

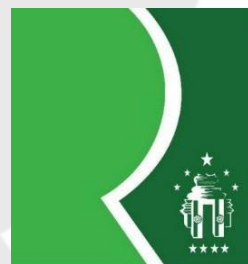
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *KAHOOT* UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN BELAJAR TEMATIK SISWA SEKOLAH
DASAR KELAS 3**

SKRIPSI

Oleh:

FIKRI MARDIANSAH

NIM: 1886206005



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JULI 2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *KAHOOT* UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN BELAJAR TEMATIK SISWA SEKOLAH
DASAR KELAS 3**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh:
FIKRI MARDIANSAH
1886206005**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JULI 2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

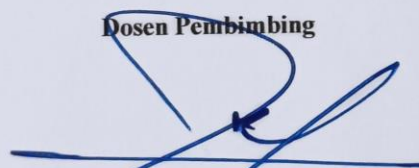
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *KAHOOT* UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN BELAJAR TEMATIK SISWA SEKOLAH
DASAR KELAS 3**

SKRIPSI

Oleh:
Fikri Mardiansah
1886206005

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
Malang, 26 Juli 2022

Dosen Pembimbing



(Prof. Dr. Suryaman, M.Pd)
NIP. 195803051986031020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
Juli 2022**

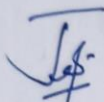
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini telah di pertahankan di depan dewan penguji skripsi universitas islam raden rahmat kepanjen malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.).

Pada hari : Selasa

Tanggal : 2 Agustus 2022

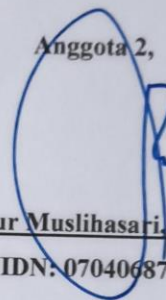
Anggota 1,



Tety Nur Cholifah, M.Pd

NIDN: 0718089201

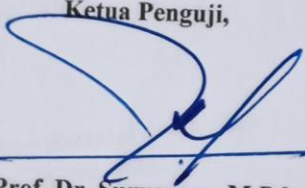
Anggota 2,



Adzimatnur Muslihasari, S.Si., M.Pd

NIDN: 0704068702

Ketua Penguji,



Prof. Dr. Suryaman, M.Pd

NIP. 195803051986031020

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat Malang



Dr. Hendra Rustantono, M.Pd

NIDN: 0725128303

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fikri Mardiansah

NIM :1886206005

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 03 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



Fikri Mardiansah

ABSTRAK

Mardiansah, Fikri. 2022. “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar Kelas 3.*” Skripsi. Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang. Pembimbing: Prof. Dr. Suryaman, M.Pd

Kata Kunci: Media interaktif, *Kahoot*, Keaktifan Belajar

Penelitian dan pengembangan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan belajar tematik siswa kelas 3 SD Negeri 2 Kebombang. Faktor yang mempengaruhi rendahnya keaktifan belajar siswa yaitu: 1) dampak pembelajaran daring akibat pandemi Covid-19 yang harus mengoptimalkan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran; 2) keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media interaktif berbasis *Kahoot* untuk meningkatkan keaktifan belajar tematik siswa. Penelitian ini sudah dilakukan menggunakan jenis penelitian RnD (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Produk yang dikembangkan yaitu media interaktif berbasis *Kahoot*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD Negeri 2 Kebombang yang berjumlah 17 siswa. Teknik dan instrumen yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Kahoot* layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan validasi ahli media sebesar 100% dengan kriteria sangat layak, validasi ahli materi sebesar 100% dengan kriteria sangat layak, respon guru sebesar 100% dengan kriteria sangat layak, respon siswa kelompok kecil dan kelompok besar mendapat presentase sebesar 98% dan 97% dengan kriteria sangat layak. Uji coba kelompok kecil dilakukan sebagai langkah untuk mengetahui kelayakan media *Kahoot* untuk pembelajaran tematik. Media interaktif berbasis *Kahoot* dapat meningkatkan keaktifan belajar tematik siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil angket *before-after* dan hasil observasi. Hasil angket *before* kelompok besar 47% dan hasil *after* 89% dan hasil observasi keaktifan belajar memperoleh persentase sebesar 87% dengan kategori keaktifan belajar “tinggi”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *Kahoot* dapat meningkatkan keaktifan belajar tematik siswa kelas 3 Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Mardiansah, Fikri. 2022. "Development of Kahoot-Based Interactive Learning Media to Improve Thematic Learning Activities of Elementary School Students." Thesis. Raden Rahmat Kepanjen Islamic University Elementary School Teacher Education Program Malang. Supervisor: Prof. Dr. Suryaman, MPd

Keywords: Interactive Media, Kahoot, Learning Activities

This research and development was motivated by the low thematic learning activity of third grade students of SD Negeri 2 Kebobang . The factors that influence the low learning activity of students are: 1) the impact of online learning due to the Covid-19 pandemic, which must optimize the use of technology as a learning medium; 2) the limitations of the learning media used. The purpose of this research is to develop *Kahoot* -based interactive media to increase students' active thematic learning. This study already done uses the type of research RnD (Research and Development) using the ADDIE development model. The product developed is *Kahoot* -based interactive media. The subjects in this study were the third grade students of SD Negeri 2 Kebobang, totaling 17 students. The techniques and instruments used are interviews, observations, questionnaires, and documentation.

The results showed that *Kahoot* -based interactive media was feasible to be used as a learning medium with 100% media expert validation with very feasible criteria, 100% material expert validation with very feasible criteria, teacher responses of 100% with very feasible criteria, small group student responses and the large group received a percentage of 98% and 97% with very decent criteria. Small group trial were carried out as a step to determine the feasibility of kahoot media for thematic learning. Kahoot-based interactive media can increase students' thematic learning activities, this can be seen from the results of before-after questionnaires and observations. The results of the questionnaire before the large group are 47% and the results after 89% and the results of the observation of learning activities get a percentage of 87% with the category of "high" learning activity. Based on the results of the research carried out, it can be concluded that *Kahoot* -based interactive media can increase the thematic learning activities of third grade elementary school students.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas segala rahmat, hidayah serta nikmat-Nyalah kami dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini, dan tidak lupa shalawat serta salam kami haturkan pada junjungan kami Nabi Muhammad SAW, karena atas kehadiratnya kita terhindar dari kesesatan yang menjauhkan kita dari bimbingan Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa penelitian dan pengembangan ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan terima kasih kepada semua pihak, khususnya kepada:

1. Drs. KH. Imron Rosyadi Hamid, SE, M.SI selaku Rektor UNIRA Malang.
2. Dr. Hendra Rustantono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNIRA Malang.
3. Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd selaku Ketua Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, yang telah memberikan izin penelitian.
4. Prof. Dr. Suryaman, M.Pd selaku dosen pembimbing penulis yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan pengetahuan.
5. Bapak/ Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Islam Raden Rahmat.
6. Budriyono, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 2 Kebobang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
7. Ngastianah, S.Pd selaku guru kelas 3 SD Negeri 2 Kebobang yang telah mendampingi dalam melakukan kegiatan penelitian.

8. Kedua orang tua tercinta Bapak Adi Wilakat dan Ibu Suparmi yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan moril maupun material dengan jerih payah mereka.
9. Teman-teman seperjuangan dan kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu dan memberikan semangat serta pengalaman yang luar biasa dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat berbagai kelemahan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif sebagai pedoman perbaikan penyusunan skripsi.

Penulis



Fikri Mardiansah
NIM.1886206005

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan	6
F. Spesifikasi Produk	7
G. Manfaat Pengembangan	7
H. Definisi Operasional	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran Interaktif	11
B. <i>Kahoot</i>	17
C. Pembelajaran Tematik	20
D. Keaktifan Belajar	24
E. Penelitian terkait	29
F. Kerangka Berfikir	33

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Pengembangan.....	35
B. Prosedur Pengembangan	35
C. Gambaran Produk yang Akan Dikembangkan (<i>Story Board</i>).....	40
D. Rancangan Uji Coba Produk	43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal	44
B. Hasil Uji Coba Produk	44
C. Revisi Produk	45
D. Kajian Produk Akhir	47
E. Keterbatasan Penelitian	48

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	49
B. Saran	49

DAFTAR PUSTAKA.....	50
---------------------	----

LAMPIRAN	54
----------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Mata Pelajaran, KD dan Indikator Tema 5 Subtema 1	24
3.1 <i>Story Board</i> Pengembangan Media.....	40
3.2 Kategori Penilaian Skala Likert.....	46
3.3 Kriteria Skor Validasi Ahli.....	46
3.4 Kategori Penilaian Skala Likert.....	47
3.5 Kriteria Skor Respon Siswa dan Guru	48
3.6 Kriteria Penilaian Keaktifan Belajar	48
3.7 Kategori Tingkat Keberhasilan Keaktifan Belajar.....	49



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Tabel	Halaman
2.2 Kerangka Berpikir.....	34
3.1 Tahap-Tahap Model Pengembangan ADDIE.....	36



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran tematik merupakan model dari kurikulum terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Depdiknas, 2013).

Pembelajaran tematik untuk kelas rendah menggabungkan mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP dan PJOK. Karakteristik pembelajaran tematik menurut Prastowo (2019) antara lain : berpusat pada siswa, lebih memperhatikan proses daripada hasil semata, dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (*joyful learning*).

Berdasarkan pendapat tersebut diperlukan keaktifan belajar siswa agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, efisien dan mencapai tujuan.

Keaktifan belajar adalah upaya siswa dalam mengembangkan potensi diri melalui serangkaian proses kegiatan belajar, baik pembelajaran secara tatap muka maupun pembelajaran secara daring untuk mencapai tujuan belajar (Prasetyo & Abduh, 2021). Bentuk-bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran seperti turut sertanya dalam mengerjakan tugas, terlibat dalam diskusi proses pemecahan masalah, bertanya kepada teman atau guru apabila tidak memahami materi, dan mampu mempresentasikan hasil laporan. Faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar menurut Gagne (Martini, 2015) diantaranya memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa, menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar pada siswa), mengingatkan kompetensi

belajar kepada siswa, memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari), memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya, memunculkan aktivitas partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, memberi umpan balik (*feed back*), melakukan tes singkat diakhir pembelajaran, menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pembelajaran.

Indikator keaktifan belajar dapat dilihat dari beberapa hal yaitu : 1) Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya. 2) Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah pada kegiatan pembelajaran. 3) Siswa mau bertanya kepada teman atau guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan. 4) Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya. 5) Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru. 6) Siswa mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya. 7) Siswa berlatih memecahkan soal atau masalah dan 8) Siswa memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya (Sudjana, 2016).

Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas 3 SD Negeri 2 Kebombang diketahui bahwa sejak bulan September tahun 2021 di lembaga tersebut sudah diterapkan pembelajaran tatap muka terbatas (PTM). Pembelajaran tatap muka terbatas memiliki durasi yang lebih sedikit dengan peserta maksimal 15 siswa dalam satu kelas. Menurut guru kelas 3, selama dilaksanakan PTM terbatas siswa cenderung tidak mendengarkan penjelasan dari guru, lebih sering mengobrol dengan teman ketika pelajaran berlangsung, dan beberapa siswa tidak mengerjakan tugas. Hal tersebut merupakan imbas

dari lamanya pembelajaran daring selama masa pandemi *covid-19* sehingga keaktifan belajar siswa kelas 3 SD Negeri 2 Kebobang menurun. Berdasarkan hal tersebut guru perlu berinovasi agar pembelajaran lebih menarik perhatian siswa, salah satunya dengan membuat media yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yaitu anak mengembangkan pemikiran logis, masih sangat terikat pada fakta-fakta perseptual, artinya anak mampu berpikir logis tetapi masih terbatas pada objek- objek konkret (Meriyati, 2015). Karakteristik siswa Sekolah Dasar menurut Meriyati (2015) antara lain : senang bermain, senang melakukan aktivitas yang penuh dengan gerakan, senang bersosialisasi dengan temannya.

Karakteristik tersebut menuntut guru mampu menghadirkan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Salah satu media yang bisa digunakan oleh guru adalah media interaktif. Kehadiran media pembelajaran interaktif memiliki arti dan bagian yang cukup penting dalam proses belajar mengajar, karena media sebagai perantara yang dapat membantu kejelasan materi yang disampaikan (Gunawan dkk, 2021).

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat perantara penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada siswa dimana pada penggunaannya menimbulkan interaksi antara siswa dengan media dengan cara saling berkaitan serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya (Yanto, 2019). Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang mengkaitkan teks, suara, gambar-

bergerak, dan video yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas 3 SD Negeri 2 Kebobang diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran masih tergolong rendah. Siswa masih terpacu dengan buku tema dan LKS dari penerbit, sehingga pembelajaran yang dilakukan monoton dan tidak menarik minat siswa. Rendahnya penggunaan media pembelajaran disebabkan karena kurangnya kemampuan guru dalam menghadirkan media berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Media interaktif *Kahoot* bisa menjadi salah satu media yang dapat digunakan dan dikembangkan karena *Kahoot* merupakan media *game* edukasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu senang bermain.

Kahoot merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Selain kuis interaktif, *Kahoot* juga dapat dimanfaatkan untuk membuat slide presentasi sehingga dapat digunakan untuk membuat media interaktif. Dengan menggunakan *Kahoot* guru juga dapat melakukan evaluasi terhadap kinerja siswa karena *Kahoot* dapat memberikan data dan statistik tentang hasil kinerja siswa secara langsung (Pusparani, 2020).

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* sebelumnya dilakukan oleh Firmansyah (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Kahoot* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mendeskripsikan pengembangan media

pembelajaran berbasis game *Kahoot* pada pembelajaran tematik kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Kahoot* memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dengan hasil validasi media memperoleh skor 91% dan validasi materi 94%. Hasil angket respon siswa mendapat skor 93% dengan kategori media sangat menarik.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti perlu mengkaji permasalahan dengan melakukan penelitian dan pengembangan di SD Negeri 2 Kebobang dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Kahoot* Untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar Kelas 3”**. Dengan adanya pengembangan media ini, diharapkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan karena bisa belajar sekaligus bermain sehingga menambah semangat belajar siswa yang mampu meningkatkan keaktifan belajarnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya keaktifan belajar siswa pada masa pandemi karena terbatasnya kesediaan dan variasi media pembelajaran yang digunakan
2. Media yang dimanfaatkan guru mengacu pada buku pengayaan yang bersifat umum yang kurang menarik perhatian siswa.
3. Pembelajaran daring atau pembelajaran online di masa pandemi covid-19 membuat guru kesulitan dalam mengajar karena kurangnya kemampuan membuat media pembelajaran berbasis digital..

C. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah penelitian berdasarkan identifikasi masalah di atas agar masalah dapat diatasi secara spesifik dan mencapai target penelitian.

Batasan masalah dalam penelitian adalah :

1. Produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* untuk menjelaskan mengenai materi yang terdapat pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 kelas 3 Sekolah Dasar.
2. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas 3 SD Negeri 2 Kebobang.
3. Penelitian hanya dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan keaktifan belajar tematik siswa pada tema 5 subtema 1 di SD Negeri 2 Kebobang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan dan kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* pada pembelajaran tema 5 subtema 1 pembelajaran 1?
2. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* pada pembelajaran tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa ?

E. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

1. Mengetahui kevalidan dan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* Tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 kelas 3 Sekolah Dasar.
2. Mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa kelas 3 SD Negeri 2

Kebobang melalui media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* pada pembelajaran tema 5 subtema 1 pembelajaran 1.

F. Spesifikasi Produk

Adapun produk yang diharapkan dalam pengembangan media adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif *Kahoot* untuk meningkatkan keaktifan belajar tematik siswa kelas 3 SD Negeri 2 Kebobang.
2. Media interaktif *Kahoot* berisi materi tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP yang dirancang dengan aplikasi *Pixellap* kemudian diintegrasikan ke dalam aplikasi *Kahoot*. Tampilan media didesain lengkap dengan gambar, animasi, video, dan penjelasan singkat agar mudah dipahami oleh siswa.
3. Media *Kahoot* dilengkapi dengan game yang terintegrasi dengan *Wordwall* sehingga menambah variasi permainan. Soal evaluasi berbentuk pilihan ganda dan essay yang dikemas dalam bentuk *game* interaktif yang bisa dimainkan secara langsung (*Real Time*) maupun dibuat PR.
4. Produk dapat diakses melalui *link* yang telah disediakan dan dibagikan.

G. Manfaat Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat, baik bagi lembaga pendidikan seperti sekolah, siswa dan juga guru tenaga pendidik.

Manfaat tersebut antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan masukan bagi lembaga pendidikan agar lebih memaksimalkan manfaat teknologi sebagai

pembelajaran daring menggunakan *Kahoot* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, serta manfaat lainnya adalah sebagai bahan masukan atau batu loncatan bagi pengembang media pembelajaran khususnya bagi teknologi pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Kahoot*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar melalui pemanfaatan teknologi khususnya penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran.
- 2) Sebagai upaya untuk mempermudah dalam menerima materi yang disampaikan selama proses pembelajaran

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan masukan bagi guru melakukan inovasi dalam pembelajaran
- 2) Dapat meningkatkan kualitas mengajar bagi Guru dan mempermudah guru dalam penyampaian materi
- 3) Sebagai motivasi dalam upaya pemanfaatan teknologi yang digunakan dalam pembelajaran

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti bermanfaat untuk menambah pengalaman dan wawasan mengenai pengembangan media interaktif berbasis *Kahoot* yang digunakan dalam tema 5 subtema 1 pembelajaran 1.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan persepsi terhadap judul penelitian, maka peneliti membatasi pada definisi sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran interaktif merupakan suatu alat perantara penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada siswa dimana pada penggunaannya menimbulkan interaksi antara siswa dengan media dengan cara saling berkaitan serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya. Materi yang disampaikan adalah tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP.
2. *Kahoot* merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Selain kuis interaktif, *Kahoot* juga dapat dimanfaatkan untuk membuat slide presentasi sehingga dapat digunakan untuk membuat media interaktif. Pengembangan media dalam penelitian ini berbasis *Kahoot* yang diintegrasikan dengan aplikasi *canva* dan *wordwall* sehingga memiliki tampilan yang menarik dan variasi game. *Kahoot* dapat digunakan secara *live* (langsung)/*Real Time*.
3. Keaktifan Belajar adalah upaya siswa dalam mengembangkan potensi diri melalui serangkaian proses kegiatan belajar, baik pembelajaran secara tatap muka maupun pembelajaran secara daring untuk mencapai tujuan belajar. Keaktifan belajar dari pengembangan media pembelajaran interaktif yaitu pengembangan potensi diri siswa terhadap materi yang terdapat pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 yang dari mata pelajaran Bahasa Indonesia,

Matematika, dan SBdP. Pengukuran keaktifan siswa dalam penelitian ini dilihat dari indikator keaktifan belajar siswa yaitu antusias siswa dalam proses pembelajaran dan mengerjakan tugas, interaksi siswa dengan guru, interaksi siswa dengan teman, terlibat dalam diskusi, serta partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil pembahasan melalui lembar angket.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT