

**PENGEMBANGAN MEDIA KAHOOT AMPERA PADA MATA PELAJARAN  
IPAS KELAS IV SDN 2 MEKAR JAYA**

Junita Sri Rahayu<sup>1</sup>, Kiki Aryaningrum<sup>2</sup>, Sunedi<sup>3</sup>  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas PGRI Palembang  
Alamat e-mail : [1:junitasriarahayu566@gmail.com](mailto:junitasriarahayu566@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This research is a type of development research (Research and Development) which aims to produce interactive learning media in the form of Kahoot Ampera which is valid and practical to be used in Natural and Social Sciences (IPAS) subjects for grade IV at SDN 2 Mekar Jaya. The background of this research arises from problems in the field, namely the low participation and motivation of students in learning IPAS. To overcome these problems, interesting technology-based learning media were developed that are able to increase student involvement actively. The development model used is the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. In the initial stage, a needs analysis was carried out through direct observation in the classroom. Furthermore, the design and development of the Kahoot Ampera media were carried out which were then validated by material and media experts. The validation results show that this media is included in the "very valid" category with an average validity score of 92.56%. The practicality trial was carried out through the one-to-one and small group methods, which resulted in a practicality score of 94.9% with the "very practical" category. In addition, the use of this media has been proven to be able to increase student learning activity and motivation. However, there are technical constraints in the form of limited devices that do not support the Kahoot application. Overall, the Kahoot Ampera media is declared suitable for use as an alternative interactive learning media that can increase the effectiveness of science learning at the elementary school level)*

*Keywords: Media, Kahoot Ampera, Science*

**ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berupa *Kahoot Ampera* yang valid dan praktis untuk digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV di SDN 2 Mekar Jaya. Latar belakang penelitian ini muncul dari permasalahan di lapangan, yakni rendahnya partisipasi dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap,

yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap awal dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi langsung di kelas. Selanjutnya, dilakukan perancangan dan pengembangan media *Kahoot Ampera* yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori "sangat valid" dengan rata-rata skor kevalidan sebesar 92,56%. Uji coba kepraktisan dilakukan melalui metode *one-to-one* dan *small group*, yang menghasilkan skor kepraktisan sebesar 94,9% dengan kategori "sangat praktis". Selain itu, penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Meskipun demikian, terdapat kendala teknis berupa keterbatasan perangkat yang tidak mendukung aplikasi *Kahoot*. Secara keseluruhan, media *Kahoot Ampera* dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Media, *Kahoot Ampera*, IPAS

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dan kemampuan individu secara holistik, meliputi aspek intelektual, emosional, sosial, dan fisik. Pendidikan merupakan wadah suatu proses perubahan tingkah laku yang menjadi tonggak awal pembawa perubahan (Monalisa et al., 2024, p. 31). Pendidikan di sekolah dasar merupakan proses pengembangan keterampilan mendasar, dimana setiap siswa belajar untuk pengembangan diri terbaiknya, termasuk peningkatan keterampilan yang dimilikinya (Ramadhina et al., 2024). Di Indonesia, upaya untuk menghadapi tantangan tersebut

menghasilkan inovasi pendidikan yang dikenal sebagai Kurikulum Merdeka.

Hadirnya kurikulum merdeka menjadikan salah satu Upaya untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia yang sesuai dengan kebutuhan zaman (Arni, Sunedi, & Robert., 2024, p. 19). Melalui pendekatan yang berbeda dari kurikulum tradisional, Kurikulum Merdeka berupaya menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menantang (Syahbana et al., 2024), Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang bermacam-macam agar peserta didik lebih optimal dan memiliki konsep dan menguatkan

kompetensi yang dimilikinya (Jannah et al., 2022).

Salah satu perubahan signifikan dalam Kurikulum Merdeka adalah integrasi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), dengan tujuan untuk memberikan pendekatan pembelajaran yang lebih terpadu. Pendidikan formal di sekolah memainkan peran vital dalam menangani isu-isu terkait kurikulum dan pembentukan karakter siswa (Prihatini et al., 2024). Pada pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya (Rahman & Fuad, 2023).

IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi peserta didik dan kehidupannya sehari-hari (Aulia et al., 2024). Menurut Argiarta et al., (2024) siswa kurang tertarik untuk belajar IPS dikarenakan materi yang luas dan hafalan dalam mata pelajaran IPS

yang banyak. Faktor minat berdampak pada motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran IPS. Jika motivasi belajar IPS tinggi maka berdampak pada antusias peserta didik pada saat memperhatikan guru mengenai penjelasan materi IPS.

Selama observasi awal di SD 2 Mekar Jaya, ditemukan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Walaupun demikian, kemampuan siswa dalam mengikuti pelajaran IPS mengenai membangun Masyarakat yang beradab masih terbilang rendah, dengan hanya sekitar 30% siswa yang mampu memahami dan mengikuti materi dengan baik, sementara sisanya masih menghadapi kesulitan dalam memahami informasi yang diajarkan. Di samping itu, guru masih terbatas pada penggunaan buku IPS sebagai sumber utama dalam menyampaikan materi, tanpa memperkenalkan media atau pendekatan pembelajaran yang lebih beragam. Kondisi ini menyebabkan rendahnya partisipasi aktif siswa, yang terlihat kurang terlibat dalam pembelajaran. Ketergantungan pada buku sebagai alat utama membuat pembelajaran kurang menarik dan

menyulitkan siswa untuk menghubungkan materi dengan pengalaman mereka sehari-hari.

Berdasarkan wawancara dengan guru dan kepala sekolah SDN 2 Mekar Jaya, mereka mengakui bahwa keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya efektivitas pembelajaran. Mereka juga menyebutkan bahwa, meskipun ada upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, keterbatasan sumber daya dan waktu menjadi tantangan dalam menerapkan metode yang lebih variatif dan interaktif. Namun, sekolah memiliki fasilitas Chromebook yang dapat menunjang penelitian ini, dengan jumlah sekitar 25 unit yang dapat digunakan untuk mendukung implementasi metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Penggunaan media, seperti *Kahoot*, memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan pemilihan media yang tepat seperti *Kahoot*, tujuan pembelajaran dapat tercapai lebih efektif, karena siswa dapat aktif terlibat dan belajar dengan cara yang lebih menarik.

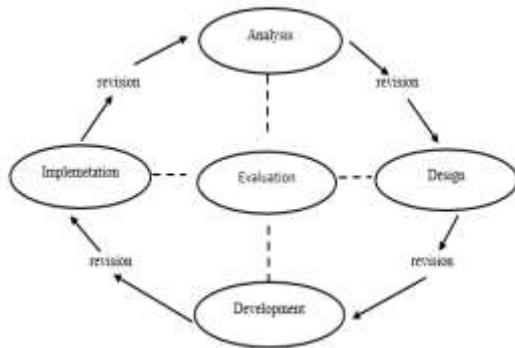
*Kahoot* adalah sebuah platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat dan memainkan kuis interaktif secara online. *Kahoot!* juga memberikan poin untuk setiap jawaban yang benar, sehingga peserta didik yang berpartisipasi dapat langsung melihat hasil respons mereka (Averina & Widagda, 2021). Kreativitas guru dan siswa sangat penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan

Penelitian terdahulu Bahri (2024) penggunaan media *Kahoot* oleh siswa dan guru kelas V Sekolah Dasar mendapatkan penilaian yang sangat positif terhadap media yang telah dikembangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Zikrila (2024) penggunaan *Kahoot!* berbasis *Radece* yang dibantu dengan *mindmap* dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam belajar.

## **B. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian Research & Development. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design,

Development, Implementation and evaluation). Prosedur pengembangan yang akan dilakukan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran *Kahoot* Ampera adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Sumber: (sugiyono,2021)

#### Pengembangan ADDIE

Pada tahap analisis yang harus dianalisis seperti media pembelajaran, Materi, dan Kurikulum. Tahap Desain (Design) peneliti membuat produk awal atau rancangan produk. Development (Pengembangan) membuat dan memodifikasi media kahoot Ampera, Implementation (Penerapan) Uji coba pengembangan media Kahoot Ampera akan dilakukan pada one to one dan small group dan uji coba tes. Evaluation (Evaluasi) media Kahoot Ampera yang dikembangkan sudah meliputi kevalidan dan kepraktisan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan

wawancara, kuesioner dan dokumentasi.

Validasi prototype dilakukan dengan Teknik uji validasi media, materi, dan Bahasa terhadap median *kahoot* Ampera. Dalam teknik analisis data yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan hasil dari media pembelajaran yang memiliki mutu tinggi dan memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan.

**Tabel 1. Skala penilaian validitas dan Praktikalitas**

Presentase	Validitas	Praktikalitas
0%-20%	Tidak Valid	Sangat praktis
21%-40%	Kurang valid	Praktis
40%-60%	Cukup Valid	Cukup praktis
61%-80%	Valid	Kurang praktis
81%-100%	Sangat valid	Tidak praktis

Sumber: (Sugiyono, 2024)

#### C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis *penelitian R & D (Research and Development)*, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Yang dikembangkan dengan bantuan teknologi digital, khususnya platform *game-based learning* Kahoot.

Tahap analisis peneliti mengamati langsung proses pembelajaran dalam kelas yang akan diteliti. Selain ke lapangan peneliti juga melakukan wawancara bersama

guru kelas IV yang bertujuan untuk menemukan bahan pertimbangan untuk membuat produk yang akan dikembangkan. Sehingga produk yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan sekolah guna meningkatkan mutu, kebermanfaatan produk bagi guru, maupun peserta didik serta mampu menjadi solusi penyelesaian masalah dalam pembelajaran. Penyampaian materi kepada peserta didik kelas IV masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran dan hanya menggunakan buku paket. Meskipun metode ceramah tersebut telah lama digunakan, namun ternyata belum mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

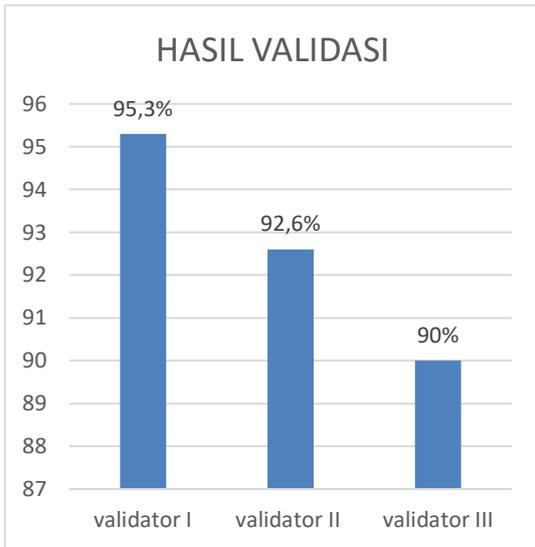
Pada tahap Design (Perencanaan), peneliti mulai menyusun rancangan awal produk yang akan dikembangkan, yaitu Media Kahoot Ampera untuk mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Tahapan ini dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh sebelumnya, di mana ditemukan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual

agar dapat memahami materi dengan lebih baik.

Tahap development membuat produk jadi nyata. Kemudian hasil dari prototype yang telah dikembangkan oleh peneliti di validasi oleh ahli yang disebut validator. Validasi terbagi menjadi validasi materi, media dan bahasa.



Gambar 3. Tampilan Media Kahoot media *kahoot* ampera menerima skor rata-rata kevalidan dari tiga validator I media sebesar 95,3%, validator II sebesar 92,6%, validator III sebesar 90%. Hasil tersebut termasuk kriteria "Sangat Valid". Dengan keseluruhan uji validasi ini mencapai 92,6% dan dinyatakan memenuhi semua kriteria sehingga dinyatakan sangat valid untuk digunakan.



Gambar 4. Hasil rata-rata uji Kevalidan Media *Kahoot* Ampera.

Desain tampilan awal pada aplikasi *kahoot* ampera dibuat semenarik mungkin menyesuaikan isi dari materi membangun masyarakat yang beradab. Tata tulis di soal dibuat semula mungkin dipahami oleh peserta didik. Soal pada aplikasi *kahoot* sesuai materi membangun Masyarakat yang beradab.



Gambar 5. Tampilan Awal Aplikasi Kahoot



Gambar 6. Soal pada Aplikasi Kahoot

Pada tahap implementasi *one to one* dengan 5 peserta didik, melalui uji coba *one to one* ini peneliti dapat mengetahui tanggapan dari siswa melalui angket respon siswa yang telah dibagikan terkait dengan produk media *kahoot* ampera yang dikembangkan.

Tabel 2. Hasil Angket Respon Siswa *One To One*

No	Nama Peserta Didik	Butir Pernyataan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	VAW	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5
2	RA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	PY	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5
4	NNS	5	5	4	4	5	5	3	5	5	5
5	RO	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Jumlah Skor yang didapat		24	24	23	23	23	24	23	24	24	25
Rata-rata skor yang didapat		237									
Persentase keseluruhan		94,8%									
Kriteria		Sangat Praktis									

Sumber : Hasil olah data primer (2025)

Dari tabel tersebut diperoleh hasil dari nilai angket sebesar 94,8% dengan kriteria persekoran kepraktisan yang dapat dilihat pada tabel bawasannya dari hasil uji coba *one to one* (perorangan) melalui anget respon siswa dapat

dikategorikan “ Sangat Praktis “ dan media *kahoot* ampera mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD materi membangun masyarakat yang beradab layak digunakan. peserta didik menyukai media *kahoot* ampera pada mata Pelajaran IPAS kelas IV SD materi membangun masyarakat yang beradab serta menarik minat belajar peserta didik, sehingga media ini sudah baik dalam uji coba *one to one* tanpa adanya revisi.

Implementasi uji *small group* dengan 13 peserta didik bertujuan mengetahui hasil kepraktisan media *kahoot* ampera materi membangun Masyarakat yang beradab dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3. Angetek Respon Siswa *Small Group***

No	Nama Peserta Didik	Baiter Pernyataan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	DAP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	AAV	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	VW	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	TNH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	IA	5	4	5	5	5	4	3	2	5	5
6	NA	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5
7	JARD	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5
8	RHW	5	5	5	5	4	3	4	5	4	5
9	SW	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	RAD	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11	MER	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	JA	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
13	SB	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5
Jumlah Skor yang didapat		65	62	59	58	63	60	61	61	64	65
Rata-rata skor yang didapat		618									
Persentase keseluruhan Kriteria		95,07%									
		Sangat Praktis									

Dapat disimpulkan bahwa rata-rata penilaian angket mendapat jumlah skor dengan rata-rata hasil persentase nilai sebesar 98,66% dan termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Peserta didik menyukai

media *kahoot* ampera materi membangun masyarakat yang beradab sehingga dapat menarik minat belajar siswa. Sehingga media ini sudah baik dalam uji coba *small group* tanpa adanya revisi dan produk siap digunakan.

Hasil evaluasi ini didapat dari komentar dan saran dari respond peserta didik, maka hasil penelitian yang diperoleh tentang media ini adalah sangat layak sesuai dengan hasil implementasi dengan presentase 95,07%.

Hasil validasi dari ketiga validator menunjukkan bahwa produk memperoleh nilai rata-rata sebesar 95,3% dari validator I, 92,6% dari validator II, dan 90% dari validator III, sehingga media *Kahoot* Ampera dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji coba one-to-one (perorangan) angket sebesar 94,8% yang menunjukkan bahwa media tergolong dalam kategori "Sangat Praktis". Uji coba kelompok kecil (*small group*) diperoleh rata-rata hasil persentase nilai sebesar 98,66%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siburian (2023), yang menunjukkan

bahwa media pembelajaran game interaktif berbasis web *Kahoot* pada Tema 7 Subtema 1 di kelas IV SD memperoleh nilai rata-rata persentase kevalidan sebesar 81% dengan kriteria skor "Sangat Valid". Hal ini memperkuat bahwa pengembangan media berbasis *Kahoot*, termasuk media *Kahoot* Ampera, dapat menjadi alternatif yang valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekoah.

#### **D. Kesimpulan**

Media pembelajaran *Kahoot* Ampera dinyatakan valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memperoleh nilai rata-rata kevalidan yang sangat tinggi, yaitu 95,3% (validator I), 92,6% (validator II), dan 90% (validator III), sehingga memenuhi kriteria "Sangat Valid". Selain itu, kepraktisan media juga diuji melalui uji coba one-to-one dan small group bersama siswa kelas IV SD. Hasil uji coba one-to-one menunjukkan skor kepraktisan sebesar 94,8%, dan pada uji coba small group diperoleh nilai sebesar 98,66%, yang keduanya termasuk dalam kategori "Sangat Praktis".

Media *Kahoot* Ampera terbukti tidak hanya valid dari segi isi dan tampilan, tetapi juga praktis dan efektif dalam meningkatkan partisipasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Argiarta, A., S. M. A. C., Noviyanti, S., & Sofwan, S. (2024). Analisis Permasalahan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1322–1329. <https://doi.org/10.31004/innovativ.e.v4i3.10615>
- Arni, Y., Sunedi, & Robert, B. L. (2024). Pelatihan Penguatan Profil Pancasila Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kompetensi dan Karakter Siswa SD Sesuai dengan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 19–27. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesst/article/view/1917>
- Aulia, N., Sitohang, S., & Thesalonika, E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran PjBL Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 094129 Bah Tobu. 4, 16463–16479.
- Bahri, A., & Asnidar, A. (2024). Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbantu Media Aplikasi Kahoot. *Jurnal Pendidikan Sang Surya*, 10(1), 364-371.

- Jannah, F., Irtifa, T., & Zahra, P. F. A. (2022). Pengertian Kurikulum Merdeka Latar Belakang. *Al Yazidiy: Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Pendidikan*, 4(2), 55–65.
- Prihatini, N. W., Dewi, S. M., Buana, U., Karawang, P., Klari, K., Karawang, K., Barat, J., Kahoot, M., & Dasar, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. 5(4), 4429–4435.
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80.  
<https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Ramadhina, K., Hidayat, O. S., & Soleh, D. A. (2024). Pengaruh Model Flipped Classroom Tipe Peer Instruction terhadap Keterampilan Komunikasi Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 778–787.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6993>
- Siburian, M. E. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Kahoot Pada Tema 7 Sub Tema 1 di Kelas IV SDN 060857 Medan Tembung TA 2022/2023* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan).
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Syabhana, A., Asbari, M., Anggitia, V., & Andre, H. (2024). Revolusi Pendidikan: Analisis Kurikulum Merdeka Sebagai Inovasi Pendidikan. *Journal Of Information Systems And Management*, 03(02).