

ANALISIS KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPAS BERBANTUAN KAHOOT MATERI KABUPATEN TEMPAT TINGGALKU

Firda Eka Ayu Wulandari¹, Frita Devi Asriyanti²

^{1,2}PGSD FSH Universitas Bhinneka PGRI

firdawulann@gmail.com, frita@stkippgritulungagung.ac.id

ABSTRACT

Student engagement is a key aspect of the learning process because it reflects students' involvement during classroom activities. Preliminary research findings in third-grade classes at SDN I Jepun indicate that student engagement in learning the "My Home County" curriculum topic is still suboptimal. This study aims to describe and analyze third-grade students' engagement in using Kahoot during IPAS lessons on the "My Home District" topic at SDN I Jepun in Tulungagung Regency. This study employs a qualitative approach using a descriptive research design. The research subjects consisted of the third-grade teacher and 20 third-grade students at SDN I Jepun. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation, while data analysis utilized the Miles and Huberman model, which encompasses data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Data validity was tested using source triangulation and methodological triangulation. The research results showed that student engagement was 82.88%, while interviews with teachers and students revealed that most students were actively engaged throughout the learning process. Student engagement was evident through their attention to the lesson, their willingness to answer questions, their ability to express opinions or ask questions, and their active participation in Kahoot quizzes. The use of Kahoot made students more focused, enthusiastic, and motivated to participate in the lesson. Thus, the use of Kahoot supported the creation of interactive learning and encouraged student engagement in IPAS lessons.

Keywords: *student activity, Kahoot, IPAS learning*

ABSTRAK

Keaktifan siswa merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran karena menunjukkan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Hasil pra-penelitian di kelas III SDN I Jepun menunjukkan bahwa keaktifan siswa pada pembelajaran materi Kabupaten Tempat Tinggalku masih belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis keaktifan siswa kelas III pada penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran IPAS materi Kabupaten Tempat Tinggalku di SDN I Jepun Kabupaten Tulungagung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas III dan 20 siswa kelas III SDN I Jepun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan persentase keaktifan siswa 82,88%, sedangkan hasil wawancara guru dan siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan siswa terlihat melalui perhatian terhadap pembelajaran,

keberanian menjawab pertanyaan, kemampuan menyampaikan pendapat atau mengajukan pertanyaan, serta partisipasi aktif dalam mengikuti kuis *Kahoot*. Penggunaan *Kahoot* membuat siswa lebih fokus, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *Kahoot* mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif dan mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: Keaktifan siswa, *Kahoot*, pembelajaran IPAS.

A. Pendahuluan

Hakikat pembelajaran adalah upaya mengembangkan keaktifan siswa lewat berbagai bentuk interaksi dan pengalaman. Belajar menjadi fondasi penting agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik (Murni, 2021). Dalam proses pembelajaran, keaktifan siswa merupakan indikator penting keberhasilan. Siswa yang aktif mencerminkan bahwa mereka terlibat dalam mengikuti proses belajar (Sihaloho et al., 2020). Semakin tinggi keaktifan siswa, maka seharusnya semakin tinggi pula keberhasilan belajar yang dicapai (Sayangan et al., 2023). Keaktifan siswa berperan dalam mendukung terlaksananya pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh guru. Bentuk keaktifan siswa dapat berupa aktivitas individu maupun aktivitas yang dilakukan secara berkelompok selama proses pembelajaran (Putri et al., 2019).

Perkembangan teknologi pendidikan mendorong munculnya media interaktif yang tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga meningkatkan keaktifan mereka dalam pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022). Perkembangan teknologi pendidikan turut mendorong lahirnya berbagai media interaktif yang inovatif (Faturrokhman, 2025). Media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keaktifan siswa serta mendukung pemahaman materi yang lebih baik melalui keterlibatan langsung dalam proses.

Berdasarkan hasil pra penelitian di kelas III SDN I Jepun Kabupaten Tulungagung ditemukan bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pada materi Kabupaten Tempat Tinggalku belum sepenuhnya optimal. Kelas III yang terdiri atas 20 siswa, namun hanya sekitar 8 siswa yang aktif mengajukan pertanyaan dan 8 siswa yang aktif menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan

siswa dalam kegiatan diskusi juga masih tergolong rendah, yang ditunjukkan dengan hanya sekitar 2 siswa yang berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas. Selain itu, terdapat 2 siswa yang cenderung pendiam dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah sehingga interaksi siswa dengan guru maupun antarsiswa belum berlangsung secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, salah satunya melalui pemanfaatan *Kahoot*, guna mendorong keterlibatan siswa dan mendukung munculnya keaktifan belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran. Melalui kuis berbasis permainan, *Kahoot* mendorong partisipasi aktif dan interaksi antar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. *Kahoot* memiliki potensi untuk mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga perlu dilakukan analisis mendalam keaktifan siswa kelas III

sekolah dasar pada penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran IPAS materi Kabupaten Tempat Tinggalku.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Prosedur penelitian dibagi menjadi 3 tahapan yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap analisis. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas III dan 20 siswa kelas III SDN I Jepun. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi, pedoman wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penentuan uji keabsahan data digunakan teknik triangulasi yaitu triangulasi sumber.

Selama pelaksanaan penelitian, peneliti tidak terlibat dalam kegiatan mengajar, melainkan berperan sebagai observer yang bertugas mengamati jalannya proses pembelajaran serta keaktifan siswa berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Pada setiap pertemuan, guru melaksanakan pembelajaran

menggunakan metode ceramah interaktif yang dipadukan dengan tanya jawab serta memanfaatkan media *Kahoot* sebagai media evaluasi pembelajaran.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Indikator keaktifan siswa yang digunakan yaitu 1) memperhatikan pembelajaran; 2) menjawab pertanyaan guru; dan 3) berpartisipasi dalam kuis *Kahoot*. Hasil observasi keaktifan siswa disajikan pada Tabel1.

Tabel 1 Hasil Observasi Keaktifan Siswa

Peserta Didik	Skor	Presentase
ANA	14	35%
AQA	37	92,5%
AND	39	97,5%
AKR	25	62,5%
AZLS	38	95%
ARP	23	57,5%
CNA	31	77,5%
EGP	38	95%
GAZM	30	75%
HMZ	39	97,5%
IVD	38	95%
JNS	22	55%
LAPZ	37	92,5%
MHK	29	72,5%
MFA	39	97,5%
MRAP	16	40%
NA	35	87,5%
RZR	38	95%
SJW	36	90%
SPAZ	39	97,5%
Jumlah Perolehan Skor		705
Rata-Rata		35,25
Presentase		82,88%

Keaktifan siswa kelas III dalam pembelajaran IPAS berbantuan *Kahoot* pada materi Kabupaten Tempat Tinggalku di SDN I Jepun Kabupaten Tulungagung tergolong

sangat baik. Hasil observasi menunjukkan presentase keaktifan siswa sebesar 82,88%

1) Memperhatikan Pembelajaran

Keaktifan siswa dalam memperhatikan pembelajaran dinyatakan dalam kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat dan pertanyaan. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah berani menyampaikan pendapat maupun bertanya ketika diberikan kesempatan oleh guru. Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang cenderung pasif dan hanya memberikan tanggapan apabila diminta secara langsung oleh guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat belum merata pada seluruh siswa di kelas. Hasil wawancara menunjukkan kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat selama pembelajaran sudah mulai berkembang. Sebagian siswa telah mampu menyampaikan pendapatnya ketika proses pembelajaran berlangsung, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum percaya diri untuk berbicara di depan kelas. Terdapat beberapa siswa berani mengajukan pertanyaan

apabila terdapat materi yang belum dipahami, sedangkan sebagian siswa lainnya masih memerlukan dorongan dari guru agar berani bertanya. Selain itu terdapat keberanian siswa dalam melakukan presentasi.

Melalui indikator memperhatikan pembelajaran, keaktifan siswa dalam menyampaikan pendapat atau bertanya sudah menunjukkan perkembangan yang baik, namun belum merata pada seluruh siswa. Sebagian besar siswa menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, maupun mempresentasikan hasil pekerjaannya, sedangkan beberapa siswa lainnya masih memerlukan motivasi dan pendampingan dari guru agar lebih percaya diri dalam berpartisipasi selama proses pembelajaran.

2) Menjawab Pertanyaan Guru

Berdasarkan hasil observasi terlihat bahwa sebagian besar siswa memberikan perhatian ketika guru mengajukan pertanyaan dan berusaha menjawab sesuai dengan pemahamannya. Beberapa siswa tampak antusias mengangkat tangan sebelum menjawab pertanyaan, sedangkan beberapa siswa lainnya masih terlihat pasif dan memilih menunggu teman memberikan

jawaban terlebih dahulu. Hasil wawancara menunjukkan sebagian besar siswa telah menunjukkan keaktifan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung lebih berani menjawab pertanyaan ketika telah memahami materi yang disampaikan maupun saat pertanyaan berkaitan dengan pengalaman sehari-hari. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang memilih diam atau menunggu jawaban dari teman karena belum percaya diri terhadap jawaban yang dimiliki.

Melalui indikator menjawab pertanyaan guru, keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan guru selama pembelajaran. Sebagian besar siswa telah berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru sesuai dengan pemahaman mereka, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan motivasi dan bimbingan agar lebih percaya diri dalam menyampaikan jawaban secara mandiri.

3) Berpartisipasi dalam Kuis Kahoot

Hasil observasi menunjukkan selama pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa memperhatikan soal yang

ditampilkan pada layar dan mengikuti kuis dalam *Kahoot* dengan antusias. Sebagian besar siswa berusaha menjawab setiap pertanyaan secara mandiri serta menunjukkan semangat mengikuti kegiatan kuis. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang sesekali melihat jawaban teman atau belum percaya diri ketika menentukan pilihan jawaban. Hasil wawancara menyatakan bahwa penggunaan media *Kahoot* mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Siswa terlihat antusias mengikuti kuis *Kahoot*, memperhatikan soal yang ditampilkan, serta berusaha menjawab pertanyaan secara mandiri. penggunaan *Kahoot* memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan siswa dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang menggunakan metode ceramah. Siswa menjadi lebih fokus, lebih berani menjawab pertanyaan, dan lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.

Melalui indikator berpartisipasi dalam kuis *Kahoot*, partisipasi siswa dalam mengikuti kuis *Kahoot* tergolong baik. Penggunaan media *Kahoot* mampu meningkatkan antusiasme, fokus, serta keberanian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Walaupun

masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan bimbingan agar lebih percaya diri dalam menjawab soal secara mandiri, secara umum media *Kahoot* memberikan dampak positif terhadap keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Penggunaan *Kahoot* mampu menciptakan suasana kelas lebih menyenangkan (Daryanes & Ririen, 2020). *Kahoot* sebagai sistem respon siswa berbasis permainan digital generasi terkini yang berfokus pada dua hal, yaitu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa serta mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran (Li et al., 2021). *Kahoot* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran. Selain membantu siswa beradaptasi dengan perkembangan teknologi, penggunaannya juga mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Bunyamin et al., 2020). Bentuk-bentuk keaktifan siswa dapat dilihat dari keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, seperti berdiskusi, mendengarkan penjelasan, memecahkan masalah, mengerjakan tugas, menyusun laporan, serta

mempresentasikan hasil laporan tersebut (Sholihah et al., 2023).

Keaktifan siswa terlihat dari perhatian mereka terhadap kegiatan pembelajaran. Sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan guru, mengamati materi yang ditampilkan, dan mengikuti arahan selama kegiatan berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya hadir secara fisik di kelas, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran karena menentukan tingkat keterlibatan siswa secara fisik, mental, dan emosional dalam memahami materi pelajaran (Al-ghani et al., 2026).

Keaktifan siswa terlihat dengan berani mengangkat tangan dan menyampaikan jawabannya. Keaktifan dalam menjawab pertanyaan menjadi salah satu bentuk partisipasi siswa yang dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Sholihah et al. (2023) menyatakan pembelajaran yang efektif ditandai dengan adanya keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas seperti bertanya, menjawab,

mengemukakan pendapat, dan berdiskusi.

Keaktifan siswa semakin terlihat saat mengikuti kuis menggunakan *Kahoot*. Penggunaan *Kahoot* membuat suasana pembelajaran lebih menarik sehingga siswa lebih fokus dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar. Penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran (Juliani et al., 2025).

Penggunaan media *Kahoot* mampu mendukung keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS pada materi Kabupaten Tempat Tinggalku. Kehadiran *Kahoot* tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung melalui kegiatan menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan mengikuti kuis.

D. Kesimpulan

Keaktifan siswa telah ditunjukkan sebagian besar siswa melalui perhatian terhadap penjelasan guru, keberanian menjawab pertanyaan yang diberikan, serta

partisipasi aktif dalam mengikuti kuis menggunakan media *Kahoot*. Kendati demikian, masih terdapat siswa yang belum memenuhi indikator keaktifan belajar, sehingga diperlukan evaluasi terkait kendala yang menyebabkan kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-ghani, A. H., Rizki, A., Amal, M., Farhan, M., & Iqbal, M. (2026). Pengaruh Strategi Inquiring Minds Want to Know terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa SD. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 3(1), 663–672.
- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Jurnal Kehumasan Universitas Pendidikan Indonesia*, 3(1), 43–50.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172–186.
- Faturrokhman, R. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa Di Sekolah SMK Pembangunan. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 3(2), 396–404.
- Juliani, R. P., Erita, S., & Anggraini, R. S. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran *Kahoot!* Berbasis Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 628–641.
- Li, L., Flynn, K. S., DeRosier, M. E., Weiser, G., & Austin-King, K. (2021). Social-Emotional Learning Amidst COVID-19 School Closures: Positive Findings from an Efficacy Study of Adventures Aboard the S.S. GRIN Program. *Frontiers in Education*, Volume 6-2021. <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.683142>
- Murni, N. F. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS)*, 5(1), 7–11.
- Putri, F. E., Amelia, F., & Gusmania, Y. (2019). Hubungan Antara Gaya Belajar dan Keaktifan Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edumatika Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 83–88.
- Sayangan, Y. V., Te'a, Y. V., Pio, M. O., Soro, V. M., Una, Y., Tini, F. A., Kaka, Y. L., & Lawe, Y. U. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Ipa Sd Kelas Rendah. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(1), 47–55.
- Sholihah, A., Warsiman, W., & Arista, H. D. (2023). Meningkatkan Keaktifan Siswa melalui Pembelajaran Interaktif Berbasis

Blended Learning pada Materi
Teks Artikel. *Jurnal Pendidikan
Bahasa*, 12(1), 95–105.
<https://doi.org/10.31571/bahasa.v12i1.5057>

Sihaloho, G. T., Sitompul, H., &
Appulembang, O. D. (2020).
Peran Guru Kristen Dalam
Meningkatkan Keaktifan Siswa
Pada Proses Pembelajaran
Matematika Di Sekolah Kristen.
*JOHME: Journal of Holistic
Mathematics Education*, 3(2),
200–215.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022).
Pemilihan Pengembangan Media
Pembelajaran. *Equilibrium:
Jurnal Penelitian Pendidikan Dan
Ekonomi*, 19(01), 61–78.