagai media pembelajaran berberbasis teknologi. Hal tersebut sependapat dengan (Bahar, 2020) bahwa Aplikasi kahoot dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Siswa merasa senang dan lebih semangat mengikuti pembelajaran. Hal yang disayangkan oleh kepala sekolah yaitu tidak semua guru dapat menerapkan media pembelajaran kahoot karena ada beberapa guru yang kurang fahammengenai media pembelajaran berbasis teknologi, oleh sebab itu kepala sekolah perlu mengadakan sharing sessions pada sesama guru mengenai media pembelajaran berbasis teknologi seperti kahoot ataupun media yang lainnya agar dapat mendorong aktivitas belajar siswa di dalam kelas,



Tabel 2. Hasil Wawancara Guru

Pertanyaan Wawancara	Jawaban Wawancara
1. Apa kurikulum yang anda gunakan pada siswa kelas IV?	Kurikulum yang saya gunakan yaitu kurikulum merdeka, karena untuk kelas IV menggunakan kurikulum tersebut.
2. a) Apa saja media pembelajaran berbasis teknologi yang anda terapkan ketika pembelajaran di dalam kelas?	a) Video dan PPT media berbasis teknologi yang paling sering saya gunakan di kelas masing-masing sesuai dengan kebutuhan.
b).Apakah kesulitan anda ketika menerapkan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran didalam kelas?	b) Ada, yaitu ketika menyiapkan alatnya, seperti proyektor dan koneksi internet. Karena terkadang koneksinya buruk dan menghambat kegiatan belajar mengajar.
3. Bagaimana keaktifan siswa ketika aplikasi kahoot diterapkan sebagai media pembelajaran didalam kelas?	Siswa berebut dan berlomba-lomba menjawab pertanyaan secara cepat melalui gadget agar mendapat point pertama.
4. Menurut anda, apakah media pembelajaran kahoot sesuai jika diterapkan	Iya sesuai, dengan diterapkannya aplikasi kahoot dapat memperkuat pemahaman siswa

pada materi mengenai materi pelajaran	pembelajaran IPAS yang diajarkan.
IPAS?	

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu EP selaku guru kelas SD YP Nasional mengenai penerapan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran pada kurikulum merdeka dijenjang SD dalam mata pelajaran IPAS. Mengatakan bahwa aplikasi kahoot sangat bagus dan sesuai diterapkan sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV karena dapat menambah semangat dan keaktifan pada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Ibu EP mengatakan keaktifann siswa dapat dilihat ketika siswa saling berebut menjawab kuis kahoot secara cepat agar mendapat point pertama. Hal tersebut menjadikan kahoot sangat bermanfaat dan memudahkan aktivitas belajar siswa didalam kelas. Hal itu selaras dengan (Cucu., 2020) bahwasanya Aplikasi kahoot dapat digunakan Untuk menambah semangat, serta kemandirian pada siswa. Dan dapat dimanfaatkan guna memudahkan proses dalam pembelajaran



Tabel 3. Hasil Wawancara siswa “MF”

Pertanyaan Wawancara	Jawaban Wawancara
1. Apakah gurumu mengajarkan materi sesuai dengan kurikulum yang digunakan?	Sesuai, bu EP mengajarkan saya materi pelajaran sesuai yang ada di buku modul kurikulum merdeka.
2. a) Apa kamu bisa menggunakan aplikasi kahoot dengan mudah?	a) awalnya sedikit sulit karena baru pertama, tetapi saya bisa memahami penggunaan aplikasi kahoot dengan cepat dan mudah.
b).Apakah kesulitan yang kamu rasakan ketika menggunakan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran?	b) waktunya terlalu cepat membuat saya kesulitan ketika menjawab pertanyaan.
3. Apakah kamu merasa lebih semangat mengikuti pembelajaran ketika menggunakan aplikasi kahoot didalam kelas?	Semangat sekali, karena belajar menggunakan aplikasi kahoot sangat menyenangkan?
4. Menurut anda, apakah media pembelajaran	Menurut saya sudah sesuai.

kahoot sesuai
jika diterapkan
pada materi
pelajaran
IPAS?

Berdasarkan hasil wawancara dari salah satu siswa kelas IV yang berinisial MF mengenai analisis penerapan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran pada kurikulum merdeka dijenjang SD dalam mata pelajaran IPAS. Siswa MF mengatakan penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran sangat menyenangkan dan sudah sesuai dengan materi pembelajaran IPAS. Walaupun MF merasa kesulitan karena waktu/durasi pada kahoot yang terlalu cepat, namun hal tersebut tetap membuat MF merasa lebih semangat ketika mengikuti pembelajaran dengan menggunakan kahoot sebagai media pembelajaran didalam kelas. Hal tersebut selaras dengan pendapat (Centauri, 2019) bahwa kahoot menjadi media pembelajaran yang menyenangkan Walaupun jaringan dan waktu menjadi kendala.



Tabel 4. Hasil Wawancara Siswa “SA”

Pertanyaan Wawancara	Jawaban Wawancara
1. Apakah gurumu mengajarkan materi sesuai dengan kurikulum yang digunakan?	Iyaa sesuai, materi pelajaran yang diajarkan ibu guru sudah sesuai dengan kurikulum.
2. a) Apa kamu bisa menggunakan aplikasi kahoot dengan mudah?	a) Iyaa, sayaa biisa menggunakan aplikasii kahoot dengan mudah, karena sebelum menggunakannya kami diajarkan terlebih dahulu.
b).Apakah kesulitan yang kamu rasakan ketika menggunakan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran?	b) Yang membuat saya kesulitan yaitu waktu yang diberikan terlalu cepat karena hanya 10 detik.
3. Apakah kamu merasa lebih semangat mengikuti pembelajaran ketika menggunakan aplikasi kahoot didalam kelas?	Iyaa, aplikasi kahoot membuat saya lebih semangat dan saya ingin lebih sering belajar menggunakan aplikasi kahoot didalam kelas karena menyenangkan.
4. Menurut anda, apakah media pembelajaran kahoot sesuai	Iya, Aplikasi kahoot sudah sesuai dengan mata pelajaran IPAS.

jika diterapkan
pada materi
pelajaran
IPAS?

Berdasarkan hasil wawancara siswa kelas IV yang berinisial SA mengenai analisis penerapan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran pada kurikulum merdeka dijenjang SD dalam mata pelajaran IPAS. Siswa SA mengatakan bahwa Aplikasi kahoot mudah digunakan dan membuatnya lebih semangat belajar, Fitur durasi/waktu pada kahoot yang terlalu cepat membuat SA merasa kesulitan. ia juga mengatakan bahwa ingin lebih sering menggunakan kahoot ketika pembelajaran di kelas karena sangat menyenangkan. Hal tersebut membuktikan bahwasannya aplikasi kahoot sudah sesuai diterapkan sebagai media pembelajaran digital pada siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPAS. Pernyataan tersebut selaras dengan (Bahar, 2020) bahwa aplikasi kahoot dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi.



Tabel 5. Hasil Wawancara siswa “AR”

Pertanyaan Wawancara	Jawaban Wawancara
1. Apakah gurumu mengajarkan materi sesuai dengan kurikulum yang digunakan?	Sesuai, materi pelajaran yang diajarkan bu EP sudah sesuai dengan kurikulum yang ada di sekolah.
2. a) Apa kamu bisa menggunakan aplikasi kahoot dengan mudah?	a) Iyaa, saya bisa menggunakan aplikasi kahoot dengan sangatlah mudah, walau pertama menggunakannya saya sedikit bingung.
b).Apakah kesulitan yang kamu rasakan ketika menggunakan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran?	b).waktu yang diberikan terlalu cepat, sehingga membuat saya panik dan kesulitan ketika menjawab pertanyaan.
3. Apakah kamu merasa lebih semangat mengikuti pembelajaran ketika menggunakan aplikasi kahoot didalam kelas?	Saya sangat semangat karena aplikasi kahoot sangat seru dan tidak membosankan ketika pelajaran didalam kelas.
4. Menurut anda, apakah media	Iyaa, aplikasi kahoot sudah sesuai

pembelajaran diterapkan pada kahoot sesuai mata pelajaran jika diterapkan IPAS. pada materi pelajaran IPAS?

Bedasarkan hasil wawancara siswa kelas IV yang berinisial AR mengenai analisis penerapan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran pada kurikulum merdeka dijenjang SD dalam mata pelajaran IPAS. Siswa AR mengatakan bahwa penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran sangatlah seru dan tidak membosankan ketika pembelajaran di dalam kelas. Kesulitan yang dirasakan siswa AR tak berbeda dengan siswa MF dan siswa SA yaitu durasi kahoot yang terlalu cepat. Tetapi pernyataan yang diberikan siswa AR mengenai aplikasi kahoot yang seru, tidak membosankan, dan mudah digunakan. Hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran Aplikasi kahoot sudah sesuai diterapkan di kelas 4 sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dalam mata pelajaran IPAS. Hal tersebut sependapat oleh (Bahar, 2020) bahwa kahoot sesuai digunakan sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD YP Nasional Surabaya maka dapat disimpulkan bahwa Analisis Penerapan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka dijenjang SD dalam mata pelajaran IPAS dapat diterapkan sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi karena aplikasi kahoot yang menyenangkan. Penerapan Aplikasi Kahoot pada mata pelajaran IPAS dikelas IV SD YP Nasional dilaksanakan dengan 7 tahapan yaitu (1) membuat akun kahoot (2) membuat soal materi berupa kuis (3) membagikan pin kahoot pada siswa (4) persiapan, dengan menampilkan soal pada kahoot diproyektor (5) permainan kahoot dimulai (6) skor tertinggi untuk siswa yang menjawab dengan cepat & tepat. (7) guru menyimpan hasil akhir skor siswa.

Terdapat Kekurangan pada aplikasi kahoot yaitu perlunya koneksi internet yang stabil dan gadget sebagai sarana. Dengan demikian peneliti memberikan masukan pada guru agar bisa memanfaatkan Aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dalam mata

pelajaran IPAS ataupun dalam mata pelajaran apapun.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiani. (2020). *Literasi dalam pendidikan di era digital untuk generasi milenial*.
- 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). <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Centauri, B. (2019). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tinggi. *Jurnal: Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi (SNPMT II)*, 1(1), 124–133. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/snpmt2/article/view/1360>
- Cucu, A., Dewi, B., Juita, R., & Syalsiah, N. (2020). *Gunahumas Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permaianan*. 3(1), 43–50.
- Faradita, M. N. (2018). Penerapan Pembelajaran CLIS dengan Menggunakan Alat Peraga Sederhana Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Pemecahan Masalah. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 3(2), 133–142.
- Fazriyah, Saraswati, Permana, & Indriani. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd. In *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* (Vol. 6, Issue 1). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.119>
- Lisnani*, L., & Emmanuel, G. (2020). Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 4(2), 155–167. <https://doi.org/10.24815/jipi.v4i2.16018>
- Martati, B. (2022). Penerapan Project Based Learning Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Conference of Elementary Studies*, 14–23. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/14907>
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).
- Penelitian, J. I., & Nuralan, O. S. (2021). *MEDIA PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI SMA NEGERI I TOLITOLI*. 2(7).
- Rafnis, R. (2019). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101336>
- Restu Rahayu et al. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2541–2549.

Sartika, C. D. (2023). Analisis Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Media Pembelajaran Kahoot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas 4 Di SD Negeri 1 Moyoketen Tulungagung. *Jotika Journal in Education*, 3(1), 1–15.