

Implementasi Media Pembelajaran Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 3

Afro' Anisah¹, Marita Ika Joesidawati²

^{1,2}) Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Jl. Manunggal No. 61 Tuban, Indonesia

^{*)} Email corresponding author: afro.anisah@gmail.com

Submitted: 24/04/2025

Accepted: 26/04/2025

Published: 27/04/2025

Abstrak

Latar belakang penelitian ini dilatar belakangi dengan temuan mengenai rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS pada kelas 3 UPT SD Negeri Perbon 2 Tuban. Tujuan penelitian implementasi media pembelajaran kahoot untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas 3 UPT SD Negeri Perbon 2 Tuban. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 UPT SD Negeri Perbon 2 Tuban yang berjumlah 31 siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian Tindakan kelas berbasis lesson study yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tiga tahap yaitu plan (perencanaan), do (pelaksanaan) dan see (refleksi). Pengumpulan data dilakukan melalui tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dapat diamati dari peningkatan rata-rata hasil belajar, yang naik dari 60,16 dalam Siklus 1 menjadi 77,5 dalam Siklus 2. Meskipun belum mencapai ketuntasan klasikal ideal yang diharapkan yaitu 75% tetapi rata-rata hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sudah ada peningkatan. Implementasi Kahoot sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 UPT SD Negeri Perbon 2 Tuban dalam topik sumber daya alam pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: Kahoot, hasil belajar, media pembelajaran digital.

Abstract

The background of this research was based on the findings of low students' learning outcomes in IPAS study at 3rd grade of UPT SD Negeri Perbon 2 Tuban. The objective of the implementation of the kahoot learning media to increase the outcomes of students' learning in IPAS 3 grade of UPT SD Negeri Perbon 2 Tuban. The subject of this study is the 3rd grade of UPT SD Negeri Perbon 2 Tuban were 31 students. The research method uses lesson study-based classroom action research conducted in two cycles. Each cycle consists of the three stages of plan (planning), do (implement) and see (reflection). Data collection carried out via test. This study suggests that increased students' learning outcomes can be observed from an average increase in learning outcomes, which increase from 60.16 in cycles 1 to 77.5 in cycles 2. Although it has yet to be expected an ideal rating, rating is 75% but the average student learning outcomes from cycle 1 to cycle 2 has improved. The implementation of kahoot as a learning has proved effective in improving the study of 3rd grade of UPT SD Negeri Perbon 2 Tuban in natural resource topics at IPAS subjects.

Keywords: Kahoot, learning outcomes, digital learning media.

Copyright © 2025, Journal of Education and Pedagogy

How to cite: Anisah, A; & Joesidawati, M.I. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 3. *Journal of Education and Pedagogy*, 2(1), 112-117.

<https://doi.org/10.62354/jep.v2i1.43>

Publisher: Rena Cipta Mandiri, Malang, Indonesia



PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan yang signifikan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, sangat penting untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam media pembelajaran. Proses pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga hasil belajar meningkat, memberikan manfaat, menyenangkan, dan tidak membosankan bagi siswa. Ini menunjukkan perlunya peningkatan kualitas layanan pendidikan yang dapat dicapai dengan memanfaatkan teknologi digital (Sakdah et al., 2021). Dalam proses pembelajaran, penentuan media ini berperan vital sebab berkontribusi terhadap kelancaran pembelajaran sekaligus peningkatan hasil belajar di ruang kelas. Penentuan media yang sesuai diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Adapun, penentuan media yang kurang sesuai dapat menyebabkan pengurangan efektivitas dalam proses dan hasil pembelajaran. Secara signifikan, pemilihan media yang tidak sesuai berpotensi mengakibatkan kemerosotan dalam proses dan hasil belajar (Windi Prihatini et al., 2024).

Media pembelajaran yang berkualitas diharapkan dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variasi dalam mengajar di dalam kelas dan secara positif diharapkan pula untuk memberi kontribusi terhadap peningkatan prestasi peserta didik. Selama ini, metode ceramah yang sering digunakan telah bertransformasi melalui kolaborasi dengan pemanfaatan jaringan internet, yang dikenal dengan Pembelajaran Digital. Sebagai pengajar, kita tidak terbatas hanya pada penggunaan jaringan internet untuk memperoleh referensi materi ajar, melainkan juga bisa mengaplikasikan berbagai aplikasi yang terdapat di dalamnya sebagai alternatif yang beragam dalam proses pembelajaran. Aplikasi-aplikasi tersebut mampu menjadikan proses belajar peserta didik lebih menarik serta berkontribusi pada peningkatan prestasi mereka (Masyrufin, 2022). Media pembelajaran berperan sebagai komponen krusial dalam proses edukasi, memudahkan siswa untuk mengerti materi yang diberikan oleh pengajar. Observasi pada siswa kelas 3 UPT SD Negeri Perbon 2 Tuban menunjukkan adanya kesulitan dalam pemahaman materi yang diuraikan oleh guru. Pada pelajaran IPAS materi sumber daya alam guru kurang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Saat diberikan PR banyak siswa yang tidak mengerjakannya. Maka saya berinovasi untuk menggunakan media pembelajaran Kahoot pada pembelajaran IPAS materi sumber daya alam di kelas 3 UPT SD Negeri Perbon 2 Tuban.

Kahoot diidentifikasi sebagai media pembelajaran digital yang berorientasi pada permainan dan berfungsi untuk mengevaluasi pengetahuan siswa. Salah satu keutamaan kahoot adalah alokasi waktu yang terbatas untuk setiap pertanyaan yang disajikan dalam permainan tersebut. Terdapat pembatasan waktu yang berfungsi untuk melatih siswa dalam berpikir secara cepat dan akurat ketika memecahkan persoalan. Salah satu kelebihan dari kahoot adalah kemampuannya untuk meningkatkan konsentrasi siswa pada materi pembelajaran, sebab media ini dilengkapi dengan fitur-fitur menarik, termasuk video, gambar, dan grafik, yang bisa diintegrasikan ke dalam soal. Dalam media pembelajaran digital kahoot, terdapat dua metode yang dapat digunakan, yakni Mode Klasik dan Mode Tim. Apabila memilih Mode Klasik, para siswa akan melakukan aktivitas pembelajaran secara mandiri. Sebaliknya, apabila memilih Mode Tim, aktivitas tersebut dilakukan secara kolektif oleh para siswa (Windi Prihatini et al., 2024).

Diharapkan bahwa dunia pendidikan dapat bersaing dengan bangsa lain melalui pemanfaatan teknologi oleh siswa, dan diharapkan pula bahwa pendidikan di Indonesia dapat menciptakan keluaran yang menguasai teknologi. Penerapan Kahoot berkontribusi pada peningkatan konsentrasi siswa, kerjasama yang lebih efektif, kenyamanan dalam proses belajar, serta peningkatan dalam motivasi belajar. Berdasarkan latar belakang, teori dan hasil penelitian terdahulu maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "Implementasi Media Pembelajaran Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3". Tujuan penelitian ini

yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar materi sumber daya alam menggunakan media pembelajaran kahoot pada siswa kelas 3 UPT SD Negeri Perbon 2 Tuban

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian Tindakan Kelas (PTK) berbasis lesson study. Alasan pemilihan PTK adalah karena penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas secara berkelanjutan melalui siklus-siklus tindakan. Tahapan lesson study memungkinkan pelaksanaan tindakan, yang terdiri dari 1) plan (perencanaan), 2) do (pelaksanaan), dan 3) see (refleksi). Setiap tahapan ini dilakukan dari siklus 1 hingga siklus 2 (Zaini Hasanul Muttaqin et al, 2024). Kegiatan lesson study dilakukan oleh tim lesson study yang terdiri dari satu orang guru model dan 2 orang observer. Subjek pada penelitian ini yaitu 31 siswa dari kelas 3 UPT SD Negeri Perbon 2 Tuban . Instrumen pada penelitian ini menggunakan soal tes. Pada penelitian ini, kegiatan lesson study digunakan untuk meningkatkan pembelajaran di setiap pertemuan (Ermiana et al., 2019).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes. Pre-test dilakukan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan media kahoot dan post-test dilakukan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan siswa sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan media kahoot . Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa dimana KKM untuk mata pelajaran IPAS yaitu 75. Ketuntasan klasikal ideal yang diharapkan yaitu 75% siswa mencapai tingkat KKM (Sirait, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan masing-masing siklus 1 pertemuan. Setiap pertemuan dilakukan dengan alokasi waktu selama 2 jam pembelajaran (70 menit). Berikut hasil penelitian dari masing-masing siklus.

Siklus 1

Plan (Perencanaan)

Plan (Perencanaan) kegiatan penelitian dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran, termasuk modul ajar, bahan ajar, pembelajaran LKPD, video pembelajaran dan PowerPoint Sumber Daya Alam, lembar penilaian, kisi-kisi soal, dan soal tes.

Do (Pelaksanaan)

Do (Pelaksanaan) Kegiatan dalam tahap do dilakukan melalui pelaksanaan pembelajaran mulai dari kegiatan awal sampai akhir. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan berpedoman pada sintaks model Cooperative Learning dengan pendekatan TPACK menggunakan power point dan video pembelajaran sumber daya alam. Do dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 31 Oktober 2024. Berdasarkan hasil do diketahui rata-rata hasil belajar siswa sebesar 60,16 dan nilai pre-test dari 31 siswa diketahui terdapat 19 (61%) siswa yang tidak tuntas dan 12 (39%) siswa yang tuntas.

See (Refleksi)

Tujuan see (Refleksi) adalah untuk mengingatkan kembali peneliti tentang kesalahan yang mereka lakukan selama proses pembelajaran dan membuat rencana untuk diperbaiki pada siklus berikutnya. Dosen pembimbing, guru pamong, dan peneliti sebagai guru model melakukan refleksi. Setelah itu, refleksi dilakukan melalui diskusi, belajar dari tanya jawab, memberikan kesan, dan menyampaikan pesan berdasarkan penilaian pada lembar pengamatan. Ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan: pembelajaran dilakukan di luar waktu yang telah ditetapkan dalam modul ajar; siswa kurang terlibat dalam menggunakan media pembelajaran; dan siswa tetap tidak aktif dalam belajar, yang mungkin karena guru mengajukan pertanyaan terlalu banyak.

Siklus 2

Plan (perencanaan)

Plan (perencanaan) kegiatan penelitian dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran, termasuk modul ajar, bahan ajar, pembelajaran LKPD, video pembelajaran dan PowerPoint Sumber Daya Alam, lembar penilaian, kisi-kisi soal, dan soal tes.

Do (Pelaksanaan)

Do (Pelaksanaan) Kegiatan dalam tahap do dilakukan melalui pelaksanaan pembelajaran mulai dari kegiatan awal sampai akhir. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan berpedoman pada sintaks model Cooperative Learning dengan pendekatan TPACK menggunakan power point dan video pembelajaran sumber daya alam serta media pembelajaran kahoot. Do dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 07 November 2024. Berdasarkan hasil do diketahui rata-rata hasil belajar siswa sebesar 77,5 dan nilai post-test dari 31 siswa diketahui terdapat 10 (32%) siswa yang tidak tuntas dan 21 (68%) siswa yang tuntas.

See (Refleksi)

See (Refleksi) dilakukan setelah pembelajaran melalui diskusi, tanya jawab, dan mewujudkan kesan dan pesan berdasarkan penilaian pada lembar pengamatan. Faktor-faktor yang menjadi bahan refleksi termasuk hasil belajar siswa yang telah ditingkatkan, penjelasan langkah-langkah pembelajaran yang belum terperinci, dan pelaksanaan pembelajaran oleh peneliti (model guru). Namun peneliti memutuskan untuk melakukan remedial karena 10 siswa masih belum tuntas.

Berdasarkan hasil di atas, dapat dibuat perbandingan siklus 1 dan 2 sebagai berikut:

Hasil Belajar Siswa

Perbandingan hasil belajar siswa siklus 1 dan 2 dapat dilihat pada tabel berikut.

Aspek	Tindakan	
	Siklus 1	Siklus 2
Jumlah seluruh siswa	31	31
Jumlah nilai siswa	1865	2405
Nilai rata-rata	60,16	77,5
Jumlah siswa yang tuntas	12	21
Jumlah siswa yang tidak tuntas	19	10
Persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal (%)	39%	68%
Kategori	Sangat Kurang	Cukup

Berdasarkan tabel di atas, diketahui hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus 1 dan siklus 2 dimana jumlah nilai siswa pada siklus 1 adalah 1865, nilai rata-rata adalah 60,16, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 39% dan berada pada kategori sangat kurang. Pada siklus 2, jumlah nilai siswa adalah 2405, nilai rata-rata adalah 77,5, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 68% dan berada pada kategori cukup. Meskipun belum mencapai ketuntasan klasikal ideal yang diharapkan yaitu 75% tetapi rata-rata hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sudah ada peningkatan.

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar

Perbandingan Siklus 1 dan Siklus 2. Hasil penelitian mengindikasikan peningkatan signifikan pada rata-rata hasil belajar siswa kelas 3 UPT SD Negeri Perbon 2 Tuban dalam mata pelajaran IPAS topik sumber daya alam. Terdapat peningkatan dari 60,16 di Siklus 1 menjadi 77,5 di Siklus 2. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas kahoot sebagai media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa terkait materi yang disampaikan. Hasil temuan ini konsisten dengan riset yang dilakukan oleh (Sakdah et al., 2021), yang mendeskripsikan bahwa aplikasi media permainan kahoot memberikan kontribusi yang menguntungkan pada peningkatan hasil belajar pada siswa di tingkat sekolah dasar. Peningkatan tersebut dapat diasosiasikan dengan karakteristik kahoot, yang merupakan platform pembelajaran yang berlandaskan pada permainan, dan dikenal akan kemampuannya dalam meningkatkan keterlibatan serta motivasi para siswa. Sebagaimana yang dipaparkan oleh (Windi Prihatini et al., 2024), kahoot dilengkapi dengan fitur-fitur yang menarik, termasuk video, gambar, dan grafik. Fitur-fitur tersebut berperan dalam peningkatan fokus siswa selama proses pembelajaran.

Efektivitas media pembelajaran Kahoot

Hasil belajar yang meningkat secara konsisten dari Siklus 1 ke Siklus 2 telah menunjukkan keefektifan Kahoot sebagai media pembelajaran. Peningkatan tersebut terkait erat dengan berbagai karakteristik unik Kahoot, antara lain interaktivitas, visualisasi, dan kompetisi yang bersifat positif. Interaktivitas Kahoot menyajikan materi dalam bentuk kuis yang meningkatkan partisipasi aktif siswa, sejalan dengan temuan (Sri Mei Astutik, 2024) yang melaporkan peningkatan minat belajar siswa melalui penggunaan game Kahoot. Visualisasi berkontribusi terhadap pemahaman siswa atas konsep abstrak yang lebih mendalam, terutama dalam topik sumber daya alam, efektivitas media pembelajaran yang mengadopsi teknologi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Masyrufin, 2022), diketahui bahwa kahoot, sebagai media pembelajaran digital, menghasilkan atmosfer kompetisi yang positif dan berkontribusi terhadap peningkatan fokus serta upaya siswa. Atmosfer tersebut memperkuat motivasi dan konsentrasi belajar siswa. Efektivitas kahoot dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas 3 UPT SD Negeri Perbon 2 Tuban dalam mata pelajaran IPAS dapat dilihat dari sinergi antara aspek-aspek tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan evaluasi dan analisis yang dilakukan, kesimpulan yang dapat diambil ialah implementasi Kahoot sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SD Negeri Pebon 2 Tuban dalam topik sumber daya alam pada mata pelajaran IPAS. Sebuah peningkatan hasil belajar siswa dapat diamati dari peningkatan rata-rata hasil belajar, yang naik dari 60,16 dalam Siklus 1 menjadi 77,5 dalam Siklus 2. Meskipun belum mencapai ketuntasan klasikal ideal yang diharapkan yaitu 75% tetapi rata-rata hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sudah ada peningkatan. Keberhasilan ini dapat dikaitkan dengan karakteristik Kahoot sebagai platform pembelajaran interaktif yang meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Faktor-faktor seperti ketertarikan siswa dengan platform, penyesuaian strategi pembelajaran oleh guru, motivasi berkelanjutan, dan peningkatan kualitas konten berkontribusi pada efektivitas Kahoot. Penelitian ini menegaskan potensi teknologi digital, khususnya pembelajaran berbasis permainan, dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era globalisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ermiana, I., Hamdian Affandi, L., & Suliya Hangesti Mandra Kusuma, A. (2019). *WORKSHOP IMPLEMENTASI PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK) BERBASIS LESSON STUDY (LS) DI SD NEGERI 15 CAKRANEGARA* (Vol. 2, Issue 1).
- Gili Barat Kamal Sri Mei Astutik, N. (2024). *Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas I Dengan Media Pembelajaran Kahoot pada Materi Membandingkan Bilangan di UPTD SD*. 1(4), 2024. https://doi.org/10.56480/insancendekia.v1i4_1197
- MASYRUFIN SMA Negeri, A. (2022). *PENGEMBANGAN GAME KAHOOT SEBAGAI MEDIA EVALUASI HASIL BELAJAR SISWA*. 2(1).
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Sirait, F. (2023). Efektivitas Metode Jigsaw Terhadap Kegiatan Membaca dan Berhitung dalam Proses Pembelajaran Peserta Didik. *Journal of Research and Investigation in Education*, 40–47. <https://doi.org/10.37034/residu.v1i2.143>
- Windi Prihatini, N., Maria Dewi, S., Nur, Y. D., Guru Sekolah Dasar, P., & Buana Perjuangan Karawang, U. (2024). Analisis Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Issue 4).
- Zaini Hasanul Muttaqin, M., & Ilmu Pengetahuan, D. (n.d.). *History Article*. <http://asimilasi.journalilmiah.org>.