

Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Kahoot* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 078512 Sifelendrua Banua

Ritasman Halawa^{a,*}, Justin Foera-era Lase^b, Aprianus Telambanua^c, Otilina Gulo^d

^{a,b,c,d}Universitas Nias, Gunungsitoli, Indonesia

*email: ^aritashalawa03@gmail.com, ^bjustinfoeraeralase@unias.ac.id,
^caprilte178@gmail.com, ^dotilinagulo@unias.ac.id

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS serta belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di kelas IV SD Negeri 078512 Sifelendrua Banua. Pembelajaran yang masih cenderung konvensional menyebabkan keterlibatan peserta didik belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* pada mata pelajaran IPAS. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 14 peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru dan peserta didik, tes hasil belajar, wawancara, dan dokumentasi serta dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari 42,50% dan 66,25% pada Siklus I menjadi 91,25% dan 97,50% pada Siklus II. Aktivitas peserta didik meningkat dari 51,79% dan 67,50% menjadi 80,36% dan 87,50%. Rata-rata hasil belajar kondisi awal sebesar 51,43, belum mencapai KKTP 70 dan tergolong rendah, meningkat menjadi 64,29 pada Siklus I dan 81,43 pada Siklus II. Wawancara menunjukkan peserta didik semakin terbiasa menggunakan *Kahoot*, lebih aktif, dan memberikan respons positif. Dengan demikian, penerapan *Kahoot* dapat meningkatkan keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar IPAS.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Kahoot*, Hasil Belajar, IPAS, Penelitian Tindakan Kelas.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu instrumen penting dalam mendukung pembelajaran abad ke-21. Secara konseptual, menurut Astuti et al. (2024) media pembelajaran dipahami sebagai segala bentuk alat, sarana, atau wahana yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari sumber belajar kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam proses belajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara (mediator) yang mampu menjembatani abstraksi konsep menjadi lebih konkret, meminimalisasi verbalisme, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Fadilah et al., 2023; Lubis et al., 2023). Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan proses belajar serta membuat kegiatan belajar lebih menarik (Sugiyono, 2022). Dalam konteks ini, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana interaktif yang mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Sejalan dengan pendapat diatas, menurut Shofiyullah et al. (2024) fungsi media dalam pembelajaran secara teoritis mencakup fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris. Fungsi atensi berkaitan dengan kemampuan media dalam menarik perhatian peserta didik. Fungsi afektif berhubungan dengan pembentukan sikap dan motivasi belajar. Fungsi kognitif

berperan dalam memperjelas pemahaman konsep dan meningkatkan daya serap materi. Sementara itu, fungsi kompensatoris membantu peserta didik yang memiliki keterbatasan dalam memahami materi melalui penyajian yang lebih variatif dan menarik (Nicolaou et al., 2019; Rambe & Erika, 2025; Rumiya et al., 2025). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi diyakini memiliki kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar bukan lagi sekadar pilihan, melainkan kebutuhan. Integrasi teknologi memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih dinamis, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Salah satu bentuk media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang banyak digunakan adalah platform kuis berbasis *permainan (game-based learning)* seperti *Kahoot!* (Bunyamin et al., 2020). Platform ini memungkinkan guru merancang kuis interaktif yang dapat diakses peserta didik melalui perangkat digital secara real time. Unsur permainan, kompetisi sehat, serta umpan balik langsung menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Secara teoritis, pendekatan *game-based learning* mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik karena mengintegrasikan elemen tantangan, penghargaan, dan keterlibatan aktif dalam proses belajar.

Kurikulum sekolah dasar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki karakteristik terpadu yang mengintegrasikan konsep-konsep sains dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Marliana et al., (2026) pembelajaran IPAS menekankan pada pemahaman konseptual sekaligus kontekstual, sehingga peserta didik tidak hanya mengetahui fakta, tetapi juga mampu mengaitkan konsep dengan realitas lingkungan sekitarnya. Salah satu topik pada kelas IV adalah “Aku dan Kebutuhanku”, yang membahas tentang kebutuhan manusia, jenis-jenis kebutuhan (primer, sekunder, tersier), serta keterkaitannya dengan kehidupan sosial dan ekonomi. Topik “Aku dan Kebutuhanku” menuntut kemampuan berpikir analitis peserta didik untuk membedakan antara kebutuhan dan keinginan, memahami prioritas pemenuhan kebutuhan, serta mengaitkannya dengan kondisi lingkungan keluarga dan masyarakat. Konsep-konsep tersebut bersifat abstrak apabila hanya dijelaskan secara verbal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep, menghadirkan contoh konkret, serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Penggunaan media berbasis permainan seperti *Kahoot* berpotensi membantu peserta didik memahami materi melalui aktivitas kuis yang kontekstual, diskusi, serta refleksi bersama.

Namun demikian, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud di lapangan. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SD 078512 Sifelendrua Banua, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, terutama melalui ceramah dan penjelasan materi secara langsung tanpa didukung media pembelajaran interaktif. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran juga belum diterapkan secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih rendah. Interaksi pembelajaran cenderung berlangsung satu arah, sehingga peserta didik lebih banyak berperan sebagai penerima informasi melalui kegiatan mendengarkan dan mencatat. Keadaan ini berimplikasi terhadap belum optimalnya hasil belajar peserta didik, terutama dalam memahami konsep-konsep IPAS yang membutuhkan pemahaman dan keterkaitan dengan pengalaman kehidupan sehari-hari. Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual dengan praktik pembelajaran yang

masih berlangsung secara konvensional. Pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar tidak hanya menuntut peserta didik menguasai informasi, tetapi juga memahami konsep serta menghubungkannya dengan situasi yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, melibatkan peserta didik secara aktif, dan memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah *Kahoot*, yaitu media pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru menyajikan pertanyaan atau kuis secara interaktif serta memberikan umpan balik secara langsung.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dermawan et al. (2023) menemukan bahwa penerapan aplikasi *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Palembang. Sinurat (2025) juga menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 68,61 pada siklus I menjadi 80,00 pada siklus II setelah menggunakan *Kahoot* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selanjutnya, Latifah et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan *Kahoot* berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII MTs. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *Kahoot* telah banyak dikaji sebagai media pembelajaran interaktif, tetapi konteks penerapannya masih didominasi oleh jenjang pendidikan menengah dan mata pelajaran tertentu. Selain itu, penelitian terdahulu cenderung menitikberatkan pada hasil belajar atau motivasi secara umum, sedangkan penerapan *Kahoot* yang secara khusus dipadukan dengan pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar, terutama materi “Aku dan Kebutuhanku”, belum banyak dikaji. Materi tersebut memiliki karakteristik kontekstual karena berkaitan langsung dengan kebutuhan manusia dalam kehidupan sehari-hari, sehingga penggunaan kuis interaktif *Kahoot* dalam konteks ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai bagian dari proses pembelajaran untuk membantu peserta didik mengidentifikasi, membedakan, dan memahami konsep kebutuhan melalui pertanyaan yang diberikan secara langsung dan disertai umpan balik. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar pada materi “Aku dan Kebutuhanku”, dengan mengamati perubahan keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar melalui tindakan dalam dua siklus. Penelitian ini juga memberikan bukti empiris dalam konteks sekolah dasar yang berbeda dari penelitian terdahulu, sehingga memperluas penerapan *Kahoot* pada pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan, kesenjangan, dan kebaruan tersebut, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* dipandang relevan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS. Penelitian ini dilaksanakan melalui penelitian tindakan kelas di SD Negeri 078512 Sifelendrua Banua dengan fokus pada materi “Aku dan Kebutuhanku”. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang banyak dilakukan pada jenjang pendidikan menengah dan mata pelajaran selain IPAS, penelitian ini memanfaatkan *Kahoot* sebagai bagian dari proses pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar serta mengkaji perkembangan keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar selama proses tindakan. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperluas kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi guru dalam memanfaatkan *Kahoot*

sebagai media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Kahoot* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 078512 Sifelendrua Banua”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru. Model tersebut terdiri atas empat tahapan yang berlangsung secara bersiklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, menerapkan tindakan perbaikan, mengamati proses dan hasil tindakan, serta melakukan refleksi sebagai dasar penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 078512 Sifelendrua Banua, Desa Simanaere, Kecamatan Btomuzoi, Kabupaten Nias, Provinsi Sumatera Utara, pada bulan April–Mei 2026. Pemilihan lokasi didasarkan pada kondisi hasil belajar murid kelas IV yang masih rendah, penggunaan metode pembelajaran yang cenderung konvensional, keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, serta kebutuhan penerapan pembelajaran yang lebih interaktif melalui media *Kahoot*.

Subjek penelitian adalah 14 murid kelas IV SD Negeri 078512 Sifelendrua Banua, sedangkan objek penelitian adalah peningkatan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot*. Variabel tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot*, sedangkan variabel yang diperbaiki adalah hasil belajar murid. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, materi IPAS, media *Kahoot*, instrumen observasi, tes hasil belajar, perangkat pendukung, dan dokumentasi. Tahap pelaksanaan merupakan penerapan pembelajaran sesuai perangkat yang telah disusun dengan memanfaatkan *Kahoot* sebagai media interaktif untuk menyajikan pertanyaan, latihan, dan evaluasi. Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru, aktivitas murid, dan keterlaksanaan tindakan. Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan tes untuk mengidentifikasi keberhasilan serta kendala tindakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas murid, tes hasil belajar, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran dan kemampuan guru dalam menerapkan media *Kahoot*, sedangkan lembar observasi aktivitas murid digunakan untuk mengukur kesiapan, perhatian, partisipasi, keberanian bertanya atau berpendapat, keterlibatan dalam penggunaan *Kahoot*, serta respons terhadap hasil kuis. Tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda dan diberikan pada tahap pra-siklus serta pada setiap pertemuan dalam Siklus I dan Siklus II. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru sebagai observer dan dua murid pada akhir setiap siklus untuk memperoleh data pendukung mengenai pelaksanaan pembelajaran, kendala penggunaan *Kahoot*, keterlibatan murid, dan

perkembangan hasil belajar. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, penggunaan *Kahoot*, aktivitas murid, dan pelaksanaan evaluasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai hasil belajar murid, observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan murid selama pembelajaran, wawancara digunakan untuk memperoleh informasi pendukung mengenai proses tindakan, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan penelitian. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II. Analisis dilakukan terhadap persentase aktivitas guru, persentase aktivitas murid, nilai individu, nilai rata-rata, persentase ketuntasan klasikal, serta perkembangan hasil belajar. Ketuntasan individu ditentukan berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran IPAS, yaitu 70. Murid yang memperoleh nilai ≥ 70 dinyatakan tuntas, sedangkan murid yang memperoleh nilai < 70 dinyatakan belum tuntas. Hasil analisis setiap pertemuan digunakan sebagai bahan refleksi untuk menentukan keberlanjutan dan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Apabila seluruh indikator telah tercapai, tindakan dinyatakan berhasil dan penelitian dapat dihentikan. Sebaliknya, apabila indikator belum tercapai, hasil refleksi digunakan sebagai dasar penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya. Adapun Teknik analisis data dan indikator keberhasilan penelitian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan Penelitian

No.	Data/Aspek	Teknik Analisis dan Rumus	Kriteria/Interpretasi
1	Aktivitas guru: lembar observasi 20 butir meliputi kegiatan pendahuluan, inti, penutup, pengelolaan kelas, dan media; divalidasi secara logis oleh guru dan dosen.	$P = F/N \times 100\%$	81%–100% = sangat baik; 61%–80% = baik; 41%–60% = cukup; 21%–40% = kurang; 0%–20% = sangat kurang
2	Aktivitas murid: lembar observasi meliputi kesiapan, keaktifan, keberanian bertanya/berpendapat, partisipasi menggunakan Kahoot, dan respons terhadap hasil kuis; divalidasi secara logis oleh guru dan dosen.	$P = F/N \times 100\%$	81%–100% = sangat baik; 61%–80% = baik; 41%–60% = cukup; 21%–40% = kurang; 0%–20% = sangat kurang
3	Hasil belajar: tes pilihan ganda 10 butir setiap pertemuan, disusun berdasarkan indikator pembelajaran dan divalidasi secara logis oleh guru dan dosen sebelum digunakan.	Nilai = skor diperoleh/skor maksimal $\times 100$	90–100 = sangat baik; 80–89 = baik; 65–79 = cukup; 55–64 = kurang; 0–54 = sangat kurang
4	Rata-rata hasil belajar	$\bar{X} = \Sigma X/N$	Menunjukkan tingkat pencapaian hasil belajar seluruh murid
5	Ketuntasan klasikal	$P = F/N \times 100\%$	F = jumlah murid yang memperoleh nilai ≥ 70 ; N = jumlah seluruh murid
6	Perkembangan hasil belajar	Perbandingan nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal pada pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II	Peningkatan ditunjukkan melalui kenaikan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan

No.	Data/Aspek	Teknik Analisis dan Rumus	Kriteria/Interpretasi
7	Keberhasilan tindakan	Analisis gabungan hasil observasi dan tes	Aktivitas guru $\geq 70\%$, aktivitas murid $\geq 70\%$, dan ketuntasan klasikal $\geq 70\%$

Keterangan:

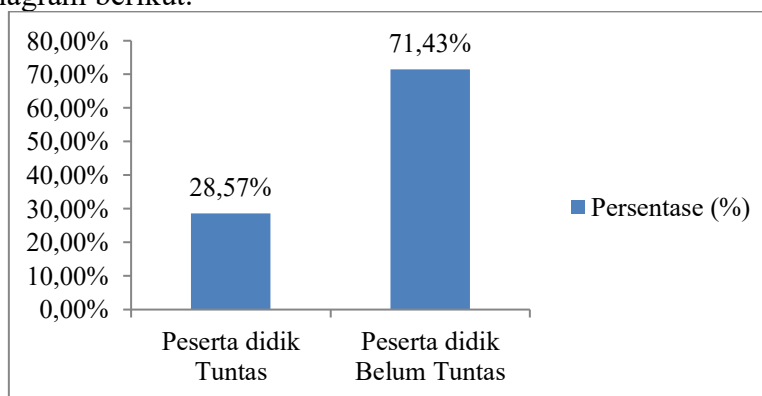
P = persentase; F = frekuensi atau skor yang diperoleh; N = jumlah skor maksimal atau jumlah seluruh murid; $\bar{X}$ = nilai rata-rata; ΣX = jumlah seluruh nilai murid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 078512 Sifelendrua Banua pada mata pelajaran IPAS dengan tujuan meningkatkan hasil belajar melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot*. Sebelum tindakan dilakukan, peneliti melaksanakan pra-siklus pada Sabtu, 9 Mei 2026 melalui observasi aktivitas peserta didik dan tes awal hasil belajar. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih rendah dan belum berlangsung secara optimal. Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil tes awal terhadap 14 peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata 51,43. Berdasarkan kriteria ketuntasan 70, sebanyak 4 peserta didik (28,57%) mencapai ketuntasan, sedangkan 10 peserta didik (71,43%) belum tuntas. Dengan demikian, ketuntasan klasikal pada tahap pra-siklus masih rendah. Perbandingan ketuntasan hasil belajar peserta didik tersebut disajikan pada diagram berikut.



Gambar 1. Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pra-Siklus

Berdasarkan diagram hasil tes pada tahap pra-siklus, ketuntasan hasil belajar IPAS peserta didik masih rendah, dengan ketuntasan klasikal sebesar 28,57%, sedangkan 71,43% peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik belum optimal, sehingga diperlukan tindakan yang dapat meningkatkan keterlibatan sekaligus hasil belajar. Oleh karena itu, diterapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* yang memungkinkan peserta didik memberikan respons secara langsung, memperoleh umpan balik, dan memperkuat pemahaman materi. Kondisi awal tersebut menjadi dasar pelaksanaan tindakan pada Siklus I dan Siklus II

untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 078512 Sifelendrua Banua.

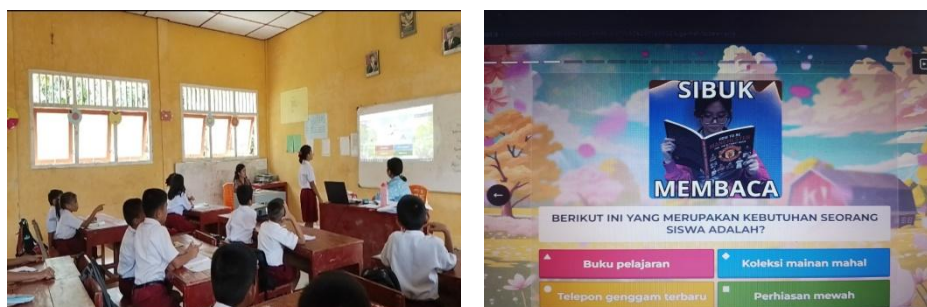
Hasil Siklus I

1. Tahap Perencanaan Siklus I

Tahap perencanaan Siklus I disusun berdasarkan hasil pra-siklus yang menunjukkan rendahnya aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Perencanaan dilaksanakan dalam dua pertemuan, yaitu 13 Mei 2026 dengan materi pengertian kebutuhan dan 18 Mei 2026 dengan materi jenis-jenis kebutuhan, meliputi kebutuhan primer, sekunder, dan tersier. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan ATP, modul ajar, materi pembelajaran, media interaktif berbasis *Kahoot*, instrumen observasi aktivitas guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar. Pertanyaan dalam *Kahoot* disusun sesuai tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik serta digunakan sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran dan pemberian umpan balik. Peneliti juga mempersiapkan perangkat digital, jaringan internet, dan dokumentasi untuk mendukung keterlaksanaan tindakan. Seluruh perencanaan dilakukan secara kolaboratif bersama guru mata pelajaran sebagai observer untuk memastikan kesesuaian perangkat, materi, instrumen, dan pelaksanaan tindakan dengan kondisi peserta didik kelas IV SD Negeri 078512 Sifelendrua Banua.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada Rabu, 13 Mei 2026 dengan alokasi waktu 3 JP $\times$ 35 menit dan materi pengertian kebutuhan. Pembelajaran diawali dengan salam, doa, pengecekan kehadiran, penyampaian tujuan, dan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan pengalaman sehari-hari. Kegiatan inti meliputi pengamatan gambar, identifikasi permasalahan, pengumpulan informasi, pengerjaan LKPD, dan diskusi mengenai perbedaan kebutuhan dan keinginan. Selanjutnya, media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* digunakan untuk menyajikan pertanyaan terkait pengertian dan contoh kebutuhan serta perbedaannya dengan keinginan. Peserta didik memberikan respons secara langsung sehingga peneliti dapat memberikan umpan balik dan penguatan terhadap pemahaman peserta didik. Selama pembelajaran, guru mata pelajaran sebagai kolaborator melakukan observasi terhadap aktivitas peneliti dan peserta didik, sedangkan peneliti melakukan dokumentasi terhadap pelaksanaan tindakan. Dokumentasi pelaksanaan pembelajaran dan penggunaan media *Kahoot* disajikan pada gambar berikut.



Gambar 2. Dokumentasi Pelaksanaan Siklus 1 Pertemuan I dan Media *Kahoot* yang digunakan dengan Topik pengertian kebutuhan

Selanjutnya, pertemuan kedua dilaksanakan pada Senin, 18 Mei 2026 dengan alokasi waktu $2 \text{ JP} \times 35$ menit dan materi jenis-jenis kebutuhan, yaitu primer, sekunder, dan tersier. Pembelajaran diawali dengan apersepsi, pengecekan kesiapan, pertanyaan pemantik, dan penyampaian tujuan. Kegiatan inti meliputi pengamatan gambar, penjelasan konsep, tanya jawab, pengelompokan contoh kebutuhan, dan diskusi. Pada tahap evaluasi, peserta didik menggunakan *Kahoot* untuk menjawab pertanyaan terkait pengelompokan kebutuhan, kemudian respons digunakan untuk memberikan umpan balik dan penguatan konsep. Selama pembelajaran, kolaborator mengobservasi aktivitas peneliti dan peserta didik, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan tindakan. Dokumentasi kegiatan pembelajaran dan penggunaan *Kahoot* disajikan pada gambar berikut.



Gambar 3. Dokumentasi Pelaksanaan Siklus I Pertemuan 2 dan Media *Kahoot* yang digunakan dengan Topik Jenis-Jenis Kebutuhan

3. Tahap Observasi Siklus I

Tahap observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan proses pembelajaran, aktivitas peserta didik, hasil belajar, serta respons guru dan peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot*. Observasi dilaksanakan selama dua kali pertemuan pada Siklus I dengan melibatkan guru sebagai pelaksana tindakan dan peserta didik kelas IV sebagai subjek penelitian. Data yang diperoleh dari hasil observasi, tes hasil belajar, dan wawancara kemudian dianalisis untuk mengetahui perkembangan proses dan hasil pembelajaran serta mengidentifikasi aspek yang masih perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Adapun rekapitulasi hasil observasi, tes hasil belajar, dan wawancara pada siklus I disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi, Tes Hasil Belajar, dan Wawancara pada Siklus I

Pertemuan	Instrumen			
	Observasi keterlaksanaan proses pembelajaran	Observasi aktivitas peserta didik	Tes hasil belajar	Wawancara guru dan peserta didik
1	42,50%	51,79%	60,71	Guru dan peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan <i>Kahoot</i> , tetapi masih ditemukan kesulitan memahami prosedur penggunaan media, keterbatasan waktu menjawab, dan kebutuhan pendampingan.

2	66,25%	67,50%	67,86	Peserta didik mulai terbiasa menggunakan <i>Kahoot</i> dan menunjukkan respons yang lebih positif, tetapi pengaturan waktu, pendampingan, dan pembahasan soal masih perlu diperkuat.
---	--------	--------	-------	--

Berdasarkan hasil pelaksanaan Siklus I, keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan peningkatan, meskipun beberapa aspek, yaitu apersepsi, pemberian motivasi, pengelolaan waktu, pendampingan peserta didik, dan kegiatan refleksi belum terlaksana secara optimal. Aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan, ditunjukkan oleh keterlibatan yang semakin baik dalam mengikuti pembelajaran dan menggunakan *Kahoot*, meskipun keberanian bertanya, menyampaikan pendapat, dan memberikan respons terhadap hasil kuis belum merata. Dari aspek hasil belajar, nilai rata-rata mengalami peningkatan, dengan jumlah peserta didik yang mencapai KKTP meningkat dari 4 orang (28,57%) menjadi 8 orang (57,14%), sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKTP menurun dari 10 orang (71,43%) menjadi 6 orang (42,86%). Hasil wawancara dengan guru dan peserta didik turut memperkuat temuan observasi dan tes bahwa penggunaan *Kahoot* mulai memberikan respons positif dalam pembelajaran, tetapi penerapannya masih memerlukan penyempurnaan pada beberapa aspek pelaksanaan.

4. Tahap Refleksi Siklus I

Refleksi Siklus I dilakukan setelah seluruh tindakan pada setiap pertemuan selesai dilaksanakan dengan mengacu pada hasil observasi keterlaksanaan proses pembelajaran, observasi aktivitas peserta didik, tes hasil belajar, serta wawancara dengan guru sebagai observer dan peserta didik. Hasil refleksi menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* telah memberikan perkembangan positif terhadap proses dan hasil pembelajaran, yang ditandai dengan semakin baiknya keterlaksanaan pembelajaran, meningkatnya keterlibatan peserta didik, serta adanya perkembangan penguasaan materi dari pertemuan awal hingga pertemuan berikutnya. Peserta didik mulai menunjukkan antusiasme dan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran serta menggunakan *Kahoot*, meskipun keterlibatan belum sepenuhnya merata dan sebagian peserta didik masih memerlukan arahan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru dan peserta didik juga menunjukkan bahwa *Kahoot* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi, tetapi masih ditemukan kendala berupa pemahaman terhadap prosedur penggunaan media, pengelolaan waktu pengerjaan soal, kebutuhan pendampingan, serta kesulitan memahami beberapa materi dan soal. Dari aspek hasil belajar, capaian peserta didik menunjukkan perkembangan, tetapi ketuntasan klasikal belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian sehingga tindakan belum dapat dinyatakan berhasil sepenuhnya. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, penggunaan *Kahoot* tetap dipertahankan pada Siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan, meliputi pemberian petunjuk penggunaan media secara lebih sistematis, penyesuaian waktu pengerjaan dengan karakteristik soal, peningkatan pendampingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan, pemerataan kesempatan untuk bertanya dan menyampaikan pendapat, serta penguatan materi melalui pembahasan hasil kuis. Dengan demikian, refleksi Siklus I menunjukkan bahwa tindakan telah memberikan arah perubahan yang positif, tetapi masih memerlukan penyempurnaan agar

keterlibatan peserta didik lebih merata, proses pembelajaran lebih optimal, dan hasil belajar dapat mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan pada Siklus II.

5. Rencana Perbaikan

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, rencana perbaikan pada Siklus II disusun dengan mempertimbangkan temuan dari observasi keterlaksanaan proses pembelajaran, observasi aktivitas peserta didik, tes hasil belajar, dan wawancara. Perbaikan tidak diarahkan pada perubahan media pembelajaran, karena penggunaan *Kahoot* telah menunjukkan respons positif dari peserta didik, tetapi difokuskan pada penyempurnaan pelaksanaan tindakan agar media dapat digunakan secara lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan penguasaan materi. Rencana perbaikan Siklus II disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rencana Perbaikan Pelaksanaan Tindakan

No.	Aspek yang Diperbaiki	Rencana Perbaikan Pada Siklus II
1	Orientasi penggunaan <i>Kahoot</i>	Memberikan penjelasan dan demonstrasi penggunaan <i>Kahoot</i> sebelum kuis, disertai contoh langkah pengerjaan agar peserta didik memahami prosedur secara lebih jelas.
2	Keterlibatan peserta didik	Memberikan kesempatan secara lebih merata kepada peserta didik untuk bertanya, menjawab, menyampaikan pendapat, dan memberikan tanggapan selama pembelajaran.
3	Pendampingan	Meningkatkan pendampingan selama kegiatan pembelajaran, terutama kepada peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi maupun menggunakan media.
4	Pengelolaan waktu	Menyesuaikan waktu pengerjaan dengan karakteristik dan tingkat kesulitan soal serta memberikan arahan mengenai pengelolaan waktu selama kuis.
5	Penguatan materi	Memberikan penguatan materi sebelum kuis dan melakukan pembahasan terhadap soal setelah kuis untuk memperbaiki kesalahan pemahaman.
6	Pengelolaan kelas	Meningkatkan pemantauan selama pembelajaran dan memberikan arahan secara langsung kepada peserta didik yang kurang fokus atau belum terlibat dalam kegiatan.
7	Refleksi pembelajaran	Melaksanakan refleksi secara lebih terstruktur dengan meminta peserta didik menyampaikan pemahaman, kesulitan, dan pengalaman selama pembelajaran.
8	Motivasi belajar	Memberikan apersepsi dan motivasi yang dikaitkan dengan pengalaman atau situasi nyata yang relevan dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan rencana tersebut, pelaksanaan Siklus II diarahkan pada penyempurnaan kualitas penerapan media *Kahoot* melalui penguatan pada aspek teknis, pedagogis, dan pengelolaan pembelajaran. Perbaikan teknis dilakukan melalui pemberian demonstrasi penggunaan media dan penyesuaian waktu pengerjaan. Perbaikan pedagogis dilakukan melalui penguatan materi, pembahasan soal, pemberian kesempatan berpartisipasi secara merata, dan pendampingan terhadap peserta didik yang mengalami kesulitan. Sementara itu, perbaikan pengelolaan pembelajaran dilakukan melalui peningkatan pemantauan kelas, motivasi, serta pelaksanaan refleksi yang lebih terstruktur. Rencana tersebut disusun berdasarkan masalah yang ditemukan secara empiris pada Siklus I, sehingga setiap tindakan perbaikan memiliki keterkaitan langsung dengan hasil refleksi. Dengan demikian, pelaksanaan Siklus II tidak sekadar mengulang tindakan sebelumnya, tetapi merupakan penyempurnaan tindakan

berdasarkan bukti yang diperoleh pada Siklus I. Diharapkan perbaikan tersebut dapat meningkatkan keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas peserta didik, dan pencapaian hasil belajar secara lebih optimal.

Hasil Siklus II

1. Tahap Perencanaan Siklus II

Perencanaan Siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi Siklus I yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* telah meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi masih diperlukan perbaikan pada pemahaman prosedur penggunaan media, pemerataan partisipasi, pendampingan, pengelolaan waktu dan kelas, penguatan materi, motivasi, serta refleksi pembelajaran. Tindakan Siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan, yaitu Jumat, 22 Mei 2026 dengan materi “Cara Memenuhi Kebutuhan” dan Senin, 25 Mei 2026 melalui proyek poster “Kebutuhanku”. Peneliti menyiapkan ATP, modul ajar, materi IPAS, lembar kegiatan, instrumen observasi, dan tes hasil belajar yang disesuaikan dengan hasil refleksi. Penggunaan *Kahoot* dirancang melalui demonstrasi dan simulasi, penyusunan pertanyaan sesuai materi, serta pengaturan waktu yang proporsional. Keterlibatan peserta didik ditingkatkan melalui kegiatan bertanya, menjawab, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan mengerjakan proyek secara kolaboratif dengan pendampingan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan. Penguatan materi diberikan sebelum dan sesudah *Kahoot*, sedangkan refleksi dilakukan secara terstruktur. Kesiapan perangkat, jaringan, akses *Kahoot*, dan bahan proyek juga dipastikan sebelum tindakan. Pelaksanaan dirancang secara kolaboratif dengan guru mata pelajaran sebagai observer untuk memperoleh data aktivitas peneliti dan peserta didik. Dengan demikian, perencanaan Siklus II diarahkan pada penyempurnaan penggunaan *Kahoot*, pemerataan keterlibatan, penguatan materi, pendampingan, dan pengelolaan pembelajaran yang lebih efektif dan kontekstual.

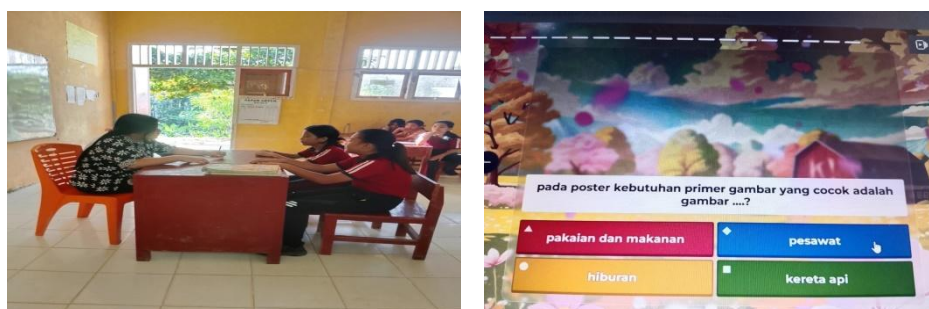
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada Jumat, 22 Mei 2026 dengan materi “Cara Memenuhi Kebutuhan”. Pembelajaran diawali dengan salam, doa, pengecekan kehadiran dan kesiapan belajar, pertanyaan pemantik, serta penyampaian tujuan pembelajaran. Kegiatan inti dilakukan melalui pembacaan teks informasi, identifikasi cara memenuhi kebutuhan, pengamatan situasi kehidupan sehari-hari, diskusi kelompok, dan penyusunan hasil pemahaman dalam bentuk cerita, tabel, atau gambar. Peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi berbagai cara memenuhi kebutuhan, seperti bekerja, berusaha, menabung, berhemat, dan saling membantu. Selanjutnya, media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* digunakan sebagai sarana penguatan dan evaluasi pemahaman melalui pertanyaan yang berkaitan dengan materi. Respons peserta didik digunakan sebagai dasar pemberian umpan balik dan penguatan konsep. Selama tindakan berlangsung, guru mata pelajaran sebagai kolaborator melakukan observasi terhadap aktivitas peneliti dan peserta didik, sedangkan dokumentasi dilakukan sebagai bukti pelaksanaan tindakan. Dokumentasi pelaksanaan pembelajaran dan penggunaan media *Kahoot* disajikan pada gambar berikut.



Gambar 4. Dokumentasi Pelaksanaan Siklus II Pertemuan 1 dan Media *Kahoot* yang Digunakan pada Materi Cara Memenuhi Kebutuhan

Selanjutnya, pertemuan kedua dilaksanakan pada Senin, 25 Mei 2026 dengan materi “Upaya Memenuhi Kebutuhan Manusia secara Bijaksana” melalui proyek poster “Kebutuhanku”. Pembelajaran diawali dengan apersepsi, pertanyaan pemantik, dan penyampaian tujuan. Kegiatan inti meliputi pengenalan konsep, pengamatan contoh poster, identifikasi kebutuhan primer, sekunder, dan tersier, pengumpulan informasi, penyusunan poster secara berkelompok, serta presentasi hasil karya. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menerapkan pengetahuan, bekerja sama, mengembangkan kreativitas, dan mengomunikasikan pemahaman. Setelah proyek, *Kahoot* digunakan sebagai media penguatan dan evaluasi pemahaman tentang konsep kebutuhan dan cara memenuhinya secara bijaksana. Selama pembelajaran, kolaborator mengobservasi aktivitas peneliti dan peserta didik, sedangkan dokumentasi digunakan untuk merekam pelaksanaan proyek, presentasi, refleksi, dan penggunaan *Kahoot*. Dokumentasi pelaksanaan pembelajaran disajikan pada gambar berikut:



Gambar 5. Dokumentasi Pelaksanaan Siklus II Pertemuan 2 dan Media *Kahoot* yang Digunakan pada Proyek Poster “Kebutuhanku”

3. Tahap Observasi Siklus II

Tahap observasi Siklus II dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan pada setiap pertemuan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan proses pembelajaran, aktivitas peserta didik, hasil belajar, serta respons guru dan peserta didik setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Pengamatan dilakukan oleh guru mata pelajaran selaku observer menggunakan lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran dan aktivitas peserta didik. Selain itu, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru dan peserta didik serta tes hasil belajar pada setiap pertemuan. Observasi aktivitas peserta didik mencakup kesiapan mengikuti pembelajaran, perhatian terhadap materi, keterlibatan dalam kegiatan, keberanian bertanya dan

menyampaikan pendapat, partisipasi dalam penggunaan *Kahoot*, serta respons terhadap hasil kuis. Sementara itu, keterlaksanaan proses pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, inti, penutup, pengelolaan kelas, pendampingan peserta didik, pemberian penguatan, dan pemanfaatan *Kahoot* dalam pembelajaran.

Data yang diperoleh dari berbagai instrumen tersebut dianalisis secara terpadu untuk mengetahui perkembangan proses dan hasil pembelajaran setelah tindakan diperbaiki. Hasil observasi digunakan untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan pembelajaran dan keterlibatan peserta didik, wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman dan respons terhadap penerapan *Kahoot*, sedangkan tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi IPAS. Rekapitulasi hasil observasi, wawancara, dan tes hasil belajar pada Siklus II disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Observasi, Tes Hasil Belajar, dan Wawancara pada Siklus II

Pertemuan	Instrumen			
	Observasi aktivitas guru	Observasi aktivitas peserta didik	Tes hasil belajar	Wawancara guru dan peserta didik
1	91,25%	80,36%	77,86	Guru dan peserta didik memberikan respons positif. Peserta didik lebih terbiasa menggunakan <i>Kahoot</i> , lebih aktif mengikuti kuis, dan lebih mudah memahami prosedur penggunaan media.
2	97,50%	87,50%	85	Respons semakin positif. Peserta didik lebih percaya diri dalam menjawab, berdiskusi, dan mengikuti pembahasan hasil kuis.

Berdasarkan tabel tersebut, keterlaksanaan aktivitas guru pada Siklus II mengalami peningkatan dari 91,25% pada pertemuan pertama menjadi 97,50% pada pertemuan kedua. Aktivitas peserta didik juga meningkat dari 80,36% menjadi 87,50%, yang menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 77,86 pada pertemuan pertama menjadi 85,00 pada pertemuan kedua, dengan seluruh peserta didik mencapai KKTP. Hasil wawancara menunjukkan respons positif dari guru dan peserta didik terhadap penerapan *Kahoot*, terutama karena peserta didik semakin terbiasa menggunakan media, lebih aktif mengikuti kuis, lebih percaya diri dalam menjawab dan berdiskusi, serta lebih mudah mengikuti pembahasan hasil kuis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa perbaikan tindakan pada Siklus II diikuti oleh peningkatan keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar.

4. Tahap Refleksi Siklus II

Refleksi Siklus II dilakukan setelah seluruh tindakan selesai dengan mengacu pada hasil observasi pembelajaran, aktivitas peserta didik, tes hasil belajar, serta wawancara dengan guru dan peserta didik. Hasil refleksi menunjukkan bahwa perbaikan berdasarkan temuan Siklus I memberikan perkembangan positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Pembelajaran berlangsung lebih terstruktur, penggunaan *Kahoot* semakin terintegrasi, dan kendala pengoperasian media berkurang karena peserta didik telah memahami prosedurnya. Aktivitas peserta didik juga meningkat, terlihat dari kesiapan, perhatian, partisipasi, keberanian menjawab, keterlibatan dalam diskusi, dan respons terhadap hasil kuis. Hasil belajar

menunjukkan peningkatan dan seluruh peserta didik telah mencapai KKTP sehingga ketuntasan klasikal memenuhi indikator keberhasilan. Wawancara juga menunjukkan respons positif dari guru dan peserta didik, sedangkan kendala yang masih ditemukan dapat diatasi melalui pendampingan dan pembahasan soal. Dengan demikian, tindakan Siklus II dinyatakan berhasil karena indikator keberhasilan telah tercapai, sehingga penelitian tindakan kelas diakhiri pada siklus tersebut.

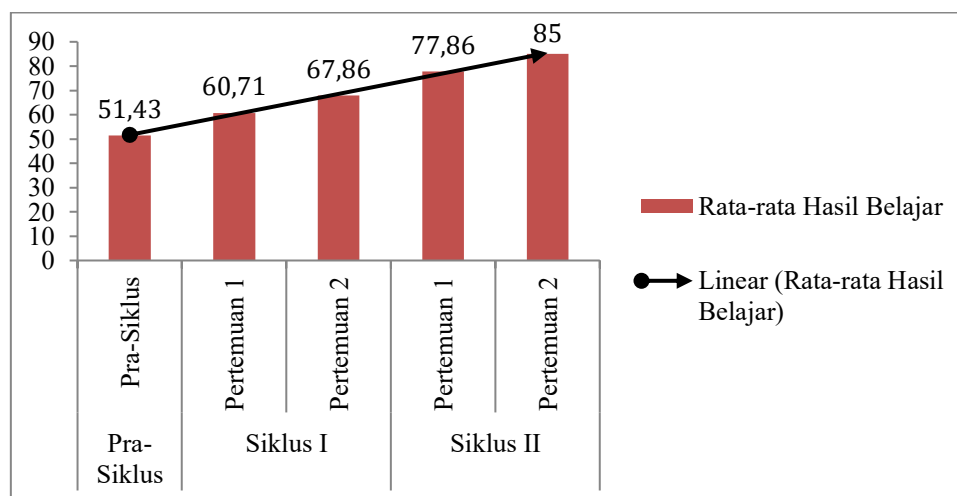
Analisis Perkembangan Aktivitas Guru, Aktivitas Peserta didik dan Hasil Belajar Peserta didik

Analisis perkembangan hasil belajar dilakukan untuk mengetahui perubahan capaian peserta didik sejak pra-siklus hingga Siklus I dan Siklus II. Perbandingan dilakukan pada pra-siklus, Siklus I Pertemuan 1 dan 2, serta Siklus II Pertemuan 1 dan 2. Nilai rata-rata setiap siklus dihitung dari rata-rata capaian kedua pertemuan. Penyajian data ini memberikan gambaran sistematis mengenai perkembangan hasil belajar setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot*. Rekapitulasi perkembangan hasil belajar disajikan pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Perkembangan Hasil Belajar Peserta didik

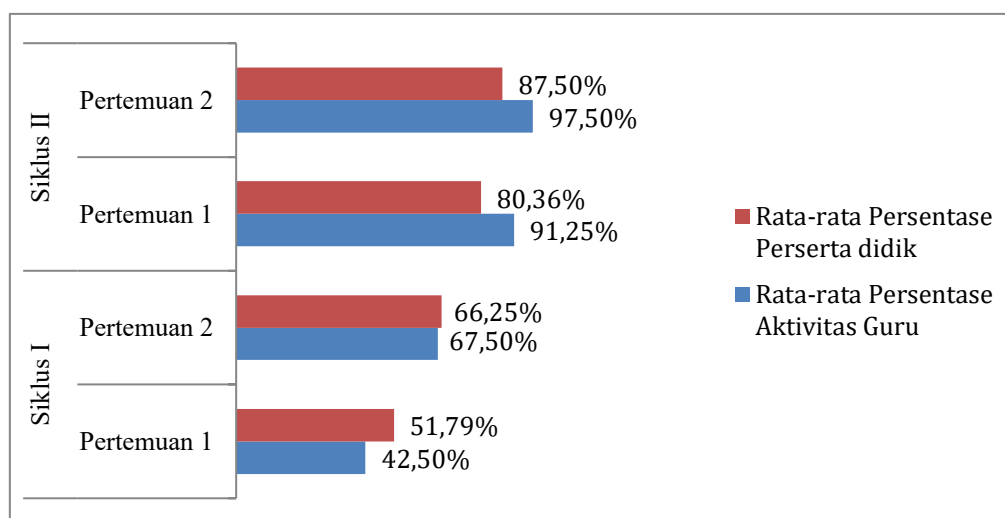
Tahap Pembelajaran	Pra-Siklus	Siklus I		Rata-rata Tes Hasil Belajar Siklus I	Siklus II		Rata-rata Tes Hasil Belajar Siklus II
Pertemuan	-	Pert. 1	Pert. 2	64,29	Pert. 1	Pert. 2	81,43
Jumlah Peserta didik	14	14	14		14	14	
Nilai Tertinggi	80	80	90		90	90	
Nilai Terendah	30	40	50		70	80	
Nilai Rata-rata	51,43	60,71	67,86		77,86	85	
Mencapai KKTP (≥ 70)	4 (28,57%)	4 (28,57%)	8 (57,14%)		14 (100%)	14 (100%)	
Belum Mencapai KKTP	10 (71,43%)	10 (71,43%)	6 (42,86%)		0 (0%)	0 (0%)	

Berdasarkan Tabel 5, hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan dari pra-siklus hingga Siklus II. Pada kondisi awal, nilai rata-rata dan ketuntasan belajar masih rendah sehingga diperlukan tindakan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* pada Siklus I, nilai rata-rata dan jumlah peserta didik yang mencapai KKTP meningkat, meskipun ketuntasan klasikal belum memenuhi indikator keberhasilan. Hasil refleksi Siklus I menjadi dasar perbaikan pada Siklus II melalui pendampingan yang lebih intensif, penjelasan materi yang terarah, penguatan konsep, dan pembahasan hasil kuis sebagai umpan balik. Perbaikan tersebut diikuti peningkatan hasil belajar, dengan nilai rata-rata mencapai 81,43 dan ketuntasan klasikal 100% pada Siklus II. Capaian ini telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian, sehingga tindakan dinyatakan berhasil dan penelitian dihentikan pada Siklus II. Perkembangan hasil belajar peserta didik dari pra-siklus hingga Siklus II disajikan secara visual pada diagram berikut:



Gambar 6. Perkembangan Hasil Belajar Peserta didik

Selain itu Perbandingan aktivitas guru dan aktivitas peserta didik pada setiap siklus disajikan pada diagram berikut:



Gambar 7. Perbandingan Aktivitas Guru dan Aktivitas Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 7, aktivitas guru dan peserta didik menunjukkan peningkatan secara bertahap pada setiap pertemuan setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot*. Aktivitas peserta didik pada Siklus I Pertemuan 1 sebesar 51,79%, meningkat menjadi 66,25% pada Pertemuan 2, kemudian meningkat menjadi 80,36% pada Siklus II Pertemuan 1 dan mencapai 87,50% pada Pertemuan 2. Sejalan dengan hal tersebut, aktivitas guru juga mengalami peningkatan dari 42,50% pada Siklus I Pertemuan 1 menjadi 67,50% pada Pertemuan 2, kemudian meningkat menjadi 91,25% pada Siklus II Pertemuan 1 dan 97,50% pada Pertemuan 2. Peningkatan aktivitas tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran

semakin terlaksana secara efektif dan peserta didik semakin aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* disertai perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan berkaitan dengan perkembangan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Kondisi awal menunjukkan bahwa penguasaan materi masih belum optimal, sedangkan setelah tindakan diterapkan rata-rata hasil belajar meningkat dari 64,29 pada Siklus I menjadi 81,43 pada Siklus II dan ketuntasan klasikal meningkat dari 57,14% menjadi 100%. Penggunaan *Kahoot* dapat mendukung keterlibatan peserta didik melalui penyajian kuis yang interaktif, kesempatan menjawab secara langsung, serta pemberian umpan balik terhadap jawaban yang dipilih sehingga peserta didik dapat mengetahui kesalahan dan memperkuat pemahaman materi. Hasil Siklus I yang belum optimal menunjukkan bahwa peserta didik masih memerlukan pembiasaan dalam menggunakan teknologi dan mengikuti alur kuis digital, serta masih membutuhkan pendampingan guru dalam memahami materi dan menindaklanjuti kesalahan jawaban. Perbaikan pada Siklus II dilakukan melalui pendampingan yang lebih terarah, pembahasan kembali soal-soal kuis, pemberian penjelasan terhadap jawaban yang kurang tepat, dan penguatan materi setelah kegiatan kuis. Pembiasaan penggunaan *Kahoot* membuat peserta didik semakin terbiasa mengikuti pembelajaran berbasis teknologi, sedangkan umpan balik langsung, pendampingan guru, dan pembahasan kuis memberikan kesempatan untuk memperbaiki kesalahan dan memperkuat penguasaan materi. Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada Siklus II tidak hanya berkaitan dengan penggunaan *Kahoot*, tetapi juga dengan proses perbaikan pembelajaran yang membuat pemanfaatan media menjadi lebih terarah dan mendukung keterlibatan peserta didik.

Perkembangan hasil belajar tersebut berkaitan dengan perubahan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Pada Siklus I, sebagian peserta didik masih memerlukan pendampingan dalam menggunakan *Kahoot*, memahami prosedur pengerjaan, serta menunjukkan keberanian untuk bertanya dan menyampaikan pendapat. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II melalui pemberian petunjuk yang lebih sistematis, pendampingan, pengelolaan waktu, penguatan materi, dan pembahasan hasil kuis, peserta didik menunjukkan kesiapan dan partisipasi yang lebih baik. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan *Kahoot* karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat Siregar (2024) yang menjelaskan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh interaksi faktor internal, seperti minat, sikap, dan motivasi, serta faktor eksternal, termasuk lingkungan dan alat pembelajaran. Meskipun penelitian ini tidak mengukur faktor-faktor tersebut secara khusus, hasil observasi dan wawancara memberikan gambaran bahwa peningkatan keterlibatan peserta didik berjalan searah dengan perkembangan hasil belajar.

Penggunaan *Kahoot* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui aktivitas kuis dan umpan balik secara langsung. Karakteristik tersebut memungkinkan peserta didik tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat dalam proses menjawab, mengetahui hasil, dan memperbaiki pemahaman melalui pembahasan soal. Namun, hasil Siklus I menunjukkan bahwa penggunaan media digital tidak secara otomatis menghasilkan

pembelajaran yang optimal. Peserta didik masih membutuhkan orientasi, arahan, dan pendampingan agar media dapat digunakan sesuai tujuan pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan *Kahoot* sangat dipengaruhi oleh pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru. Dengan demikian, *Kahoot* lebih tepat diposisikan sebagai media pendukung yang memperkuat proses pembelajaran, sedangkan guru tetap berperan dalam memberikan penjelasan, mengarahkan aktivitas, memberikan penguatan, serta membahas hasil kuis untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam.

Temuan penelitian ini memiliki kesesuaian dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* dapat mendukung peningkatan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik. Penelitian Dermawan, Mutiara, dan Kurnisar menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan *Kahoot*, demikian pula penelitian Sinurat (2025) yang menemukan perkembangan prestasi belajar setelah penggunaan media tersebut. Temuan Latifah et al. (2024) juga menunjukkan bahwa *Kahoot* berkaitan dengan peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Meskipun terdapat perbedaan pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, karakteristik peserta didik, dan metode penelitian, arah temuan tersebut konsisten dengan penelitian ini. Kontribusi penelitian ini terletak pada penerapan *Kahoot* dalam pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar, yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memerlukan pembiasaan dan pendampingan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, efektivitas media tidak hanya ditentukan oleh fitur teknologi, tetapi juga oleh kemampuan guru mengintegrasikan media ke dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan keseluruhan temuan, peningkatan hasil belajar peserta didik tidak dapat dipandang sebagai akibat penggunaan *Kahoot* semata, melainkan sebagai hasil dari penerapan media interaktif yang disertai perbaikan proses pembelajaran secara sistematis. Perkembangan aktivitas, respons peserta didik, dan hasil belajar menunjukkan pola perubahan yang konsisten dari kondisi awal hingga Siklus II. Peningkatan tersebut semakin optimal setelah dilakukan perbaikan terhadap aspek penggunaan media, pendampingan, pengelolaan waktu, pemberian penguatan, dan pembahasan hasil kuis. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* dapat menjadi alternatif media pembelajaran IPAS yang mendukung terciptanya pembelajaran lebih aktif, menarik, dan partisipatif serta membantu peserta didik mencapai hasil belajar sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* dapat mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 078512 Sifelendrua Banua. Penerapan *Kahoot* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui kegiatan kuis, umpan balik langsung, dan kesempatan bagi peserta didik untuk mengetahui serta memperbaiki kesalahan dalam memahami materi. Peningkatan hasil belajar juga didukung oleh perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus, terutama melalui pendampingan penggunaan

Kahoot, pengelolaan kelas, pemberian penguatan, dan pembahasan hasil kuis. Proses tersebut mendorong keterlibatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan membantu memperkuat pemahaman terhadap materi IPAS. Dengan tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan pada Siklus II, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* dinyatakan berhasil dalam mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 078512 Sifelendrua Banua.

Saran

Dalam penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan yang perlu menjadi pertimbangan dalam penerapan dan pengembangan penelitian selanjutnya. Keterbatasan tersebut meliputi jumlah subjek penelitian yang terbatas pada 14 peserta didik dalam satu kelas, perbedaan kemampuan dan kesiapan peserta didik dalam menggunakan media digital, keterbatasan alokasi waktu pembelajaran, perbedaan materi dan tingkat kesulitan soal pada setiap pertemuan, serta keterbatasan observasi dalam merekam seluruh dinamika pembelajaran. Oleh karena itu, guru disarankan menyesuaikan penggunaan *Kahoot* dengan kemampuan peserta didik, memberikan pendampingan, dan mengelola waktu pembelajaran secara efektif. Sekolah diharapkan mendukung penerapan pembelajaran berbasis digital melalui penyediaan sarana dan prasarana serta peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Peserta didik diharapkan meningkatkan kesiapan dan keterampilan dalam menggunakan media digital serta memanfaatkan hasil kuis sebagai bahan untuk memperkuat pemahaman materi. Peneliti selanjutnya disarankan melibatkan jumlah dan karakteristik subjek yang lebih beragam, menggunakan instrumen tes dengan tingkat kesulitan yang setara, serta memadukan teknik pengumpulan data yang lebih beragam agar diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709. <https://doi.org/10.54957/jolas.v4i5.870>
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Dermawan, R., Masito Mutiara, T., & Kurnisar, K. (2023). Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 17(2), 163–171. <https://doi.org/10.21067/jppi.v17i2.8818>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Latifah, A., Choirudin, C., & Ningsih, E. F. (2024). Interactive Quiz Media Based On The Kahoot Educational Game To Increase Student Motivation And Learning Outcomes. *Journal of Teaching and Learning Mathematics*, 2(1), 01–07. <https://doi.org/10.22219/jtln.v2i1.32909>
- Lubis, H. L., Febriani, B., Fitra Yana, R., Azhar, A., & Darajat, M. (2023). The Use of Learning Media and its Effect on Improving the Quality of Student Learning Outcomes. *International Journal Of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)*, 3(2), 7–

14. <https://doi.org/10.52121/ijessm.v3i2.148>
- Marliana, Y. R., Yulia, I., Anggraini, D., Putra, M. R. P., Nisa, E. K., & Rachmawati, D. W. (2026). Eksplorasi Media Pembelajaran Kreatif dan Kontekstual untuk Penguatan Pemahaman Materi IPAS di Sekolah Dasar. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 5(3), 1810–1818. <https://doi.org/10.31004/anthor.v5i3.719>
- Nicolaou, C., Matsiola, M., & Kalliris, G. (2019). Technology-enhanced learning and teaching methodologies through audiovisual media. *Education Sciences*, 9(3). <https://doi.org/10.3390/educsci9030196>
- Rambe, J. A., & Erika, E. (2025). The Use of Learning Media to Improve Student Learning Outcomes at Elementary Schools. *ALACRITY: Journal of Education*, 452–460. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i1.660>
- Rumiyati, R., Putri Lestari, A., & Juanda, J. (2025). The Role of Learning Media in Enhancing the Effectiveness and Activeness of the Learning Process. *Journal Didaskalia*, 114. <https://doi.org/10.33856/didaskalia.v8i2.614>
- Shofiyullah, M., Saudah Nur Fitria Fajarianti, Arri Fadli Gunawan, & Basori. (2024). Klasifikasi Media dan Sumber Belajar Dari Landasan Teori Penggunaan. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(6), 345–353. <https://doi.org/10.62504/jimr599>
- Sinurat, B. (2025). Efektivitas Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMA. *CIVICS: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 10(01), 670–676. <https://doi.org/10.36805/civics.v10i01.10134>
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215–226. <https://doi.org/10.65311/jitk.v2i2.791>
- Sugiyono. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Journal of Basic Education*, 2(1), 43–48. <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>