

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI
KAHOOT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI GAYA
DISEKITAR KITA KELAS IV MINU TROPODO WARU SIDOARJO**

Muhammad Alifi¹, 2 Nur Wakhidah²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri
Sunan Ampel Surabaya, Jl.

Ahmad Yani No.117, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota SBY, Jawa Timur,
Indonesia

1muhammadalifi153@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low academic achievement of students in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS), particularly on the topic "Forces Around Us" in Grade IV at MINU Tropodo Waru Sidoarjo. Initial observations revealed that most students struggled to understand the concepts of muscular force, friction, gravity, and magnetism, as well as showed a lack of active engagement during the learning process. One contributing factor is the use of conventional teaching methods, which tend to be monotonous and less engaging for students. Therefore, this study aims to analyze the effect of interactive learning media based on the Kahoot application on improving IPAS learning outcomes in the topic of forces. The research employed a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The study involved two classes as samples: class IV-A as the experimental group using Kahoot media, and class IV-B as the control group using the lecture method. The instrument used was a multiple-choice test consisting of 10 validated items. Data were analyzed using Normality, Homogeneity, and Paired Sample t-Test through SPSS version 26. The results showed that the average posttest score of students in the experimental group increased significantly compared to the control group. The mean posttest score of the experimental group was 77.68, while the control group only reached 57.50. The Paired Sample t-Test yielded a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant difference between the two groups. These findings demonstrate that the use of Kahoot as an interactive learning medium can effectively enhance students' IPAS learning outcomes. This study recommends the use of Kahoot as an innovative and enjoyable teaching strategy to support the implementation of the Merdeka Curriculum at the elementary school level.

Keywords: Learning Media, Kahoot Application, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi "Gaya di Sekitar Kita" di kelas IV MINU Tropodo Waru Sidoarjo. Hasil observasi awal

menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan memahami konsep gaya otot, gesek, gravitasi, dan magnet, serta kurangnya keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Kahoot terhadap peningkatan hasil belajar IPAS pada materi gaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group*. Penelitian ini melibatkan dua kelas sebagai sampel, yakni kelas IV-A sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan media Kahoot dan kelas IV-B sebagai kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 10 butir soal yang telah divalidasi. Data dianalisis menggunakan Uji Normalitas, Homogenitas, dan Paired Sample t-Test melalui aplikasi SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest siswa kelas eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen adalah 77.68 sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 57.50 Uji Paired Sample t-Test menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa secara efektif. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan Kahoot sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Kahoot, Hasil Belajar

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang fenomena alam dan sosial di sekitarnya. Khusus pada jenjang Sekolah Dasar (SD), pembelajaran IPAS diarahkan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, serta sikap ilmiah sejak dini

(Kemendikbudristek, 2023). Salah satu materi penting dalam IPAS adalah “Gaya di Sekitar Kita” yang mencakup konsep-konsep dasar seperti gaya otot, gravitasi, magnet, dan gesek yang sangat kontekstual dalam kehidupan sehari-hari siswa. Namun, berdasarkan hasil asesmen nasional dan studi regional, pembelajaran IPAS masih menghadapi tantangan serius,

terutama terkait rendahnya hasil belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil survei Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) tahun 2022 menunjukkan bahwa lebih dari 55% siswa SD di Indonesia belum mencapai kompetensi minimum dalam bidang literasi sains (Pusmenjar, 2022). Kondisi ini diperparah oleh metode pembelajaran yang masih dominan konvensional, berupa ceramah dan tanya jawab pasif, yang membuat siswa kurang aktif terlibat dan kehilangan minat belajar (Bili et al., (2024). Dalam konteks pembelajaran IPAS, siswa membutuhkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga eksploratif dan menyenangkan. Hal ini penting agar siswa dapat memahami konsep-konsep abstrak secara konkret melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Berbagai kajian mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa SD. Salah satu media interaktif yang cukup populer dan terbukti efektif adalah aplikasi Kahoot. Kahoot merupakan platform

pembelajaran berbasis kuis interaktif yang memungkinkan guru mengubah materi pelajaran menjadi aktivitas permainan edukatif yang menyenangkan. Dengan pendekatan gamifikasi, Kahoot memberikan umpan balik instan, memperkuat daya ingat siswa, dan meningkatkan partisipasi kelas secara keseluruhan (Plump & LaRosa, 2022).

Penelitian oleh Sulistiani & Mafruhah (2021) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat SMA. Dalam penelitian eksperimental di SMAI Al-Maarif Singosari, penggunaan Kahoot meningkatkan skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 21% dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Penelitian lain oleh Pratiwi et al. (2023) juga mendukung temuan ini, di mana Kahoot meningkatkan pemahaman konsep sains dasar dan memperkuat keterampilan berpikir kritis siswa di tingkat sekolah dasar. Demikian pula, Yuliani & Hidayati (2022) menemukan bahwa penggunaan Kahoot secara signifikan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas IV pada

mata pelajaran IPAS di wilayah Jawa Timur.

Namun, berdasarkan observasi awal di MINU Tropodo Waru Sidoarjo, masih ditemukan permasalahan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi “Gaya di Sekitar Kita”. Berdasarkan hasil ulangan harian semester ganjil tahun ajaran 2023/2024, hanya 61% dari 28 siswa kelas IV yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Selain itu, dari hasil angket motivasi belajar, sebanyak 68% siswa menyatakan bahwa pembelajaran IPAS terasa membosankan dan sulit dipahami. Hal ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak untuk mengubah pendekatan pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan karakteristik siswa madrasah ibtidaiyah yang berada dalam fase operasional konkret (Piaget, 1970).

Penerapan media pembelajaran berbasis Kahoot dapat menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di MINU Tropodo. Kahoot memungkinkan penyajian materi gaya melalui simulasi kuis interaktif yang memvisualisasikan konsep gaya otot, gravitasi, dan gesek secara kontekstual dan kompetitif.

Media ini juga sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis proyek serta berorientasi pada pengalaman belajar siswa (Kemendikbudristek, 2022).

Meskipun banyak studi menunjukkan efektivitas Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar, namun masih terbatas penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh aplikasi ini dalam konteks pembelajaran IPAS materi “Gaya di Sekitar Kita” di madrasah ibtidaiyah. Kesenjangan penelitian ini menegaskan pentingnya studi lanjutan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif dalam konteks pembelajaran sains dasar di MI. Terlebih lagi, karakteristik siswa madrasah yang unik, yakni memiliki pembelajaran ganda antara pelajaran umum dan agama, memerlukan pendekatan pembelajaran yang holistik dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Kahoot terhadap peningkatan hasil belajar IPAS pada materi “Gaya di Sekitar Kita” siswa kelas IV MINU

Tropodo Waru Sidoarjo. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif dalam konteks pendidikan dasar serta menjadi rujukan praktis bagi guru dan lembaga pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental model Non-Equivalent Control Group Design. Metode kuantitatif dipilih karena memungkinkan pengumpulan data secara objektif, terukur, dan sistematis untuk menguji hubungan sebab-akibat antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Kahoot (variabel X) terhadap hasil belajar IPAS materi "Gaya di Sekitar Kita" (variabel Y) pada siswa kelas IV MINU Tropodo Waru Sidoarjo. Pendekatan ini berlandaskan paradigma positivistik yang mengedepankan pengujian hipotesis secara empiris melalui analisis statistik yang valid dan dapat digeneralisasikan.

Desain penelitian ini terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif Kahoot dalam pembelajaran IPAS, sedangkan kelompok kontrol akan menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah dan tanya jawab. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk membandingkan pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar siswa secara langsung, meskipun penempatan kelompok tidak dilakukan secara acak penuh.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MINU Tropodo Waru Sidoarjo tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, dengan sampel terdiri dari dua kelas paralel, masing-masing berjumlah 28 siswa. Kelas IV-A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, dan kelas IV-B sebagai kelompok kontrol. Penetapan ini mempertimbangkan kesetaraan karakteristik awal kedua kelas berdasarkan hasil nilai IPAS semester sebelumnya.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda sebanyak

10 butir yang telah divalidasi oleh ahli materi dan dinyatakan reliabel melalui uji coba pada siswa kelas IV lain yang tidak menjadi sampel. Tes ini digunakan untuk mengukur pencapaian kognitif siswa pada materi gaya, baik sebelum (pretest) maupun sesudah (posttest) perlakuan diberikan. Selain itu, peneliti juga menggunakan lembar observasi aktivitas siswa untuk menilai

partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung, khususnya pada kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot. Lembar observasi mencakup indikator keaktifan menjawab kuis, kolaborasi dalam diskusi, serta antusiasme mengikuti pembelajaran berbasis game. adapun instrumen tes hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar

No	Aspek	Indikator	Nomor	Bentuk Soal	Level Kognitif (Taksonomi Bloom)	Skor Maks
1.	Pengetahuan Konseptual	Siswa mampu menjelaskan pengertian gaya dan jenis-jenisnya	1,2	Pilihan Ganda	C1 (Mengingat)	10
2.	Pemahaman Konsep	Siswa mampu mengidentifikasi contoh gaya otot, gaya gesek, dan gaya gravitasi	3,4	Pilihan Ganda	C2 (Memahami)	10
3.	Aplikasi	Siswa mampu menerapkan konsep gaya dalam kehidupan sehari-hari	5,6	Pilihan Ganda	C3 (Menerapkan)	10
4.	Analisis	Siswa mampu membedakan jenis gaya berdasarkan pengaruhnya terhadap benda	7,8	Pilihan Ganda	C4 (Menganalisis)	10
5.	Penalaran Ilmiah	Siswa mampu menyimpulkan akibat dari penggunaan	9,10	Pilihan Ganda	C5 (Mengevaluasi)	10

		gaya terhadap gerak benda				
--	--	---------------------------	--	--	--	--

Pada penelitian ini peneliti menggunakan Teknik pengumpulan data tes, Dokumentasi dan observasi yang dimana digunakan untuk mengamati bagaimana aktifitas pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam sosial, observasi

ini juga mengamati tentang interaksi pendidik dengan peserta didik, maupun interaksi peserta didik dengan sesamanya. Adapun teknik pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 2. Teknik Pengumpulan Data

No	Teknik Pengumpulan Data	Jenis Instrumen	Data
1.	Tes	Tes Hasil Belajar	Rubrik Penilaian
2.	Observasi	Lembar Observasi	Lembar Observasi
3.	Dokumentasi	Modul Ajar dan Asasment	Foto dan File

C. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan perhitungan statistik deskriptif yang mana di gunakan untuk menyajikan data secara ringkas dan jelas. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis mean, median, dan modus menggunakan aplikasi SPSS 26. Penelitian dilakukan dalam dua tahap, yaitu sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran berbasis kahoot. Sebelumnya, dilakukan pretest untuk menilai hasil belajar ilmu pengetahuan alam sosial

dengan media konvensional, kemudian setelah perlakuan, dilakukan posttest untuk melihat pengaruh hasil belajar menggunakan media berbasis kahoot. peningkatan Instrumen keterampilan penelitian yang digunakan adalah lembar observasi tes lisan yang terdiri dari 5 indikator, yang telah divalidasi oleh ahli media dan guru mata pelajaran.

Tabel 3. Hasil Analisis Statistika Deskriptif

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest Kontrol	28	10	44	54	50.25	2.429	5.898
Posttest Kontrol	28	9	53	62	57.50	2.028	4.111
Pretest Ekperimen	28	14	53	67	60.57	3.458	11.958
Posttest Ekserimen	28	12	70	82	77.68	3.443	11.856
Valid N (listwise)	28						

Dari hasil kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat bahwa nilai rata-rata, nilai modus, dan median yang dimiliki kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai kelas kontrol, maka dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan terhadap media pembelajaran berbasis kahoot pada kelas eksperimen. dilaksanakan, Kemudian setelah uji validitas, data diuji realibilitasnya dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.859	10

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel 3, Tes hasil belajar dikatakan reliabel sebab melalui uji reliabilitas diperoleh Cronbach alpha sebesar 0.856 lebih dari (>) 0.5. Seperti yang tertuang pada hasil uji

validitas dan reliabilitas dapat ditarik kesimpulan bahwa, instrument penelitian ini dinyatakan akurat dan reliabel, serta layak untuk diaplikasikan dalam penelitian ini.

Setelah penelitian langkah selanjutnya adalah melakukan uji data penelitian. Salah satu uji yang dilakukan adalah uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov untuk menentukan apakah data memiliki distribusi normal atau tidak. Kriteria yang digunakan untuk menentukan hasil uji normalitas adalah jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data memiliki distribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka data tidak memiliki distribusi normal. Adapun hasil data sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Tes Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		28
Normal Parameters ^a , b	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.38502932
Most Extreme Differences	Absolute	.125
	Positive	.065
	Negative	-.125
Kolmogorov-Smirnov Z		.660
Asymp. Sig. (2-tailed)		.777

Berdasarkan table 5 diatas menunjukkan kriteria uji normalitas yang digunakan, yaitu jika nilai signifikansi > 0,05 maka data memiliki distribusi normal. Hasil uji normalitas pada penelitian ini menggunakan

SPSS 26 menunjukkan nilai 0,777 yang berarti nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data dapat dikatakan memiliki distribusi normal. Selanjutnya dilakukan Uji homogenitas digunakan untuk menilai apakah terdapat perbedaan varian antara dua kelompok atau lebih. Uji homogenitas hanya dilakukan pada uji prasyarat yang berfungsi untuk menguji perbedaan varian antara dua kelompok atau lebih dengan data yang berbeda. Dalam penelitian ini, uji

homogenitas digunakan untuk menentukan apakah varian data post-test eksperimen dan kontrol memiliki perbedaan atau tidak. Hasil uji homogenitas disajikan dalam bentuk Tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4.497	1	54	.039

Berdasarkan Tabel 5 diatas hasil dari uji homogenitas, dapat dilihat dari nilai Sig. terdapat nilai 0.039 yang mana pada kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas

0,039 > 0,05 artinya data dinyatakan homogen atau data berasal dari populasi yang mempunyai varian serupa. Uji independent dan sampel T-test digunakan untuk mengevaluasi perbedaan antara dua kelompok atau lebih dalam penelitian. Dalam Penelitian ini, uji independent dan sampel T-test digunakan untuk mengevaluasi perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam sosial. Hasil uji independent dan sampel T-test menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan

media pembelajaran interaktif berbasis kahoot memiliki nilai rata-rata yang tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan

metode tersebut. Selanjutnya dilakukan uji t dengan menggunakan uji Paired Sample T-Test Adapun hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Tes Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen (Media)	- 17.107	5.308	1.003	-19.165	-15.049	- 17.054	27	.000

Berdasarkan Tabel Independent T-test, nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai awal dan nilai akhir. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis kahoot dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Kesimpulan yang didapatkan

D. Pembahasan

Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan. Penggunaan media

adalah bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan pada skor nilai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis kahoot dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut pada mata pelajaran IPAS di kelas IVa dan IVb Minu Tropodo Waru Sidoarjo

pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Kahoot dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar telah terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini mengadopsi prinsip game-based

learning yang sangat cocok diterapkan pada siswa sekolah dasar yang masih berada dalam tahap perkembangan operasional konkret (Piaget). Hal ini sangat relevan dalam pembelajaran IPAS, terutama pada materi "Gaya di Sekitar Kita" yang membutuhkan visualisasi dan penerapan nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa kelas IV MINU Tropodo Waru Sidoarjo setelah menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran. Peningkatan skor posttest pada kelas eksperimen jauh melampaui kelas kontrol yang tidak menggunakan media interaktif. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian oleh Maulidah & Bahtiar (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot pada pembelajaran IPAS materi fotosintesis meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 66,25 menjadi 86,20. Analisis inferensial menunjukkan nilai signifikansi 0,000 yang mengindikasikan pengaruh yang sangat kuat dari media ini terhadap hasil belajar siswa.

Media pembelajaran Kahoot tidak hanya meningkatkan

pemahaman konsep tetapi juga memperkuat keterlibatan afektif siswa. Putra et al. (2024) menyatakan bahwa Kahoot mampu membangun rasa percaya diri siswa karena setiap siswa mendapat kesempatan yang sama untuk menjawab dan mendapatkan umpan balik langsung. Selain itu, Kahoot juga mendorong terbentuknya suasana pembelajaran yang kompetitif namun sehat, yang mampu meningkatkan konsentrasi dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian lainnya oleh Riwanto & Kharisma (2024) menegaskan bahwa Kahoot dapat digunakan tidak hanya sebagai media kuis, tetapi juga sebagai alat evaluasi formatif yang efektif, karena memberikan data real-time bagi guru untuk mengidentifikasi kesulitan siswa secara langsung. Dalam penelitian tersebut, peningkatan hasil belajar IPAS siswa mencapai lebih dari 20 poin setelah penggunaan media Kahoot secara konsisten selama tiga pertemuan.

Lebih jauh, Meilana & Humaira (2024) dalam studi mereka menyimpulkan bahwa media Kahoot memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan literasi sains di sekolah dasar. Mereka menyatakan

bahwa interaksi yang ditawarkan oleh media ini memperkuat koneksi antara konsep abstrak dengan pengalaman belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang lebih baik.

Aspek visual dan antarmuka Kahoot yang menarik juga menjadi daya tarik utama. Berdasarkan observasi, siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap warna, animasi, dan pergerakan dalam aplikasi, yang mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi. Hal ini sejalan dengan temuan Auliya et al. (2023) yang menyatakan bahwa perangkat visual interaktif seperti Kahoot mampu meningkatkan fokus dan memori jangka pendek siswa dalam pembelajaran IPA.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif telah terbukti secara empiris mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar, khususnya dalam materi gaya. Efektivitas ini disebabkan oleh pendekatan gamifikasi, umpan balik langsung, dan visualisasi materi yang kuat yang mendorong siswa lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi kahoot dalam meningkatkan hasil belajar IPAS materi gaya disekitar kita pada Kelas IV MINU Tropodo Waru Sidoarjo, maka peneliti menyimpulkan bahwa: Terdapat perbedaan nilai rata-rata pada kelas eksperimen berjumlah 77.68 sedangkan kelas kontrol berjumlah 57.50 hal tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata dari kelas kontrol. Perbedaan nilai pada dua kelas tersebut terjadi karena adanya perbedaan perlakuan pada saat proses pembelajaran berlangsung, yang mana kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan mengajar menggunakan media berbasis kahoot sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media. Maka dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pada kelas yang menggunakan media kahoot dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan metode media kahoot. Berdasarkan hasil uji-t yang telah dilakukan maka nilai signifikansi (Sig.2-tailed) sebesar

0,000 atau dapat dikatakan kurang dari $< 0,05$ untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan, maka harus sesuai dengan ketentuan keputusan. Maka kesimpulan yang di dapatkan yaitu H1 diterima, artinya terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan yang signifikan skor nilai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis kahoot pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam sosial (IPAS) peserta didik kelas IVA dan IVB MINU Tropodo Waru Sidoarjo.

DAFTAR PUSTAKA

- Auliya, A. F., Fitriasari, E., Nurunnisa, M., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(8), 953-968. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i8.5765>
- Bili, O., Laksana, D. N. L., Suparmi, N. W., & Dinatha, N. M. (2024). Penggunaan Aplikasi Kahoot Berbasis Budaya Lokal Etnis Soa untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Materi Suhu dan Kalor: Studi Tindakan di SMP Negeri 1 Soa. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(4), 821-834. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i4.961>
- Dauly, N. I., Wuryani, M. T., Muslim, R. I., & Nurani, D. C. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS Kelas V SD N 1 Wonokerso. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 11(1), 211-222.
- Mafruhah, S., Sulistiani, I. R., & Mustafida, F. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi (kahoot) terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAI Al-Maarif Singosari Malang. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 4(7), 23-29. <https://doi.org/10.36706/jisd.v11i1.53>
- Maulidah, M. H., Bahtiar, R. S., & Sudjarwo, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPAS Materi Fotosintesis bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Educational Science and E-Learning*, 1(2), 150-158. <https://doi.org/10.62354/jese.v1i2.12>
- Humaira, M., & Meilana, S. F. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran KAHOOT Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Didaktika:*

- Jurnal Kependidikan*, 13(4 Nopember), 4603-4612.
<https://doi.org/10.58230/27454312.1063>
- Kemendikbudristek. (2022). Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka. Jakarta: Direktorat Sekolah Dasar.
- Kemendikbudristek. (2023). Laporan Hasil Asesmen Nasional. Jakarta: Pusmenjar.
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151-158.
<https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
- Putra, R. A., Cumalasari, E. I., Fusianita, R. L., & Hidayati, F. (2024). PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN (GAME BASED LEARNING) MATERI SISTEM TATA SURYA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 748-762.
- Safitri, E. *Persepsi Guru Kimia Tentang Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Dalam Pembelajaran Kimia Pada Kurikulum Merdeka* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Riwanto, M. A., Kharisma, L. N., Wulandari, M. P., Budiarti, W. N., Dwiyantri, A. N., Winandika, G., & Umayah, U. (2024, November). Analisis Pemanfaatan Kahoot! dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST* (Vol. 5, No. 1).

Keterangan:

Semua huruf yang digunakan adalah Arial dengan ukuran 12 point, kecuali pada tabel yaitu 10 point. Setiap poin harus ada satu *Enter* pada *Keyboard*, contohnya : dari A. Pendahuluan ke B. Metode Penelitian harus ada satu kali *Enter*, untuk memisahkan mana pendahuluan dan mana Metode Penelitian. Teks harus mengacu kepada EBI (Ejaan bahasa Indonesia) dan KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) cetakan terakhir.

Banyaknya keseluruhan naskah minimal 10 halaman dan maksimum 15 halaman. Untuk before dan after pada teks harus 0. Template ini dapat digunakan langsung untuk memasukan naskah, karena ukuran kertas dan margin sudah disesuaikan dengan aturan. Untuk penomoran halaman adalah di bawah kanan dengan bentuk huru Arial ukuran 12 serta **ditebalkan**, dengan dilengkapi atasnya dengan garis lurus, sedangkan untuk identitas jurnal ditulis di *header* yang terdiri dari nama jurnal, ISSN, Volume, Nomor, dan

Bulan Terbit serta bawahnya dilengkapi dengan garis lurus.

Naskah kami rekomendasikan untuk dikirim melalui sitem OJS 3 pada laman : <http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas> namun apabila ada kesulitan akses maka naskah dapat dikirim ke alamat e-mail: jurnalilmiahpendas@unpas.ac.id dalam bentuk lampiran file dengan menggunakan Microsoft Word. Artikel yang masuk akan direviu dan direvisi. Adapun perkembangan penerimaan naskah akan kami beritahukan melalui system OJS 3.

Naskah akan dikirim kembali beserta perbaikannya. Maksimal 1 Minggu sejak perbaikan naskah diterima, peserta harus sudah mengembalikan beserta perbaikannya.

Apabila ada pertanyaan mengenai Template dan konten artikel dapat ditanyakan langsung kepada Acep Roni Hamdani, M.Pd. (087726846888), Taufiqulloh Dahlan, M.Pd (085222758533), dan Feby Inggriyani, M.Pd.(082298630689).

Pendas yaitu penelitian di pendidikan dasar. Semua naskah akan melalui proses review sebelum terbit.

Batas akhir penerimaan naskah tanggal 30 Oktober 2019. Bisa kirim via ojs ke laman berikut : Web : <http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas>.

Info lebih lanjut Hubungi:

1. Acep Roni Hamdani, M.Pd. (087726846888)
2. Taufiqulloh Dahlan, M.Pd (085222758533)
3. Feby Inggriyani, M.Pd. (082298630689)

**Mohon untuk Disebarkan
PENDAS : JURNAL ILMIAH
PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS PASUNDAN**

Menerima Naskah untuk dipublikasikan pada bulan Desember 2019 Volume IV, Nomor 2 Tahun 2019 dengan E-ISSN 2548-6950 dan p-ISSN 2477-2143 dan telah terindeks *Google scholar*, *DOAJ (Directory of Open Access Journal)* dan *SINTA* . Naskah yang diterima mencakup hasil penelitian dengan tema yang sesuai dengan fokus dan scope jurnal