

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI KAHOOT
PADA MATERI ZAT TUNGGAL DAN CAMPURAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi Salah Satu Persyaratan untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Mahfira Djannah

1601025221

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

JAKARTA

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot pada Materi
Zat Tunggal dan Campuran

Nama : Mahfira Djannah

NIM : 1601025221

Telah diuji, dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran dosen pembimbing dan dosen penguji.

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Hari : Sabtu

Tanggal : 25 Juli 2020

Disahkan Oleh:

Ketua : Ika Yatri, M.Pd.

Sekretaris : Nurafni, M.Pd

Pembimbing I : Zulherman, M.Pd

Penguji I : Sri Lestari Handayani, M.Pd

Penguji II : Nurafni, M.Pd

Tanda Tangan

Tanggal

| | |
|--|-----------|
|  | 24-8-20 |
|  | 24/8/2020 |
|  | 24/8/2020 |
|  | 24/8-20 |
|  | 24/8/2020 |



Dr. Desviah Pandarsyah, M.Pd
NIDN.03.112.6903

ABSTRAK

Mahfira Djannah: 1601025221. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot pada Materi Zat Tunggal dan Campuran*”. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Falkutas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi kahoot pada materi zat tunggal dan campuran dalam mata pelajaran IPA kelas V, serta mengetahui kelayakan produk ini sehingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian ini termasuk *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mengacu pada lima tahapan, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan penelitian survey dengan mengedarkan angket skala likert dengan skor 1-5. Uji validasi dilakukan oleh tiga ahli media dan tiga ahli materi, uji kelayakan dilakukan oleh lima guru dan di uji produk oleh 149 peserta didik.

Berdasarkan hasil yang terkumpul rata-rata presentase uji ahli media (90%) dengan kriteria “Sangat Valid”, ahli materi (87%) dengan kriteria “Sangat Valid”, uji kelayakan produk (92%) dengan kriteria “Sangat Baik”, dan uji produk (84%) dengan kriteria “Sangat Baik”. Demikian hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa aplikasi kahoot layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pelajaran IPA pada materi zat tunggal dan campuran kelas V.

Kata Kunci: Kahoot, Media Pembelajaran, Pembelajaran IPA

ABSTRACT

Mahfira Djannah: 1601025221. "Development of Learning Media Based on Kahoot Applications on Single and Mixed Substances". Essay. Jakarta: Primary School Teacher Education Study Program, Falkutas Teacher Training and Education Science, Prof. Muhammadiyah University. Dr. Hamka, 2020.

This study aims to develop learning media based on the kahoot application on single and mixed substance material in science class V subjects, as well as to determine the feasibility of this product so that it is declared fit for use in learning.

This research includes Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which refers to five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Collecting data in this study using survey research by circulating a Likert scale questionnaire with a score of 1-5. The validation test was carried out by three media experts and three material experts, the feasibility test was carried out by five teachers and the product tested by 149 students.

Based on the results collected, the average percentage of media expert tests (90%) with the criteria "Very Valid", material experts (87%) with the criteria "Very Valid", product feasibility tests (92%) with the criteria "Very Good", and product test (84%) with "Very Good" criteria. Thus the results of the data obtained show that the kahoot application is suitable for use in teaching and learning activities in science lessons on single substance and mixed class V material.

Keywords: Kahoot, Learning Media, Science Learning

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN PENGESAHAN..... | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | vii |
| PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH..... | viii |
| ABSTRAK..... | ix |
| <i>ABSTRACT</i> | x |
| KATA PENGANTAR..... | xi |
| DAFTAR ISI..... | xiii |
| DAFTAR TABEL..... | xv |
| DAFTAR GAMBAR..... | xvi |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xvii |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Fokus Penelitian..... | 4 |
| D. Manfaat Penelitian..... | 4 |
| BAB II..... | 7 |
| KAJIAN TEORETIK..... | 7 |
| A. Konsep Produk yang Dikembangkan..... | 7 |
| B. Kerangka Teoretik..... | 9 |
| C. Rancangan Produk..... | 13 |

| | |
|--|----|
| BAB III..... | 14 |
| METODOLOGI PENELITIAN..... | 14 |
| A. Tujuan Penelitian | 14 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian | 14 |
| C. Karakteristik Model yang Dikembangkan | 15 |
| D. Jenis dan Metode Penelitian..... | 17 |
| E. Langkah-langkah Pengembangan Model | 21 |
| BAB IV | 25 |
| HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 25 |
| A. Hasil Pengembangan Model | 25 |
| B. Kelayakan Model (teoretik dan empiris)..... | 26 |
| C. Efektivitas Produk..... | 30 |
| D. Pembahasan Hasil Penelitian | 30 |
| BAB V..... | 40 |
| SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN..... | 40 |
| A. Simpulan | 40 |
| B. Implikasi..... | 40 |
| C. Saran..... | 41 |
| DAFTAR PUSTAKA | 42 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai tidak lepas untuk mengacu pada kualifikasi taksonomi bloom yang dibuat oleh Benjamin S. Bloom. Taksonomi Bloom merupakan suatu susunan bertingkat yang menentukan keterampilan berpikir seseorang dari tingkat termudah hingga ketingkat tersulit (Effendi, 2017). Karena, setiap manusia memiliki kemampuan unggulan yang berbeda, begitu pula dengan peserta didik dalam satu kelas ada yang unggul pada kognitifnya, afektifnya dan ataupun pada psikomotoriknya. Sehingga dalam mengikuti proses pembelajaran diperlukan adanya alat bantu belajar yang biasa disebut dengan media pembelajaran. Bersamaan dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat dan berpengaruh dalam dunia pendidikan, maka pendidikan menjadi sebuah indikator penting untuk mengukur kemajuan sebuah bangsa.

Dalam suatu pendidikan tentu tidak terlepas dengan pembelajaran di sekolah yang mengharapkan pembelajaran tersebut dapat menumbuhkan semangat peserta didik untuk belajar. Dengan adanya tujuan ini akan menumbuhkan sikap yang akan menjadi salah satu target pencapaian bagi guru dalam proses pembelajaran.

Pada dasarnya proses belajar mengajar adalah suatu proses terjadinya interaksi guru dan peserta didik melalui dua bentuk kegiatan, yakni kegiatan

belajar peserta didik dan kegiatan mengajar seorang guru. Proses pembelajaran membutuhkan metode yang tepat. Ketidaktepatan penggunaan metode ataupun bahan ajar dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Seperti dalam praktik pembelajaran di kelas, guru masih menemui beberapa kendala, salah satunya adalah peserta didik yang tidak bersemangat atau tidak berminat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini antara lain dapat disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang masih dilakukan secara konvensional yang lebih berfokus pada model pengajaran yang diwarnai dengan membaca dan mendengarkan. Serta faktor lainnya yaitu guru yang belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan masih terfokus pada penggunaan buku teks yang berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

Oleh karena itu, diperlukan alternatif lain yang berfokus pada bagaimana proses peserta didik belajar. Salah satu alternatif yang dimaksud ialah penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, seperti bahan ajar yang bersifat multimedia yang menggabungkan beberapa aspek, seperti penggunaan gambar, suara, animasi, dan video secara bersamaan dengan menyesuaikan kebutuhan dalam proses pembelajaran (Fikri & Madona, 2017).

Dilihat pula keadaan saat ini Negara Republik Indonesia dilanda pandemi virus corona (covid-19). Covid-19 merupakan penyakit yang cepat menular yang disebabkan oleh virus melalui sentuhan maupun air yang keluar dari dalam tubuh sehingga seluruh masyarakat dihimbau menerapkan hidup bersih dan sehat sesuai protokol covid-19 yang telah ditetapkan (Setiawan Rifqi, 2020). Karena virus ini memberi dampak pada beberapa bidang sektor pemerintahan menjadi terhambat,

salah satunya dalam bidang pendidikan. Meski demikian ditengah pandemi virus corona saat ini kegiatan pembelajaran tetap berlanjut dengan memanfaatkan teknologi informasi yang ada sehingga peserta didik dapat belajar dengan baik (Pakpahan & Fitriani, 2020). Pembelajaran jarak jauh ialah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan tanpa kehadiran guru dan peserta didik di dalam kelas (Setiawan Rifqi, 2020). Pembelajaran ini menimbulkan adanya keluhan kesah yang dirasakan seluruh guru dan peserta didik. Dan salah satu cara untuk melanjutkan pembelajaran dan tidak menghambat proses belajar mengajar guru dan peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran berbasis online.

Oleh karena itu media pembelajaran yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu Aplikasi Kahoot. Kahoot merupakan aplikasi online yang bersifat interaktif yang dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah maupun di rumah, kahoot ditampilkan dalam bentuk game online berupa kuis yang mampu meningkatkan rasa keingintahuan peserta didik dalam memahami materi yang disajikan serta dapat mengetahui manfaat lain penggunaan telepon genggam untuk kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, yakni terkait dengan kompetensi peserta didik yang beragam dengan perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran saat ini dalam situasi pandemi *covid-19* maka peneliti tertarik untuk mengambil judul Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot pada Materi Zat Tunggal dan Campuran”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti memfokuskan masalah yang menyesuaikan dengan tujuan penelitian. Maka peneliti memfokuskan pada pelajaran IPA dengan pembatasan materi zat tunggal dan campuran dengan perbantuan aplikasi Kahoot pada kelas V sekolah dasar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dan fokus penelitian, maka permasalahan tersebut dapat dirumuskan menjadi:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran aplikasi Kahoot pada materi zat tunggal dan campuran?
2. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran aplikasi Kahoot pada materi zat tunggal dan campuran?

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1) Manfaat secara teoritis

Dengan aplikasi media pembelajaran ini diharapkan dapat menarik perhatian masyarakat dalam dunia pendidikan. Dan diharapkan dapat menambah pengetahuan serta bermanfaat sebagai bahan informasi dan menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide-ide baru yang lebih kreatif dalam penyampaian informasi sesuai ilmu.

2) Manfaat secara Empirik

a. Bagi peserta didik

Diharapkan dapat mempermudah pemahaman mengenai materi siklus air dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dan diharapkan menjadikan peserta didik termotivasi dalam belajar, optimalisasi potensi yang dimiliki peserta didik. Serta dapat dipergunakan sesuai tingkat kecepatan berpikir peserta didik dalam memahami materi dan kebutuhannya.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat membantu guru memperbaiki pembelajaran tentang metode yang sesuai dengan materi dan keberagaman kompetensi peserta didik. Serta diharapkan membantu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan bidang teknologi saat ini.

c. Bagi sekolah

Diharapkan dapat membantu sekolah untuk berkembang karena adanya peningkatan atau kemajuan pada diri guru dan pendidikan di sekolah. Serta diharapkan dapat memberikan model pembelajaran interaktif dengan multimedia untuk menambah variasi model pembelajaran di dalam kelas. Dan juga sebagai bentuk variasi model pembelajaran demi mengurangi kejenuhan ketika proses pembelajaran berlangsung.

d. Bagi peneliti

Diharapkan mendapat wawasan yang lebih luas dalam mengenal model pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Serta menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.

e. Bagi PGSD

Diharapkan dapat sebagai informasi untuk memperbaiki dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam mengelola pembelajaran IPA menggunakan media yang bersifat interaktif untuk menjadikan lulusan guru SD yang profesional.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Taufik, M. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3 No 2(ISSN 2337-8794), 78–90. Retrieved from <http://113.212.163.133/index.php/cbis/article/view/400>
- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2), 156. <https://doi.org/10.22373/jid.v15i2.578>
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia: Journal of Education and Society*, 14(2), 231. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>
- Darna, N., & Herlina, E. (2018). Memilih Metode Penelitian Yang Tepat: Bagi Penelitian Bidang Ilmu Manajemen. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 5(1), 287–292. <https://doi.org/10.2827/jeim.v5i1.1359>
- Effendi, R. (2017). Konsep Revisi Taksonomi Bloom Dan Implementasinya Pada Pelajaran Matematika Smp. *JIPMat*, 2(1), 72–78. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1483>
- Elita, V. V. P., & Asrori, M. A. R. (2019). Pemanfaatan Digital Game Base Learning Dengan Media Aplikasi Kahoot.It Untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran. *INSPIRASI: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 16(2), 141–150. Retrieved from <https://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/inspirasi/article/view/1430>
- Fauzan, R. (2019). Pemanfaatan Gamification Kahoot.it Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 254–262. Retrieved from <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5764>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Bernilai Pendidikan Karakter untuk Siswa Kelas V SD. *Puitika Jurnal Humaniora*, 13(2), 111–140. Retrieved from <http://jurnalpuitika.fib.unand.ac.id/index.php/jurnalpuitika/article/view/54>
- Fitria, N., Lamada, M. S., & Bakri, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Berbasis Videografis SMPN 1 Limbong. *Jurnal UNM*, 1–22.

- Graham, K. (2015). TechMatters: Getting into Kahoot!(s): Exploring a Game-Based Learning System to Enhance Student Learning. *Loex Quarterly*, 42, 6–7. Retrieved from <https://commons.emich.edu/loexquarterly/vol42/iss3/>
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional PEP 2019*, 1(1), 78–85. Retrieved from <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Ismail, M. A.-A., & Mohammad, J. A.-M. (2017). Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education. *Education in Medicine Journal*, 9(2), 19–26. <https://doi.org/10.21315/eimj2017.9.2.2>
- Jannah, M., & Julianto. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 254798. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23440>
- Jibril, A. (2017). Efektivitas Program Perpuseru Diperpustakaan Umum Kabupaten Pemekasan. *Jurnal Universitas Airlangga*. Retrieved from <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-ln2adb377f70full.pdf>
- Khairani, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk Smp Kelas Ix. *Jurnal Iptek Terapan*, 10(2), 95–102. <https://doi.org/10.22216/jit.2016.v10i2.422>
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran I PA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153–166. Retrieved from <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary/article/view/1750>
- Muakhirin, B. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 0(1), 51–57. Retrieved from https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Peningkatan+Hasil+Belajar+Ipa+Melalui+Pendekatan+Pembelajaran+Inkuiri+Pada+Siswa+Sd&btnG=
- Mustaqim, I. (2016). Multimedia services on top of M3 Smart Spaces. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174–183. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Nurdyansyah, & Riananda, L. (2016). Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo. *Proceedings of International Research Clinic & Scientific Publications of Educational*

Technology, 1(2010), 929–940. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jtp/article/view/1137>

Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*. 4(2), 30–36.

Rofiyarti, F., & Sari, A. Y. (2017). Tik untuk AUD: Penggunaan Platform “Kahoot!” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3b), 164–172. Retrieved from <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/view/1066>

Setiawan Rifqi, A. (2020). Lembar Kegiatan Literasi Sainik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19). *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 28–37. Retrieved from <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Surahman, Paudi, R. I., & Tureni, D. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Makhluk Hidup Dan Proses Kehidupan Melalui Media Gambar Kontekstual Pada Siswa Kelas II SD Alkhairaat Towera. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(4), 91–107. Retrieved from <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3070>

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Wijayanti, R., Hasan, B., & Loganathan, R. K. (2018). Media comic math berbasis whiteboard animation dalam pelajaran matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 5(1), 53. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v5i1.19207>