

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KAHOOT PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IX SMP ISLAM AL FATTAHIYYAH

Hanifatur Rohmah¹, Nurna Listya Purnamasari²

^{1,2} Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung

hanifaturrohmah084@gmail.com , nurnalistya@gmail.com

ABSTRACT

*This research is motivated by the low levels of students' learning motivation and literacy skills in Pancasila Education, a subject often perceived as monotonous due to the lack of innovative and digital-based learning media in the classroom. On the other hand, technological advancements demand the integration of interactive media that adapts to the characteristics of digital-generation students. Therefore, this study aims to examine the feasibility and practicality of learning media based on the educational game Kahoot, as well as to analyze its effectiveness in enhancing students' learning motivation and literacy achievement in Pancasila Education. The research method used is Research and Development (R&D). The development procedure was systematically executed through the stages of problem analysis, product design, expert validation, revision, and field testing to produce a valid, practical, and applicable learning media product. The preliminary results from the problem and needs analysis data indicate that students strongly require interactive and engaging learning media to stimulate their interest in learning. Meanwhile, teachers need practical digital supporting instruments to measure real-time comprehension of the material. Based on the validation test by media experts, which included aspects of efficiency, safety, and display, a total score of 46 out of a maximum of 48 was obtained, yielding a feasibility percentage of **95.83%** (Very Feasible). The validation test results from material experts supported this with a percentage of **88%** (Very Feasible). From the user perspective, the practicality level by teachers and students reached **89%** (Very Practical). Furthermore, the effectiveness test proved that using Kahoot significantly increased students' learning motivation with a success rate of **85%** and boosted students' literacy skills to **87%** completeness. The conclusion of this study demonstrates that Kahoot-based learning media is proven to be highly feasible, practical, and effective as an innovative solution for teaching Pancasila Education in schools.*

Keywords: Learning Media, Kahoot, Pancasila Education, Learning Motivation, Student Literacy

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar dan kemampuan literasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang sering kali dianggap monoton akibat minimnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif dan berbasis digital di kelas. Di sisi lain, perkembangan teknologi menuntut integrasi media interaktif yang adaptif terhadap karakteristik siswa generasi digital. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis permainan edukatif Kahoot, serta menganalisis tingkat keefektifan penggunaannya dalam mendongkrak motivasi belajar dan ketuntasan

literasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*). Prosedur pengembangan dilaksanakan secara sistematis melalui tahapan analisis masalah, perancangan produk, validasi ahli, revisi, hingga uji coba di lapangan guna menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan aplikatif. Hasil penelitian pada tahap awal melalui sajian data analisis masalah dan kebutuhan menunjukkan bahwa siswa sangat membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk menstimulus ketertarikan belajar mereka. Sementara itu, guru memerlukan instrumen digital pendukung yang praktis untuk mengukur pemahaman materi secara nyata (*real-time*). Berdasarkan uji validasi oleh ahli media yang mencakup aspek efisiensi, keamanan, dan tampilan, diperoleh total skor sebesar 46 dari skor maksimal 48, yang menghasilkan persentase kelayakan sebesar 95,83% (Sangat Layak). Hasil uji validasi oleh ahli materi mendukung dengan persentase sebesar 88% (Sangat Layak). Dari aspek pengguna, tingkat kepraktisan oleh guru dan siswa memperoleh persentase 89% (Sangat Praktis). Selanjutnya, uji keefektifan membuktikan bahwa penggunaan Kahoot secara signifikan berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa dengan tingkat keberhasilan mencapai 85%, serta mendorong kemampuan literasi siswa hingga mencapai ketuntasan 87%. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Kahoot terbukti sangat layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kahoot, Pendidikan Pancasila, Motivasi Belajar, Literasi Siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan manusia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif. Pendidikan adalah suatu hal yang disepakati menjadi hal yang pokok dalam suatu bangsa manapun. Kualitas Pendidikan dalam suatu bangsa menjadi salah satu penentu kemajuan bangsa tersebut. Dengan kata lain, kemajuan suatu bangsa atau negara dapat dilihat dari bagaimana

kualitas Pendidikan di bangsa dan negara tersebut. Buruknya kualitas Pendidikan yang ada akan membuat bangsa atau negara tersebut mengalami ketertinggalan (Nur et al., 2025)

Di Indonesia, urgensi Pendidikan ditegaskan dalam Undang-Undang republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang system Pendidikan nasional yang menyatakan bahwa Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan

Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, kreatif, mandiri, serta, menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Indonesia, 2003).

Namun, Pendidikan tidak pernah lepas dari berbagai permasalahan. Begitupun dengan Indonesia, Pendidikan di Indonesia sampai saat ini masih dihadapi dengan berbagai permasalahan. Dimana system Pendidikan hingga saat ini masih dibayangi oleh beragam permasalahan yang berdampak langsung pada mutu Pendidikan. Berbagai persoalan tersebut menjadi faktor utama yang menyebabkan kualitas Pendidikan nasional belum menunjukkan hasil yang optimal. Pada tahun 2019 lalu Indonesia menempati posisi yang rendah yakni ke 74 dari 79 negara lainnya dalam survey, sehingga menempati Indonesia sebagai salah satu nagara dengan kualitas Pendidikan terendah dibandingkan negara-negara lainnya. (Yusuf et al., 2024)(Ips & Smp, 2025)

Meskipun Pendidikan memiliki peran sangat penting, namun kenyataanya, dalam praktik pembelajaran di banyak sekolah, masih ditemukan kendala kendala yang menghambat tercapainya

kualitas pembelajaran yang optimal. Terlebih untuk mata Pelajaran seperti Pendidikan PKn, penyampaian materi yang cenderung monoton dan bersifat ceramah menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut (Pancasila et al., 2025). Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa, kurangnya motivasi belajar, dan kurang maksimalnya pemahaman konsep kewarganegaraan. Sebagai contoh penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti meningkatkan pemahaman nilai moral siswa dalam pembelajaran pkn. Ketidakadaan media yang memadai dan inovatif untuk Pendidikan PKn menunjukkan bahwa perlu dilakukan suatu pengembangan media yang sesuai karakteristik siswa masa kini dan dapat diakses secara fleksibel.

Upaya peningkatan mutu Pendidikan hingga saat ini terus dilakukan oleh pemerintah. Namun, tanggung jawab dalam mewujudkan Pendidikan yang berkualitas tidak hanya berada pada pemerintahan semata, melainkan juga melibatkan berbagai pihak lain seperti, sektor swasta, Lembaga Pendidikan, serta masyarakat secara luas. Sebagian

masyarakat yang memiliki kesadaran tinggi terhadap pentingnya Pendidikan terbaik bagi putra putri meraka. Dengan biaya yang mahal dan fasilitas yang mewah, sekolah terbaik itu dapat memberikan pelayanan Pendidikan yang baik dan berkualitas (Alifah, 2021). Namun demikian, tidak semua Lembaga Pendidikan memiliki kondisi dan sumber daya yang sama dalam menunjang kualitas pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan sarana pembelajaran berbasis teknologi.

SMP Islam Al Fattahiyyah merupakan salah satu lembaga yang berada di lingkungan pondok pesantren. Sekolah mengintegrasikan pembelajaran akademik dan Pendidikan agama dengan visi unggul dalam prestasi berlandaskan iman dan taqwa kepada Allah Swt, Berakhlaq mulia (Al-Akhlaqu Al Karimah), professional dan kompeten. Sebagai bagian dari komunitas pesantren, peserta didik juga di ajarkan untuk hidup dalam lingkungan yang saling mendukung, mengembangkan karakter, dan meningkatkan keterampilan sosial serta kepemimpinan.

Berdasarkan pra observasi proses pembelajaran di SMP Islam Al

Fattahiyyah, diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional. Metode konvensional adalah metode pembelajaran yang dilakukan dengan penyampaian informasi secara lisan dari pendidik kepada peserta didik atau biasa disebut dengan metode ceramah. Guru cenderung mengandalkan penjelasan verbal untuk menyampaikan konsep-konsep Pelajaran, sementara peserta didik lebih banyak mendengarkan dan mencatat informasi dari guru. Kurangnya pemahaman dasar yang membuat peserta didik kesulitan dalam mempelajari materi yang lebih lanjut.

Dari hasil pra observasi, ditemukan bahwa keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar masih tergolong rendah. Terlihat dari minimnya timbal balik antara pendidik dan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik cenderung pasif, jarang mengajukan pertanyaan, serta kurang memberikan respons terhadap penjelasan yang disampaikan oleh pendidik. Kondisi tersebut disebabkan oleh penyampaian materi yang masih bersifat satu arah dan kurang bervariasi, sehingga menimbulkan

rasa jenuh dan bosan pada peserta didik. Namun demikian, Ketika peserta didik diberikan tugas atau Latihan soal, mereka mampu menyelesaikannya dengan cukup baik. Hal ini dikarenakan peserta didik lebih banyak mengandalkan buku teks atau sumber tertulis sebagai acuan dalam mengerjakan tugas, bukan karena pemahaman konsep yang diperoleh selama penjelasan di kelas. Situasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya mengarah pada pemahaman yang mendalam, melainkan masih berfokus pada pencarian jawaban secara tekstual. Dari permasalahan tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami agar mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, menumbuhkan minat belajar, serta menciptakan interaksi yang lebih aktif antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran.

Dikarenakan di SMP Islam Al Fattahiyyah tidak diperbolehkan membawa ataupun menggunakan gadget, media ini akan di akses melalui komputer. Disekolah ini menyediakan fasilitas lab komputer yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk menunjang kegiatan

belajar. komputer digunakan sebagai sarana untuk mengakses berbagai media pembelajaran digital. Guru juga memanfaatkan komputer tersebut untuk memberikan tugas berbasis teknologi dan mengarahkan siswa dalam mencari sumber belajar yang relevan. Fasilitas ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Digitalisasi mendorong institusi sekolah dan madrasah untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif demi meningkatkan efektivitas dalam proses Pendidikan. Aspek penting dalam perancangan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang sesuai untuk menarik minat siswa (D. A. Putri et al., 2024). Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu memperjelas penyampaian materi dan makna pembelajaran kepada siswa, serta

materi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang membantu penyajian materi yang menarik dan membuat situasi belajar menjadi aktif serta mudah dipahami siswa, sehingga mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Mulyati & Furnamasari, 2023). Dalam konteks pembelajaran PPKn, peranan media sangat penting karena mata Pelajaran ini tidak hanya mengajarkan pengetahuan kognitif, tetapi juga memfokuskan pada nilai nilai, sikap dan karakter kewarganegaraan. Media menjadi salah satu elemen penting dalam mencapai tujuan pembelajaran (Sinurat & Labuhanbatu, 2025). Pengguna media pembelajaran yang sesuai dapat membantu memperdalam pemahaman konsep serta memfasilitasi siswa dalam mengembangkan sikap kritis dan partisipatif di dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dengan memanfaatkan teknologi, Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis atau game (Ernalida et., al 2019)(Negeri et al., 2023).. *Kahoot ini juga merupakan laman daring yang*

sangat edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran (Sakdah et., al 2021)(Minta & Peserta, 2023)

Kahoot juga digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, *post-test*, dan latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Pembelajaran menggunakan Kahoot berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi akses informasi, dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis. Media pembelajaran Kahoot dapat dianggap sebagai respons terhadap tuntutan zaman dalam menyajikan materi pembelajaran. Pendidikan digital menjadi semakin relevan dengan perkembangan media teknologi digital. Mencoba mengubah tantangan yang kerap dihadapi para pengajar terhadap kecenderungan peserta didik yang cepat bosan dengan materi yang telah disampaikan (J. T. Pendidikan, 2025). Namun, di banyak sekolah, pemanfaatan media *Kahoot* khusus untuk Pendidikan Pancasila masih belum optimal baik dari segi kesiapan guru, ketersediaan konten, maupun adaptasi terhadap karakteristik materi

Pendidikan Pancasila. Karena itu, terdapat peluang besar untuk mengembangkan media pembelajaran *Kahoot* yang dirancang khusus untuk pembelajaran PKn kelas IX agar lebih menarik, dan efektif.

adapun fitur *Kahoot* dibuat supaya meningkatkan motivasi dan kemampuan belajar. Motivasi dan kemampuan belajar merupakan dua elemen psikopedagogis yang saling berinteraksi secara berkesinambungan dalam menentukan keberhasilan akademik siswa (Ramaberto & Alia Sari, 2023). Motivasi bertindak sebagai motor penggerak internal dan eksternal yang memberikan energi, mengarahkan, serta mempertahankan fokus siswa pada tujuan belajarnya (Kependidikan et al., 2025; Rohman et al., 2023). Di sisi lain, konsepsi literasi kini telah bergeser dari sekadar kemampuan dasar membaca dan menulis menjadi sebuah kecakapan linguistik integratif dalam mengelola, memahami, dan memetakan informasi secara kritis (Padmadewi & Artini, 2018; Amir & Dalle, 2025). Kedua variabel ini memiliki hubungan simbiotis, di mana penguasaan literasi tingkat tinggi memerlukan dorongan motivasi intrinsik yang kuat agar siswa tekun

menghadapi materi yang kompleks, sedangkan aktivitas literasi yang dikemas secara interaktif dan berpusat pada siswa terbukti secara signifikan mampu mendongkrak kembali motivasi belajar mereka di dalam kelas (Guru et al., 2025; Ramaberto & Alia Sari, 2023).

Beberapa penelitian terdahulu yang sudah menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) pengembangan media pembelajaran berbasis website yang pertama berjudul “Pengembangan media pembelajaran website berbasis google sites untuk meningkatkan kemampuan mengidentivikasi nilai-nilai Pancasila”. penelitian yang dilakukan septiana rofika sari, mahasiswa universitas Nusantara PGRI kediri Indonesia ini menunjukkan bahwa media website google sites layak digunakan dan termasuk kategori sangat praktis dengan skor 93,75% dalam meningkatkan kemampuan peserta didik mengindentifikasi nilai-nilai Pancasila (Sari e. Penelitian yang akan dilakukan penulis diberi judul “Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Kahoot* pada mata Pelajaran PKn”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau **Research and Development (R&D)** yang bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif secara sistematis. Model pengembangan utama yang dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah model **ADDIE** (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Prosedur pengembangan media berbasis *Kahoot* ini dilakukan melalui 5 tahapan sistematis model ADDIE:

1. Analysis (Analisis):

Melakukan analisis kebutuhan kurikulum, analisis masalah langsung di dalam kelas, serta wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IXA di SMP Islam Al Fattahiyyah Tulungagung.

2. Design (Desain): Berfokus pada perencanaan pengalaman belajar siswa, yang meliputi penentuan urutan materi, pengembangan strategi instruksional, perancangan butir-butir soal, dan pembuatan dokumen rancangan berupa *Storyboard*.

3. Development

(Pengembangan): Tahap memproduksi atau mewujudkan rancangan ke dalam platform digital *Kahoot* menjadi media pembelajaran nyata. Tahap ini juga melibatkan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, diikuti dengan revisi produk berdasarkan masukan para ahli agar memenuhi standar kelayakan.

4. Implementation

(Implementasi): Menerapkan media pembelajaran berbasis *Kahoot* yang telah direvisi kepada siswa dalam situasi nyata (menggunakan fasilitas laboratorium komputer sekolah) untuk menguji efektivitas dan interaksi siswa terhadap produk di lapangan.

5. Evaluation (Evaluasi):

Melakukan penilaian terhadap kualitas produk dan efektivitas proses pembelajaran. Evaluasi ini melibatkan evaluasi formatif (perbaikan di setiap tahapan) maupun evaluasi sumatif (mengukur dampak akhir terhadap motivasi dan hasil belajar siswa).

Desain Uji Coba: Dilakukan secara bertahap melalui tiga tingkatan:

- *Uji coba perseorangan:* Melibatkan 1 hingga 3–5 orang siswa dengan kemampuan variatif (tinggi, sedang, rendah) sebagai langkah awal mendeteksi kesalahan visual, keterbacaan, atau kesalahan mendasar pada media.
- *Uji coba kelompok kecil:* Menguji tingkat kepraktisan dan kesesuaian durasi fitur media setelah perbaikan tahap pertama selesai dilakukan.
- *Uji coba kelompok besar (uji lapangan):* Dilakukan pada satu kelas penuh (sekitar 20 hingga 25 siswa) dalam kondisi pembelajaran riil untuk mengukur efektivitas media.
- **Subjek Uji Coba:** Melibatkan validator ahli media (dosen dari Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung), validator ahli materi (guru mata pelajaran PPKn SMP Islam Al Fattahiyyah), serta siswa kelas IX selaku pengguna produk.

Penelitian ini mengumpulkan dua jenis data, yaitu data kuantitatif (berupa skor angka) dan data kualitatif (berupa saran/masukan tertulis). Instrumen pengumpulan data meliputi:

- **Angket/Kuesioner:**

Digunakan sebagai lembar penilaian kelayakan produk oleh ahli media dan materi, serta angket respon kepraktisan oleh guru dan siswa.

- **Tes (*Pre-test* dan *Post-test*):**

Digunakan untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan literasi dan hasil belajar.

- **Dokumentasi & Observasi:**

Untuk mengumpulkan data administratif (seperti daftar nama dan nilai siswa) serta memantau aktivitas belajar.

Data kuantitatif yang diperoleh dari lembar angket/kuesioner diolah dengan menghitung skor aktual dibagi skor maksimal untuk mendapatkan nilai persentase kelayakan produk. Hasil persentase tersebut kemudian dikonversikan ke dalam tabel kriteria penilaian (misalnya rentang 81–100% berkategori "Sangat Baik/Sangat Layak") untuk menentukan tingkat

kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

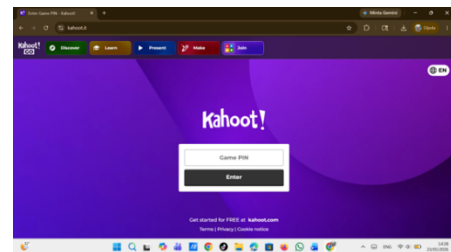
1. Sajian Datadan Hasil Analisis Pengembangan Produk

Bagian ini menguraikan hasil dari proses pengembangan produk serta hasil validasi yang dilakukan pada dua tahap, yaitu Develop dan Implement, pada tahap Develop, peneliti berhasil merancang dan menghasilkan media vidio pembelajaran interaktif berbasis Kahoot yang difungsikan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Menjaga Tradisi, Kearifan Lokal, serta Budaya untuk siswa kelas 9A SMP Islam Al Fattahiyyah

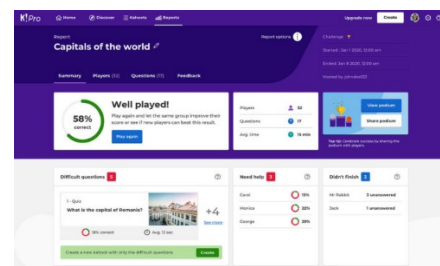
Produk yang dikembangkan dalam bentuk vidio pembelajaran ini ini terdiri atas beberapa komponen utama. Komponen tersebut mencakup elemen visual, kuis interaktif, serta integrasi materi berbasis kurikulum yang mendukung keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

a. Halaman Depan

Produk yang dikembangkan dalam bentuk vidio pembelajaran ini ini terdiri atas beberapa komponen utama. Komponen tersebut mencakup elemen visual, kuis interaktif, serta integrasi materi berbasis kurikulum yang mendukung keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.



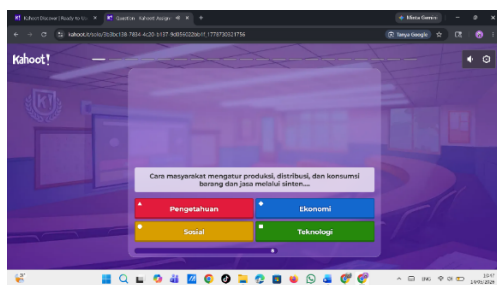
b. Halaman Menu Utama



Pada gambar 4. 2 menunjukkan icon untuk akun guru dirancang secara intuitif dengan membagi fiturnya ke dalam empat area utama agar mudah manajemen kuis dan pemantauan data kelas. Pada bilah navigasi atas, terdapat menu Home, Discover untuk mencari kuis siap pakai, Library sebagai tempat menyimpan koleksi kuis pribadi, Reports untuk mengunduh analisis nilai siswa, serta

menu Groups dan Marketplace. Bagian sisi kiri halaman menampilkan profil pengajar dan pengaturan ruang kerja (workspaces), sementara pada pojok kanan atas tersedia tombol Create untuk membuat kuis baru secara manual maupun otomatis. Terakhir, area tengah halaman berfungsi sebagai umpan utama (feed) yang menyediakan jalan pintas ke laporan aktivitas terbaru, daftar kuis yang paling sering dimainkan, serta rekomendasi materi pembelajaran relevan.

c. Tampilan Materi



Kahoot pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 9 menyajikan antarmuka kuis interaktif yang memadukan teks pertanyaan dan ilustrasi nasionalisme seperti gambar suatu tradisi yang ada di Indonesia di layar proyektor guru, sementara perangkat siswa hanya menampilkan empat kotak warna dengan simbol geometri ikonik (segitiga merah, belah ketupat biru,

lingkaran kuning, dan kotak hijau) sebagai tombol respons cepat.

d. Evaluasi



Pada gambar 4. 4 Evaluasi dalam media Kahoot disajikan sesuai dengan background yang mengandung unsur Pendidikan Pancasila. Sebelum di evaluasi belum ada tampilan gambar seperti yang ada gambar diatas secara otomatis akan menampilkan skor dan bisa dapat melanjutkan ke soal berikutnya tanpa perlu kembali ke pertanyaan yang pertama.

2. Hasil Uji Validasi Ahli

- **Validasi Ahli Media:**
Dilakukan oleh Bapak Fahrur Rozi, S.Kom.. Pada tahap pertama, media memperoleh skor 46 dari maksimal 65 (70%). Setelah dilakukan revisi berupa penambahan gambar latar khas PKn, hasil uji tahap kedua melonjak dengan persentase kelayakan mencapai 98% (Sangat Valid).

- **Validasi Ahli Materi:**
Dilakukan oleh Ibu Intan Dwi Wulandari, S.Pd.. Materi soal dan konten memperoleh skor awal 46 dari 48 (95%) dan meningkat menjadi skor 47 dari 48 (98%) pada tahap evaluasi berikutnya.

3. **Uji Coba Produk**
(Implementation)

- **Uji Coba Kelompok Kecil:**
Melibatkan 5 orang siswa dan menghasilkan skor 144 dari skor maksimal 160, dengan persentase kelayakan mencapai 90%.
 - **Uji Coba Kelompok Besar:**
Melibatkan 20 siswi kelas 9A dengan perolehan skor total 615 dari skor maksimal 640, mencapai tingkat kelayakan sebesar 95% (kategori "Sangat Layak").
4. **Sajian Data Akhir** Secara keseluruhan, rata-rata akumulasi nilai dari seluruh rangkaian pengujian (ahli media, ahli materi, uji kelompok kecil, dan kelompok besar) mencapai **90%**. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Kahoot untuk mata pelajaran Pendidikan

Pancasila kelas IX di SMP Islam Al Fattahiyyah disimpulkan berada dalam kategori "**Sangat Layak**" untuk digunakan dalam proses pembelajaran

D. Kesimpulan

- Pengembangan media pembelajaran berbasis *Kahoot* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IX di SMP Islam Al Fattahiyyah berhasil dilaksanakan secara sistematis melalui tahapan model pengembangan instruksional yang mencakup analisis kebutuhan siswa, perancangan draf kuis, pengembangan konten materi, hingga uji coba lapangan. Proses pengembangan ini berfokus pada integrasi nilai-nilai luhur Pancasila ke dalam platform digital dengan mengoptimalkan fitur-fitur visual, penataan tata bahasa yang komunikatif, pengaturan batasan waktu berpikir, serta sistem poin kompetitif yang menantang. Kehadiran media inovatif ini terbukti mampu mendobrak kejenuhan metode ceramah konvensional, meningkatkan

fokus visual siswa secara signifikan, serta memicu partisipasi aktif dan interaksi dua arah di dalam kelas sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, dinamis, dan tidak lagi monoton.

- Kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dikategorikan Sangat Layak berdasarkan hasil penilaian para ahli. Validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa pembuatan butir soal, kesesuaian teks dengan capaian kurikulum, dan penyajian nilai-nilai Pancasila sudah tepat serta akurat. Di sisi lain, validator ahli media menyatakan bahwa aspek desain visual, kombinasi warna, tipografi, serta fungsionalitas sistem kuis interaktif pada Kahoot telah memenuhi standar kualitas media pembelajaran yang baik.

Sementara itu, tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis Kahoot ini dinilai Sangat Praktis berdasarkan angket respons pengguna di lapangan. Guru merasa terbantu karena platform ini mempermudah penyampaian materi secara interaktif serta

otomatis menyajikan data analisis nilai siswa tanpa perlu koreksi manual. Bagi siswa, media ini sangat praktis karena mudah diakses melalui smartphone, memiliki navigasi yang sederhana, serta menyajikan petunjuk permainan yang mudah difahami tanpa memerlukan instruksi yang rumit.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, J., & Dalle, A. (2025). *Pengaruh Motivasi Membaca terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Sekolah Menengah Atas Pendahuluan Metode*. 14(1), 1523–1530.
- Anshori, S. (2024). *Pengaruh Literasi Digital dan Media Pembelajaran Berbasis TIK terhadap Kompetensi Pedagogik Guru PAI MTs Se-Kabupaten Kepahiang*. 8, 9940–9949.
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (n.d.). *Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study*. 72–94.
- Guru, P., Dasar, S., & Riau, U. (2025). *Jurnal basicedu*. 9(6), 1819–1826.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., Heryani, A., Pebriyanti, N., & Rustini, T. (2022). *Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi The Role Of Technology-Based Learning Media In Improving Digital*

- Literacy In IPS Learning In High Class SD.* 31(1), 17–28.
- Ips, P., & Smp, D. I. (2025). *PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT! UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA.* 3(3).
<https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p720-727>
- Jayadiputra, E. (2023). *The Pancasila and Civic Education curriculum model at 21st century.* 20(1), 65–74.
- Kependidikan, J. I., Belajar, M., & Cijambe, S. D. N. (2025). *DIDAKTIK GLOBAL.*
- Lay, S., Ndoa, P. K., & Hutapea, A. K. (2024). 1, 2, 3. 13(1).
- Mawa, I. M., Candiasa, I. M., & Agustini, K. (2018). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DENGAN MEDIA GEOGEBRA TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 ABANG.* 8(3).
- Minta, M., & Peserta, B. (2023). *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROFESI GURU TAHUN 2023 e-ISSN: 2829-3541.* 148–152.
- Mulyati, T., & Furnamasari, Y. F. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot Untuk Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar.* 1(4).
- Negeri, S. M. K., Jambi, K., Pancasila, P., & Jambi, U. (2023). *Media Pembelajaran Game Edukasi Kahoot, Berpikir Kritis .* 14(2), 606–615.
- Nirmayani, L. H., & Yudiana, I. K. E. (2025). *Pancasila Education Learning Model Based on Cultural and Civic Literacy for Students ' Critical Literacy and Metacognitive Skills in Pancasila Education.* 8(2), 423–433.
- Nur, D., Hanifah, R., & Suhita, R. (2025). *Metafora : Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Persepsi Siswa terhadap Pemanfaatan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Kabupaten Banyumas.* 11(2), 242–250.
<https://doi.org/10.30595/mtf.v12i2.27585>
- Pendidikan, J., Indonesia, A., Xvii, V., Meningkatkan, U., Belajar, A., Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). *IMPLEMENTASI GAMIFIKASI BERBANTU MEDIA KAHOOT BELAJAR , DAN HASIL BELAJAR JURNAL PENYESUAIAN SISWA KELAS X AKUNTANSI 3 DI SMK KOPERASI YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2018 / 2019 Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia , Vol . XVII , No . 2 , Tahun 2019.* XVII(2).
- Pendidikan, J. K. (2018). *PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN THE ROLE OF INSTRUCTIONAL MEDIA TO IMPROVING.* 2(2).
- Putri, L. S., Harahap, T. H., & Panggabean, E. M. (2000). *Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Koneksi Matematis Melalui Penerapan Teori Belajar Bermakna Ausubel Pada Siswa Kelas Ix Smp Muhammadiyah 7 Medan.*

Ramaberto, N., & Alia Sari, F. (2023). Pengaruh Gaya Mengajar Guru terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri 1 Teluk Kuantan. *Journal of Education Research*, 4(4), 2408–2419.

Rohman, I. S., Ludin, I., Mukti, S., & ... (2023). Pengaruh Kompetensi Dosen Dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar (Studi Pada Mahasiswa Perguruan Tinggi Swasta Bidang *Jurnal Review ...*, 6, 1424–1434.

Satriana, M., Haryani, W., Jafar, F. S., Maghfirah, F., Dewi, A., Sagita, N., & Septiani, F. A. (2022). *Media Pembelajaran Digital dalam Keterampilan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun Menstimulasi*. 10, 408–414.

Sinurat, B., & Labuhanbatu, U. (2025). *Efektivitas Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMA*. 10(01), 670–676.

Suparmini, N. P., Sanjaya, D. B., & Suastika, I. N. (2025). *Civic Education as the Embodying of National Identity for Students in Elementary Schools*. 6, 162–172.

Usmi, R., Siregar, H. A., & Soesilo, G. B. (2024). *INTRODUCING PANCASILA EDUCATION , CIVIC EDUCATION IN*. 2(04), 394–399.