

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
KAHOOT PADA PEMBELAJARAN TEMATIK  
TERPADU BAGI PESERTA DIDIK  
KELAS V SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

*Untuk memenuhi sebagai persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

VONIA LIANDARI

NIM. 18129094

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

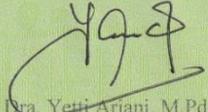
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *KAHOOT* PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU BAGI PESERTA DIDIK  
KELAS V SEKOLAH DASAR

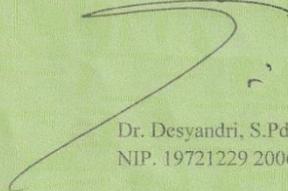
Nama : Vonia Liandari  
NIM/BP : 18129094/2018  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2022

Mengetahui  
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Disetujui oleh  
Pembimbing

  
Dra. Yetti Ariani, M.Pd  
NIP. 19601202 198803 2 001

  
Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19721229 200604 1 001

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif *Kahoot* pada Pembelajaran  
Tematik Terpadu bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar  
Nama : Voniam Liandari  
NIM / BP : 18129094 / 2018  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2022

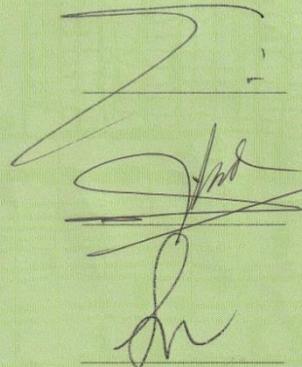
Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd

2. Anggota : Drs. Zuardi, M.Si

3. Anggota : Mai Sri Lena, M.Pd



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vonia Liandari  
NIM : 18129094  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif *Kahoot* pada Pembelajaran Tematik Terpadu bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Februari 2022

Saya yang menyatakan,



Vonia Liandari

NIM. 18129094

## ABSTRAK

Vonia Liandari. 2022: Pengembangan Multimedia Interaktif *Kahoot* pada Pembelajaran Tematik Terpadu bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pengembangan media yang inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik serta belum dikembangkannya media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga guru perlu menciptakan suatu media pembelajaran yang inovatif sebagai alat dan sarana untuk meningkatkan motivasi peserta didik proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif *Kahoot* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar yang valid dan praktis.

Jenis penelitian yang dilakukan ini adalah *Research and development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Plompp dengan tahapan studi pendahuluan (*preliminary research*), tahap pengembangan produk (*development and prototype phase*) dan tahap penilaian (*assessment*). Penelitian ini dilakukan di SD Pembangunan Laboratorium UNP. Media yang telah dirancang divalidasi terlebih dahulu oleh validator kemudian diujicobakan ke SD Pembangunan Laboratorium UNP untuk mengetahui praktikalitas dari media yang dikembangkan.

Hasil penelitian yang dikembangkan, diperoleh hasil tingkat validitas media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu dengan jumlah keseluruhan nilai validasi 87,3% dalam kategori sangat valid. Selanjutnya hasil uji coba praktikalitas media pembelajaran berupa multimedia interaktif *Kahoot* pada pembelajaran tematik terpadu dinyatakan sangat praktis. Hal ini dapat dilihat dari respon guru dan respon peserta didik. Dimana angket respon guru memperoleh nilai 95% dalam kategori sangat praktis dan 19 angket respon peserta didik memperoleh nilai 96,2% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, maka pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif *Kahoot* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

**Kata Kunci:** multimedia interaktif, *Kahoot*, model Plomp

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang mana berkat limpahan rahmat dan karunianya sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian dan juga menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif *Kahoot* pada Pembelajaran Tematik Terpadu bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”. Selanjutnya shalawat beserta salam peneliti kirimkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti pada saat sekarang ini.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam penyusunan skripsi ini, tentu tidak terlepas dari bimbingan, masukan, saran, arahan dan juga bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan kali ini peneliti mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd,Ph.D selaku koordinator UPP 1 Air Tawar Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang dan seluruh bapak dan ibuk staf pengajar dan tata

usaha yang telah memberikan dukungan, fasilitas, dan pelayanan akademik yang baik selama perkuliahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Dr. Desyandri, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, motivasi, saran dan juga bimbingan pada peneliti dalam penelitian skripsi ini.
4. Bapak Drs. Zuardi, M.Si dan Ibu Mai Sri Lena, M.Pd selaku tim dosen penguji I dan II yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Yarisda Ningsih., S.Pd, M.Pd selaku validator ahli materi, Bapak Drs.Yunisrul, M.Pd selaku validator ahli media, dan juga Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S, M.Pd selaku validator ahli bahasa yang telah memberikan koreksi, masukan, dan juga saran perbaikan sehingga produk yang peneliti hasilkan dapat dikatakan valid dan layak untuk diujicobakan.
6. Ibu Yasmadewi, S.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Risa Utami, S.Pd selaku guru kelas V di SD Pembangunan Laboratorium UNP yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melaksanakan uji coba produk media pembelajaran yang peneliti kembangkan.
7. Para guru serta peserta didik SD Pembangunan Laboratorium UNP yang telah membantu selama penelitian berlangsung, memberikan informasi dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.

8. Orang tua hebat yang saya sayangi Bapak Rismadi dan Ibu Zalia Dewi Utama, nenek yang saya sayangi Ibu Nurhayati serta keluarga besar yang selalu mendoakan dan mendukung saya. Atas doa dan dukungan kalian Alhamdulillah Vonia bisa sampai pada tahap ini.
9. Sahabat saya Jannatul Asrari, Novalina Indriyani, Qoulun Syadida dan Annisa Ulhusna yang sudah menjadi *support system* dalam melewati drama perkuliahan dan juga dama perskripsian selama ini.
10. Orang-orang baik di sekitar saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terima kasih atas bantuannya.
11. Teman-teman PGSD angkatan 2018 terkhusus 18 AT 01 yang telah membantu dalam proses perkuliahan dan proses penelitian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwasanya skripsi ini tentu masih jauh dari kata sempurna. Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini, namun sebagai manusia biasa tentu tidak terlepas dari kesalahan dan kekurangan, untuk itu peneliti memohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi yang telah peneliti susun dapat memberikan manfaat dan berguna bagi kemajuan pendidikan. Aamiin Allahumma Aamiin.

Padang, Februari 2022  
Peneliti

Vonia Liandari  
NIM.18129094

## DAFTAR ISI

	Hal
<b>PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI .....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	13
C. Tujuan Pengembangan .....	13
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	14
E. Manfaat Pengembangan .....	14
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	15
G. Definisi Istilah.....	16
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>18</b>
A. Landasan Teori.....	18
1. Hakikat Media Pembelajaran .....	18
2. Hakikat Multimedia Interaktif.....	26
3. Hakikat <i>Kahoot</i> .....	28

3. Pembelajaran Tematik Terpadu .....	42
4. Model Plompp .....	47
B. Penelitian Relevan .....	50
C. Kerangka Berpikir .....	53
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>56</b>
A. Model Pengembangan .....	56
B. Prosedur Pengembangan .....	58
C. Uji Coba Produk .....	68
1. Subjek Uji Coba .....	68
2. Jenis Data .....	69
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	69
1. Instrumen Validasi .....	69
2. Instrumen Praktikalitas .....	72
E. Teknik Analisis Data .....	74
1. Teknik Analisis Validasi Media .....	74
2. Teknik Analisis Praktikalitas Media .....	76
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>78</b>
A. Penyajian Hasil Pengembangan .....	78
B. Analisis Data .....	111
C. Revisi Produk .....	126
D. Pembahasan .....	131
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>135</b>

A. Simpulan .....	135
B. Saran.....	136
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>138</b>

## DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1 Instrumen Ahli Materi.....	70
Tabel 2 Instrumen Ahli Kebahasaan .....	71
Tabel 3 Instrumen Ahli Media/Desain.....	71
Tabel 4 Angket Respon Peserta Didik .....	73
Tabel 5 Angket Respon Guru.....	74
Tabel 6 Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran Tematik Terpadu.....	75
Tabel 7 Kategori Kevalidan Media Pembelajaran Tematik.....	75
Tabel 8 Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik .....	76
Tabel 9 Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran Tematik Terpadu.....	77
Tabel 10 Kompetensi Inti.....	82
Tabel 11 Kompetensi Dasar .....	83
Tabel 12 Indikator Pembelajaran 1 .....	83
Tabel 13 Indikator Pembelajaran 2 .....	84
Tabel 14 Nama-nama validator media .....	105
Tabel 15 Hasil Awal Validasi Materi.....	112
Tabel 16 Hasil Akhir Validasi Materi.....	113
Tabel 17 Hasil Awal Validasi Kebahasaan.....	116
Tabel 18 Hasil Akhir Validasi Kebahasaan .....	117

Tabel 19 Hasil Awal Validasi Media/Desain.....	119
Tabel 20 Hasil Akhir Validasi Media/Desain .....	120
Tabel 21 Validasi Media Pembelajaran Keseluruhan .....	122
Tabel 22 Hasil Respon Penilaian Guru .....	123
Tabel 23 Hasil Respon Penilaian Peserta Didik.....	125
Tabel 24 Hasil <i>Self Evaluation</i> .....	126
Tabel 25 Kritik dan Saran Perbaikan Validasi Awal .....	128
Tabel 26 Kritik dan Saran Perbaikan Validasi Akhir.....	128
Tabel 27 Hasil Validasi Sebelum dan Sesudah.....	129

## DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Menu utama <i>Kahoot</i> .....	32
Gambar 2.2. Login <i>Kahoot</i> .....	32
Gambar 2.3. Opsi <i>Kahoot</i> .....	33
Gambar 2.4. Tampilan Utama <i>Kahoot</i> .....	33
Gambar 2.5. Format Pembuatan <i>Kahoot</i> .....	34
Gambar 2.6. Format pembuatan soal .....	34
Gambar 2.7. Format jawaban soal.....	35
Gambar 2.8Tampilan Akhir <i>Kahoot</i> .....	36
Gambar 2.9 Menu Utama <i>Kahoot</i> .....	36
Gambar 2.10 Mode <i>Kahoot</i> .....	37
Gambar 2.11 Mode <i>Kahoot</i> .....	37
Gambar 2.12 Tampilan <i>Kahoot</i> pada Handphone.....	38
Gambar 2.13 Tampilan Pengisian Nama .....	38
Gambar 2.14 Konfirmasi Masuk <i>Kahoot</i> .....	39
Gambar 2.15 Lobby Utama <i>Kahoot</i> .....	39
Gambar 2.16 Tampilan Soal pada Proyektor .....	40
Gambar 2.17 Tampilan Opsi pada Handphone .....	40

Gambar 2.18 Skor <i>Kahoot</i> .....	41
Gambar 3.1 Laman Login <i>Kahoot</i> .....	62
Gambar 3.2 Laman Pembuatan Kuis <i>Kahoot</i> .....	63
Gambar 3.3 Pilihan untuk Membuat Kuis <i>Kahoot</i> .....	63
Gambar 3.4 Laman untuk Membuat Slide <i>Kahoot</i> .....	64
Gambar 3.5 Tema Materi .....	64
Gambar 3.6 Pilihan Add Slide .....	65
Gambar 3.7 Penambahan Materi.....	65
Gambar 3.8 Pilihan Add Question .....	66
Gambar 3.9 Pembuatan Soal .....	66
Gambar 3.10 File yang Tersimpan.....	67
Gambar 4.1 Tampilan Pembuka Pembelajaran 1 .....	87
Gambar 4.2 Tujuan Pembelajaran 1 .....	88
Gambar 4.3 Tampilan Video Teks eksplanasi dan Kata Kunci .....	89
Gambar 4.4 Tampilan Awal Video Sumber Energi Panas.....	90
Gambar 4.5 Teks Eksplanasi.....	91
Gambar 4.6 Tampilan Kuis Teks Eksplanasi 1 .....	92
Gambar 4.7 Tampilan Kuis Benar Salah tentang Sumber Energi Panas .....	93
Gambar 4.8 Tampilan Kuis Evaluasi 1 .....	94
Gambar 4.9 Tampilan Pembuka Pembelajaran 2 .....	94

Gambar 4.11 Tampilan Video Suhu dan Kalor.....	97
Gambar 4.12 Tampilan Video Perbedaan Suhu dan Panas.....	98
Gambar 4.13 Tampilan Video Tangga Nada .....	100
Gambar 4.14 Teks Eksplanasi Perbedaan Suhu dan Panas.....	101
Gambar 4.15 Tampilan Kuis Teks Eksplanasi 2.....	102
Gambar 4.16 Tampilan Kuis Benar Salah tentang Perbedaan Suhu dan Kalor ...	103
Gambar 4.17 Tampilan Kuis Evaluasi 2 .....	104
Gambar 4.18 Kesalahan Penyajian Teks Sebelum Revisi .....	127
Gambar 4.19 Kesalahan Penyajian Teks Sebelum Revisi .....	127
Gambar 4.20 Gambar yang ditampilkan Sebelum Revisi.....	129
Gambar 4.21 Gambar yang ditampilkan Setelah Revisi .....	129
Gambar 4.22 Font Huruf Sebelum Revisi.....	129
Gambar 4.23 Font Huruf Setelah Revisi.....	129
Gambar 4.24 Latar Bacaan Sebelum Revisi .....	130
Gambar 4.25 Latar Bacaan Setelah Revisi.....	130
Gambar 4.26 Penyesuaian Gambar Yang Disajikan Dengan Pernyataan Sebelum Revisi.....	130
Gambar 4.27 Penyesuaian Gambar Yang Disajikan Dengan Pernyataan Setelah Revisi.....	130

## DAFTAR BAGAN

	Hal
Bagan 1. Kerangka Berpikir Pengembangan Media Interaktif <i>Kahoot</i> pada Pembelajaran Tematik Terpadu bagi Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar .....	55
Bagan 2. Alur pengembangan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif <i>kahoot</i> pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya Subtema 1 Suhu dan Kalor Pembelajaran 1 dan 2 di kelas V SD.....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1: Pedoman Wawancara Guru .....	143
Lampiran 2: Jawaban Wawancara Guru 1 .....	144
Lampiran 3: Jawaban Wawancara Guru 2 .....	147
Lampiran 4: Jawaban Wawancara Guru 3 .....	150
Lampiran 5: Pedoman Wawancara Peserta Didik.....	153
Lampiran 6: Jawaban Wawancara Peserta Didik.....	154
Lampiran 7: Hasil <i>Self Evaluation</i> .....	156
Lampiran 8: Surat Permohonan Validasi Materi .....	157
Lampiran 9: Surat Permohonan Validasi Kebahasaan.....	158
Lampiran 10: Surat Permohonan Validasi Mesia/Desain .....	159
Lampiran 11: Kisi-Kisi Lembar Uji Validitas (Ahli Materi).....	160
Lampiran 12: Hasil Awal Validasi Materi Media Pembelajaran .....	161
Lampiran 13: Hasil Akhir Validasi Materi Media Pembelajaran .....	166
Lampiran 14: Kisi-Kisi Lembar Uji Validitas (Ahli Kebahasaan) .....	171
Lampiran 15: Hasil Awal Validasi Kebahasaan Media Pembelajaran .....	172
Lampiran 16: Hasil Akhir Validasi Kebahasaan Media Pembelajaran.....	176
Lampiran 17: Kisi-Kisi Lembar Uji Validitas (Ahli Media) .....	180
Lampiran 18: Hasil Awal Validasi Media/Desain Media Pembelajaran .....	181

Lampiran 19: Hasil Akhir Validasi Media/Desain Media Pembelajaran .....	186
Lampiran 20: Cover ACC Penelitian .....	191
Lampiran 21: Surat Izin Penelitian .....	192
Lampiran 22: Balasan Surat Izin Penelitian.....	193
Lampiran 23: Hasil Praktikalitas Respon Guru .....	194
Lampiran 24: Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik .....	197
Lampiran 24: Dokumentasi Saat Pembelajaran .....	201
Lampiran 25 Hasil Produk Media Pembelajaran .....	205
Lampiran 27: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	206

## **BAB I** **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada era globalisasi sekarang ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah semakin maju, sehingga dengan kemajuan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi. Hal ini juga dapat memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan, dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maka proses pendidikan dapat berjalan dengan mudah, karena pada saat ini kita telah memasuki abad ke-21 yang memiliki karakteristik berbeda dengan abad 19 atau 20, perbedaannya yang kasat mata terletak pada informasi (*information*), komunikasi (*communication*) dan teknologi (*technology*) (*ICT*) yang banyak mempengaruhi bagaimana cara kita hidup, bekerja, dan juga belajar (Rahayu, 2019).

Abad 21 ini dapat ditandai dengan berkembangnya teknologi, komunikasi dan informasi yang pesat, sehingga dalam kehidupan di abad-ke-21 ini menuntut berbagai keterampilan yang harus dikuasai sehingga pendidikan dapat mempersiapkan peserta didik untuk menguasai berbagai keterampilan tersebut agar menjadi pribadi yang sukses dalam hidup (Etistika Yuni Wijaya et al., 2016). Selain itu, pada abad 21 para peserta didik menghadapi berbagai resiko dan ketidakpastian sejalan dengan perkembangan lingkungan yang begitu pesat, seperti teknologi, ilmu pengetahuan, ekonomi dan sosial budaya sehingga peserta didik dituntut untuk belajar lebih banyak dan proaktif agar mereka memiliki pengetahuan dan keterampilan/keahlian

yang memadai karena peserta didik saat ini hidup dalam dunia yang berbeda dan jauh lebih kompleks dibanding zaman sebelumnya (Sumantri, 2019).

Guru harus menyadari bahwa setiap orang mempunyai cara yang optimal dan berbeda-beda untuk mempelajari dan memahami informasi baru, bahwa siswa perlu diajarkan cara-cara yang lain dari metode belajar standar yang telah dialaminya untuk memaksimalkan informasi yang dapat mereka pahami dalam kegiatan belajar mengajar (Sumantri, 2019). Seiring dengan itu, karakteristik peserta didik yang sudah akrab dengan teknologi dan ditinjau dari kemampuan sekolah untuk membeli peralatan teknologi mengarahkan guru dan sekolah untuk segera mengintegrasikan *ICT* dalam pembelajaran.

Pengetahuan yang dibutuhkan guru terkait dengan pemanfaatan teknologi dengan cara mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran disebut dengan *Technological Pedagogical Content Knowledge* disingkat TPACK (Rahayu, 2019). TPACK terbentuk atas perpaduan 3 jenis pengetahuan dasar, yaitu *Technological Knowledge* (TK), *Pedagogical Knowledge* (PK), *Content Knowledge* (CK) (Rahmadi, 2019). Pengetahuan materi (*content knowledge* atau CK) merupakan pengetahuan guru tentang bidang studi yang dipelajari atau yang akan diajarkan kepada siswa, pengetahuan pedagogi (PK) merupakan pengetahuan guru tentang proses dan praktek pembelajaran atau metode mengajar, dan teori mediasi teknologi mengasumsikan bahwa baik guru dan teknologi mengambil peran aktif dalam membentuk lingkungan (Rahayu, 2019).

Keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sangat tergantung pada guru, karena guru merupakan ujung tombak dalam proses pembelajaran (Sumantri, 2019). Oleh karena itu, guru dituntut untuk senantiasa menyempurnakan dan menyesuaikan kurikulum dengan perkembangan ilmu pengetahuan teknologi, dan seni, serta tuntutan kebutuhan lokal, nasional, dan global, sehingga kurikulum yang dikembangkan disekolah betul-betul diperlukan oleh peserta didik sesuai dengan kebutuhan lingkungan, perkembangan zaman.

Pendidikan di industri 4.0 mendapat tantangan untuk menghasilkan lulusan dengan kemampuan bersaing secara global, kemampuan ini termasuk kemampuan berpikir seperti kemampuan kognitif, sehingga untuk menjawab tantangan ini, perlu untuk mengubah pendidikan dari sistem pembelajaran konvensional ke pembelajaran modern sistem (Arwin et al., 2019). Bidang pendidikan dan pembelajaran di Indonesia pada revolusi industri 4.0 diberlakukan kurikulum baru, yaitu kurikulum 2013 oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dimana beberapa mata pelajaran mengalami penggabungan, karena mempengaruhi jumlah jam mengajar walaupun disisi lain juga terdapat mata pelajaran yang mendapat tambahan jam, hal ini menjadi kurang efektif (Desyandri et al., 2019). Menurut Monica & Zuardi (2020: 69) kurikulum 2013 menekankan adanya peningkatan dan keseimbangan soft skills dan hard skills yang meliputi aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Pada kurikulum 2013, materi dikemas dalam bentuk tematik-terpadu, guru bukan satu-satunya sumber belajar, kelas juga

bukan merupakan satu-satunya tempat untuk peserta didik belajar, proses belajar tidak terbatas hanya hubungan antara guru dan peserta didik saja, tetapi melibatkan guru, peserta didik, masyarakat, lingkungan alam, sumber belajar, media pembelajaran (Sintya, 2018).

Edukasi di Sekolah Dasar pada saat sekarang ini dilaksanakan melalui pembelajaran tematik terpadu (S. R. Putri & Lena, 2020). Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang diterapkan pada Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar (Desyandri & Maulani, 2020). Selain itu, pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik, bermakna, dan otentik (Majid, 2014).

Pembelajaran tematik terpadu dikenal dengan pembelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk berpikir, kreatif, kritis, inovatif, dan pengetahuan yang didapatkan meningkatkan mutu dalam dunia pendidikan. Sejalan dengan itu, pembelajaran tematik terpadu menawarkan model-model pembelajaran yang menjadikan aktivitas pembelajaran itu relevan dan penuh makna bagi siswa, baik aktivitas formal maupun informal, meliputi

pembelajaran inquiry secara aktif sampai dengan penyerapan pengetahuan dan fakta secara pasif, dengan memberdayakan pengetahuan dan pengalaman peserta didik untuk membantunya mengerti dan memahami dunia kehidupannya (Kadir & Asrohah, 2015).

Dalam dunia pendidikan dan pengajaran terdapat berbagai faktor yang harus dirubah dan dikembangkan, salah satu faktor yang tersebut adalah perubahan dan pengembangan serta pemakaian media pembelajaran dalam mendidik dan mengajar dengan tujuan agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik kita harus menggunakan media pembelajaran yang tepat (Netriwati & Lena, 2017). Sehingga untuk menunjang keberhasilan belajar pada pembelajaran tematik terpadu diperlukan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Adam & Syastra, 2015). Sehingga, dengan tersedianya media pembelajaran peserta didik dimungkinkan akan lebih berpikir secara konkret dan hal ini berarti dapat mengurangi verbalisme pada diri peserta didik, hal ini mengakibatkan peserta didik termasuk guru dapat memilih atau menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran (Fadhilaturrehmi et al., 2021).

Media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi agar pesan yang disampaikan oleh pendidik tidak terjadi kesalahan pemahaman (Netriwati & Lena, 2017). Sehingga proses

pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

Media pembelajaran yang bagus merupakan salah satu sarana penting penunjang dalam pendidikan, karena dengan majunya teknologi saat ini menawarkan pembaharuan dalam pembuatan media pembelajaran (Rosadi & Purnomo, 2018). Berkaitan dengan peran teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu; (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio visual, (3) media hasil teknologi komputer, (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Arsyad, 2014). Secara umum ada 4 jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan multimedia (Aghni, 2018).

Multimedia interaktif dapat dijadikan media alternatif untuk menanggulangi permasalahan kualitas pembelajaran di sekolah. Multimedia interaktif dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat peserta didik (Kumalasari, 2018). Selain itu, multimedia interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi yang telah dikemas menjadi file digital, digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik (Murningsih, 2014). Dalam hal ini, pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan sangat berperan penting, pemanfaatannya dapat berupa pemanfaatan sarana dan prasarana seperti komputer, LCD, layar proyektor, dan lain-lain, yang dapat

mendukung proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal ini dapat dibuktikan bahwa banyak sekolah-sekolah telah memiliki fasilitas yang berupa komputer, LCD, layar proyektor dan laboratorium komputer. Beberapa sarana dan prasarana tersebut dapat digunakan sebagai alat pendukung multimedia interaktif yang disajikan dalam proses pembelajaran yang dapat menampilkan materi secara visual.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SD Pembangunan Laboratorium UNP, SD Negeri 19 Air Tawar Barat dan SD Negeri 05 Air Tawar Barat pada tanggal 24 sampai 25 Agustus 2021, diperoleh hasil bahwa: (1) sekolah tersebut mempunyai ketersediaan akses yang dapat menunjang proses pembelajaran yang inovatif yaitu berupa proyektor, jaringan *wifi* yang dapat digunakan untuk mengakses internet namun akses ini belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran yang berbasis teknologi; (2) penyampaian pesan dan materi pembelajaran kurang bervariasi yaitu dengan menyampaikan materi secara lisan dan menginstruksikan peserta didik untuk memahami materi pada buku tema dan LKS; (3) media pembelajaran yang digunakan guru hanya berupa media bahan cetak seperti buku teks dan LKS dan sesekali menampilkan video pembelajaran, sehingga membuat peserta didik kurang bersemangat saat pembelajaran berlangsung (4) selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru disebabkan karena media sekolah yang terbatas, sehingga guru menggunakan media yang sederhana dan seadanya, meskipun dari ketiga sekolah tersebut sudah memiliki proyektor

yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran akan tetapi proyektor ini hanya digunakan sesekali dalam proses pembelajaran dan lebih sering digunakan ketika melaksanakan kegiatan rapat atau pertemuan; (4) guru memiliki potensi yang cukup untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, namun guru tidak memanfaatkan kemampuannya dengan maksimal.

Peneliti juga melakukan observasi untuk mengamati bagaimana berlangsungnya proses pembelajaran tatap muka. Jika ditinjau dari segi peserta didik, mereka sering menggunakan teknologi seperti laptop dan *smartphone* di rumah terutama saat pandemi sekarang ini. Proses pembelajaran dilakukan secara *daring* ketika pandemi ini menuntut peserta didik untuk aktif dalam menggunakan laptop dan *smartphone*. Sehingga ketika berlangsungnya proses pembelajaran secara *luring* peserta didik sulit untuk berkonsentrasi dengan metode pembelajaran ceramah yang digunakan guru, karena mereka masih terpengaruh dengan kebiasaan bermain selama libur panjang yang diakibatkan oleh pandemi. Peserta didik hanya dapat berkonsentrasi di awal pembelajaran, akan tetapi ketika mereka sudah merasa jenuh maka konsentrasi dalam belajar akan menurun secara drastis. Namun, ketika pembelajaran dikaitkan dengan teknologi yang berkembang pada saat ini terutama pada saat penggunaan *smartphone* maka peserta didik akan merespon dengan antusiasnya.

Kondisi seperti ini sangat disayangkan, dikarenakan pada zaman sekarang teknologi untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran sudah

berkembang sangat pesat dan fenomena seperti ini harus dimanfaatkan guru dalam menciptakan inovasi terbaru dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Media pembelajaran diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar, serta alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Oleh karena itu, penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi dengan mudah, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan. Perencanaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan bantuan beberapa aplikasi, salah satunya adalah multimedia interaktif *Kahoot*.

*Kahoot* merupakan aplikasi berbasis laman web yang dapat digunakan untuk membuat kuis dan game sederhana. Dalam aplikasi *Kahoot* terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan yaitu kuis online, diskusi, jumble dan survey. Menurut Nasution (2019:894) “Fitur-fitur dalam aplikasi *Kahoot* dapat membuat peserta didik lebih mengeksplor konsep-konsep tentang diri sendiri dan alam sekitar terutama yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari”.

*Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. *Kahoot* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan sebagainya. Salah satu syarat

untuk membuat *Kahoot* adalah memiliki akun gmail atau akun lainnya. *Kahoot* memiliki empat fitur yaitu game, kuis, diskusi dan survey. Untuk game, bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta untuk memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban yang tepat (Bahar et al., 2020). Lisnani & Emmanuel (2020: 158) mengemukakan bahwa “multimedia interaktif *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis digital game dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik dan dimanfaatkan untuk memudahkan proses evaluasi pembelajaran”.

Penelitian yang dilakukan oleh Kusumaningrum & Pramudiani (2021) mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik Sekolah Dasar minat dalam ilmu sosial yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Kahoot* pada masa pandemi COVID19 terhadap minat belajar peserta didik sekolah. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Pademangan Barat 01. Dalam penelitian ini terdapat perkembangan yang membedakannya dengan aplikasi *Kahoot* biasa. Kalau sebelum pandemi, biasanya untuk main *Kahoot* kita harus buka dua layar di sekali, layar pertama untuk menampilkan pertanyaan, sedangkan layar kedua untuk menjawab pertanyaan, tentu saja ini akan mengalihkan perhatian dan fokus peserta didik. Namun, saat ini *Kahoot* telah memberikan solusi dengan membuat fitur baru sehingga setiap peserta didik dapat melihat pertanyaan dan jawaban di satu layar. Penelitian ini

membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Kahoot* terhadap minat belajar IPS peserta didik SD. Dari pengolahan data statistik, dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot* merupakan media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran ilmu sosial. Penggunaan media pembelajaran *Kahoot* dapat menumbuhkan rasa senang dan semangat dalam bekerja pada pertanyaan yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran jarak jauh saat ini. Penggunaan teknologi *Kahoot* telah terbukti memberikan dampak yang lebih baik terhadap minat belajar IPS daripada peserta didik yang diajar menggunakan media konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Bahar et al. (2020) mengenai efektifitas *Kahoot* bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah media pembelajaran berbasis teknologi *Kahoot* dinyatakan efektif digunakan oleh para guru di sekolah dasar di Sukabumi Jawa Barat, yang mana sebelumnya masih menerapkan tes atau kuis secara lisan maupun tertulis. Metode yang digunakan yakni kualitatif, data yang dikumpulkan melalui wawancara dan menyebarkan kuesioner dengan objek penelitian yaitu guru sekolah dasar di Sukabumi Jawa Barat. Hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi *Kahoot* efektif digunakan oleh guru Sekolah Dasar di Sukabumi Jawa Barat.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Inggriyani et al. (2020) mengenai pendampingan model pembelajaran inovatif menggunakan *Kahoot* sebagai digital game based learning di kkg sekolah dasar. Subjeknya adalah KKG di Gugus 66 Kecamatan Lengkong Kota Bandung dengan 18 orang

guru kelas tinggi dari perwakilan 9 sekolah negeri dan swasta. Metode kegiatan ini dilakukan dengan workshop dan pendampingan yang mencakup dua pendekatan yaitu pendekatan teoritis dan praktis. Pendekatan teoritis dengan menjelaskan mengenai model pembelajaran inovatif dan penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran. Pendekatan praktis dilakukan dengan menyiapkan rencana pembelajaran (RPP) menggunakan model pembelajaran inovatif dengan menggunakan *Kahoot*. Hasil yang diperoleh melalui kegiatan ini adalah 1) meningkatkan pengetahuan guru tentang model pembelajaran inovatif dan menggunakan *Kahoot* dalam pembelajaran, 2) meningkatkan pengetahuan guru dalam membuat rencana pembelajaran (RPP) dan 3) meningkatkan keterampilan menggunakan model pembelajaran inovatif dengan menggunakan media pembelajaran digital berbasis game. Berdasarkan hasil kegiatan tersebut diperoleh data pre test sebesar 42% dan setelah diberikan materi menjadi 77% dan adanya peningkatan pengetahuan sehingga adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta sebesar 35%.

Berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti tertarik untuk mengembangkan *Kahoot* sebagai media pembelajaran yang berbasis game, namun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu peneliti mengembangkan pembelajaran dengan menambahkan video pembelajaran dalam penggunaan aplikasi *Kahoot*, karena para peneliti terdahulu hanya menggunakan kuis dalam aplikasi *Kahoot* melainkan tidak disertai dengan video pembelajaran. Untuk mengembangkan produk ini

peneliti menggunakan penelitian *Research and Development*. Model pengembangan adalah model Plompp. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif *Kahoot* pada Pembelajaran Tematik Terpadu bagi Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif *Kahoot* pada pembelajaran tematik terpadu bagi peserta didik kelas V Sekolah Dasar di Kota Padang yang valid?
2. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif *Kahoot* pada pembelajaran tematik terpadu bagi peserta didik kelas V Sekolah Dasar di Kota Padang yang praktis?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan Rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui pengembangan multimedia interaktif *Kahoot* pada pembelajaran tematik terpadu bagi peserta didik kelas V Sekolah Dasar di Kota Padang yang valid.
2. Untuk pengembangan multimedia interaktif *Kahoot* pada pembelajaran tematik terpadu bagi peserta didik kelas V Sekolah Dasar di Kota Padang yang praktis.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Penelitian ini menghasilkan produk untuk guru dan peserta didik berupa media pembelajaran yaitu multimedia interaktif *Kahoot* yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini memuat materi pembelajaran Tema 6 Panas dan Perubahannya Subtema 1 Suhu dan Kalor Pembelajaran 1 dan Pembelajaran 2.
2. Bentuk produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan program multimedia interaktif *Kahoot*.
3. Produk media pembelajaran dikemas dalam bentuk *website* dengan petunjuk yang digunakan dalam mengoperasikan media.

#### **E. Manfaat Pengembangan**

1. Bagi guru, dapat menambah pengetahuan tentang multimedia *Kahoot*, serta guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. Bagi peneliti, dapat menambah ilmu pengetahuan dalam menggunakan media pembelajaran dengan mengembangkan program multimedia interaktif *Kahoot* sebagai bahan motivasi untuk memunculkan ide-ide baru dalam mengembangkan media pembelajaran di Sekolah Dasar.
3. Bagi peserta didik, dapat membantu pemahaman peserta didik tentang materi pembelajaran yang dipelajari.

## F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian yang dilaksanakan ini adalah pengembangan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *Kahoot* yang terstandarisasi pada pembelajaran tematik terpadu yang dapat diuji validitas dan praktikalitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya materi, bahasa, dan juga media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *Kahoot* pada pembelajaran tematik terpadu yang dikembangkan dengan cara memvalidkan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *Kahoot* pada pembelajaran tematik terpadu pada ahlinya. Sementara itu, uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *Kahoot* pada pembelajaran tematik terpadu praktis dan mudah digunakan dengan cara melihat respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran.

Berdasarkan asumsi tersebut maka peneliti melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *Kahoot* yang digunakan pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V tema 6 (Panas dan Perubahannya) subtema 1 (Suhu dan Kalor) pembelajaran 1 dan pembelajaran 2.

Keterbatasan pengembangan pada penelitian ini adalah :

1. Produk ini hanya bisa digunakan pada sekolah yang memiliki fasilitas yang menunjang seperti komputer, laptop dan juga proyektor.
2. Pembatasan penelitian pengembangan ini juga membatasi penelitian dalam skala kecil hanya pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar

3. Uji coba produk pengembangan multimedia interaktif *Kahoot* yang peneliti lakukan dalam skala terbatas hanya pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V tema 6 (Panas dan Perubahannya) subtema 1 (Suhu dan Kalor) pembelajaran 1 dan pembelajaran 2.
4. Produk pengembangan multimedia interaktif *Kahoot* untuk melihat kelayakan yang terbatas pada kevalidan dan kepraktisan produk, hal lain yang membatasi langkah penelitian ini dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya.

#### **G. Definisi Istilah**

Batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk penelitian yang dilaksanakan yaitu;

1. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.
2. Multimedia interaktif adalah media yang di dalamnya dapat menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara dalam penggunaannya.
3. *Kahoot* adalah aplikasi media pembelajaran berbasis laman web dan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berupa kuis dan game sederhana, serta mendukung video demonstrasi peserta didik pada proses pembelajaran dalam bentuk gambar, diagram, bagan, garis waktu, film, serta berbagai demonstrasi lainnya.

4. Validitas adalah kelayakan suatu produk yang digunakan. Pengembangan media pembelajaran yang valid diperlukan bantuan dari validator untuk menguji produk yang dikembangkan berdasarkan angket penelitian.
5. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan yang dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan materi pembelajaran yang sudah dikembangkan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Hakikat Media Pembelajaran**

###### **a. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Adam, S & Syastra, 2015).

Salah satu sarana penting penunjang pendidikan, dengan majunya teknologi saat ini menawarkan pembaharuan dalam pembuatan media pembelajaran yang bagus (Daryanti, dkk, 2019). Media pembelajaran yang bagus merupakan salah satu sarana penting penunjang dalam pendidikan, karena dengan majunya teknologi saat ini menawarkan pembaharuan dalam pembuatan media pembelajaran (Rosadi & Purnomo, 2018).

Selain itu, media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas yang digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2014). Menurut Netriwati & Lena (2017) “media merupakan alat komunikasi dari guru kepada siswa untuk

menyampaikan informasi berupa materi akibatnya siswa menjadi tertarik untuk ikut dalam proses pembelajaran”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai.

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat dari media pembelajaran, pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan mudah (Nurrita, 2018).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik. Adapun manfaat media pembelajaran dapat kita perhatikan sebagai berikut: (1) materi pembelajaran yang penyampaiannya dapat diseragamkan dengan bantuan media pembelajaran, dalam hal ini penafsiran yang berbeda antar guru dapat

dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi antara peserta didik dimanapun berada; (2) lebih jelas dan menarik dalam proses pembelajaran, karena media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan; (3) proses pembelajaran yang menjadi lebih interaktif, karena dengan adanya media pembelajaran maka akan terjalin komunikasi 2 arah secara aktif (Rohani, 2019).

Selain itu, media manfaat media pembelajaran diantaranya: (1) pesan lebih jelas dan tidak terlalu verbalitas; (2) keterbatasan ruang, waktu, daya indera dan tenaga dapat teratasi; (3) gairah belajar lebih bangkit, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; (4) anak dapat belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya; (5) menyamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama, dan memberi rangsangan yang sama (Riana, 2012).

### **c. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Secara umum ada 4 jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu: (1) media audio, merupakan media yang memfokuskan pada indera pendengaran, media ini merupakan jenis

media yang paling mendominasi dalam penggunaannya pada proses pembelajaran di kelas. Baik media audio yang sangat sederhana hingga ke media audio yang kompleks seperti penggunaan papan tulis, media presentasi, buku teks, dan alat peraga; (2) media visual merupakan media yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca indera mata; (3) media audio-visual, merupakan perpaduan antara media yang berkonsentrasi pada penggunaan audio dengan media yang berkonsentrasi pada penggunaan visual. Media ini dapat dibuat dalam bentuk film pendek, video, gambar/slide bersuara atau lainnya; (4) multimedia merupakan jenis media paling kompleks dari keseluruhan jenis media yang ada. Karakter utama multimedia adalah adanya interaksi dan kesempatan pengguna untuk mengontrol media menggunakan alat kontrol yang tersedia pada media (Aghni, 2018)

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, media pembelajaran diklasifikasikan atas empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan media hasil teknologi gabungan teknologi cetak dan komputer (Arsyad, 2011).

Media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian, seperti (1) media cetak; (2) media pameran; (3) audio; (4) visual; (5) multimedia; (6) komputer dan jaringan (Yaumi, 2017).

#### 1) Media Cetak

Media cetak merupakan media sederhana dan mudah diperoleh di mana dan kapan saja. Media ini juga dapat dibeli dengan biaya yang relatif murah dan dapat dijangkau pada toko-toko terdekat. Buku, brosur, leaflet, modul, lembar kerja peserta didik, dan handout termasuk bagian-bagian dari media cetak. Keuntungan menggunakan media cetak adalah mudah untuk diperoleh, fleksibel, mudah dibawa ke mana-mana, dan ekonomis. Namun, media cetak memiliki kesulitan terutama bagi peserta didik yang terlambat atau malas membaca, tidak memiliki pengetahuan awal yang memadai.

Di samping itu, penggunaan media menyulitkan bagi mereka yang senang belajar dengan menghafal atau bagi guru yang menerapkan proses belajar dengan hafalan karena ketinggalan materi mengingat banyak yang harus dikuasai. Media cetak juga cenderung digunakan atau arah dan tidak dapat berinteraksi timbal balik. Media cetak seperti buku paket cenderung hanya digunakan untuk sekedar mengajarkan kurikulum dan tidak untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## 2) Media Pameran

Media pameran ini bermacam-macam jenisnya, seperti benda nyata (*realia*) dan benda tiruan (*replika* dan *model*). Benda nyata sering dilihat sebagai media tersendiri karena jumlahnya yang sangat banyak.

## 3) Audio

Media audio merupakan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan melibatkan indera pendengaran peserta didik. Secara umum, media audio memiliki keunggulan yaitu relatif murah, mudah untuk diperoleh dan digunakan, fleksibel untuk digunakan baik secara kelompok maupun bagi individu itu sendiri, bentuknya mudah dibawa ke mana-mana.

Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang ingin disampaikan dituangkan ke dalam lambang- lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain, radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa. Dalam perkembangannya media audio berubah sesuai dengan kemajuan teknologi. Sekarang kita mengenal *audio tape*, *compact disk* (CD), MP3 dan MP4.

#### 4) Visual

Secara garis besar, media visual dapat dibagi menjadi dua komponen, yakni media visual yang *non projected* dan *projected*. Media visual *non projector* mencakup gambar, tabel, grafik, poster, dan, karton. Media visual tersebut dapat menerjemahkan ide-ide yang abstrak ke dalam suatu format yang realistik, dari simbol-simbol verbal ke dalam bentuk yang kongkrit, dan dapat diperoleh dengan mudah walaupun menggunakan biaya yang relatif mahal tetapi dibutuhkan kreatifitas untuk merancang, mengembangkan, dan memanipulasinya sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sedangkan yang termasuk media visual *projected* adalah kamera, OHP, Slide, gambar digital (CD-Room, foto CD, DVD-Rom dan disket komputer), dan gambar proyeksi digital yang didesain untuk digunakan dengan perangkat lunak presentasi grafik seperti panel proyeksi *liquid crystal display* (LCD) yang dihubungkan dengan komputer ke layar.

#### 5) Multimedia

Multimedia merupakan penggabungan penggunaan teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara untuk menyajikan informasi. Multimedia merupakan produk teknologi mutakhir yang bersifat digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya dengan berbagai kreativitas. Penggunaan multimedia

dapat disesuaikan dengan kemampuan pebelajar, pemelajar, dan didukung dengan sarana dan fasilitas yang memadai. Banyak metode dan strategi yang dapat digunakan untuk menggunakan multimedia yang efektif dan interaktif.

#### 6) Komputer dan Jaringan

Komputer berkembang tidak lagi berfungsi hanya sebagai sarana komputasi, melainkan telah menjadi sarana untuk berkomunikasi. Penggunaan komputer telah membentuk jaringan yang mendunia. Sebagai pengguna jaringan komputer kita dapat berkomunikasi dengan jaringan komputer yang ada di seluruh dunia. Kita dapat mencari dan memperoleh beragam informasi dan pengetahuan yang diperlukan. Berbagai situs Internet yang dapat dipergunakan untuk mencari buku, makalah, artikel, jurnal, dan berbagai hasil penelitian mutakhir dapat diakses di mana-mana. Begitu pula video on line seperti youtube, audio online seperti audio streaming dapat diperoleh secara gratis. Termasuk perangkat lunak yang dapat digunakan untuk belajar mandiri dengan mudah dapat diunduh dari berbagai alamat situs online. Pendek kata, dunia begitu dekat dengan kita hanya dengan membuat jaringan komputer baik dengan jaringan Internet (jaringan keluar dengan komputer lain di dunia) maupun Intranet (jaringan dalam wilayah yang terbatas seperti dalam ruangan atau gedung tertentu).

Dari jenis-jenis media pembelajaran yang sudah dipaparkan di atas, maka multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang peneliti kembangkan dalam penelitian pengembangan ini.

## **2. Hakikat Multimedia Interaktif**

### **a. Pengertian Multimedia Interaktif**

Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang tampilannya dirancang oleh seseorang agar memenuhi fungsi untuk menginformasikan pesan dan memiliki sisi interaktivitas kepada penggunanya (Munir, 2015). Sedangkan (Husna et al., 2017) mengemukakan bahwa:

Dalam pembelajaran multimedia interaktif dapat berupa media pembelajaran berbasis komputer yang dapat difungsikan sebagai sarana untuk menyampaikan ilmu pengetahuan yang cukup efektif, karena dapat menyajikan materi secara visual dengan mengintegrasikan unsur teks, audio, video, grafik, dan animasi dalam satu kesatuan tampilan.

Multimedia interaktif adalah multimedia interaktif yang terdapat fitur-fitur yang terdiri dari satu-kesatuan antara audio visual mulai dari animasi, suara, video, teks yang menciptakan suasana belajar yang ceria, karena terdapat musik dan juga warna yang cerah (Hernaningtyas et al., 2016). Gabungan dari beberapa media yang dirancang dalam satu keutuhan seperti gambar, teks, audio, animasi, dan simulasi yang digunakan dalam pembelajaran untuk memperjelas materi atau konsep-

konsep yang abstrak menjadi konkrit yang dilengkapi dengan tools juga dapat dikatakan sebagai multimedia interaktif (Deliany et al., 2019).

Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia digunakan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali, contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll (Paseleng & Arfiyani, 2013).

#### **b. Fungsi Multimedia Interaktif**

Fungsi utama media pembelajaran diantaranya: (1) memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan teknik hiburan; (2) menyajikan informasi, digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok anak didik; (3) memberi instruksi, informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan peserta didik (Rizal et al., 2016).

Multimedia interaktif dalam pembelajaran mempunyai beberapa fungsi diantaranya: (1) memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dan lain-lain; (2) memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain; (3) menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya

planet Mars, berkembangnya bunga dan lain-lain; (4) menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju; (5) menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun; (6) meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik (Pribadi & Prasetyo, 2016).

### **3. Hakikat *Kahoot***

#### **a. Pengertian *Kahoot***

*Kahoot* adalah aplikasi berbasis laman web yang dapat digunakan untuk membuat kuis dan game sederhana, dalam aplikasi *Kahoot* terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan yaitu kuis online, diskusi, jumble dan survey. Fitur-fitur dalam aplikasi *Kahoot* dapat membuat peserta didik lebih mengeksplor konsep-konsep tentang diri sendiri dan alam sekitar terutama yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari (Nasution, 2019).

*Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game, disamping itu *Kahoot* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan sebagainya. Salah satu syarat untuk membuat *Kahoot* adalah memiliki akun gmail atau akun lainnya (Bahar et al., 2020).

*Kahoot* itu sendiri merupakan aplikasi permainan mendukung visual demonstrasi peserta didik pada proses pembelajaran. Pembelajaran visual lebih suka informasi yang diadakan secara visual, adalah bentuk gambar, diagram, bagan, garis waktu, film serta berbagai demonstrasi lainnya. Jadi, aplikasi *Kahoot* sangat efektif untuk dapat pembelajaran khususnya di Sekolah Dasar. Pendidikan di sekolah dasar sebagaimana guru dianggap sulit serta enggan mereka pelajari apalagi guru yang sudah berusia. Pernyataan ini didukung oleh penelitian yang sudah ada (Lutfi et al., 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Kahoot* merupakan media pembelajaran online berbasis laman web yang dapat diaplikasikan dalam bentuk kuis dan game pembelajaran, selain itu *Kahoot* juga mendukung video demonstrasi peserta didik pada proses pembelajaran dalam bentuk gambar, diagram, bagan, garis waktu, film, serta berbagai demonstrasi lainnya. Fitur-fitur dalam aplikasi *Kahoot* dapat merangsang proses berpikir peserta didik dengan mengekspos konsep-konsep tentang pembelajaran.

**b. Kelebihan *Kahoot***

Kelebihan dari *Kahoot* ini adalah bentuk aplikasinya berupa kuis online yang mengandung unsur persaingan karena hasil kuis dapat langsung terlihat di layar kelas sehingga dapat dijadikan motivasi belajar

mahapeserta didik untuk memperoleh poin, serta dapat digunakan melalui berbagai media seperti komputer, laptop, tablet dan android (Lutfi et al., 2020).

*Kahoot* memiliki empat fitur yaitu game, kuis, diskusi dan survey. Untuk game, bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta untuk memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban yang tepat. Selain mencari jawaban yang tepat. *Kahoot* juga memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran yakni suasana kelas dapat lebih menyenangkan, anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar, dan anak-anak di latih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian *Kahoot* (Bahar et al., 2020).

Multimedia *Kahoot* dapat menjadi inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik serta dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik, artinya, *Kahoot* cocok digunakan untuk latihan, kuis, pretest, penguatan materi, remedial, pengayaan, dan sejenisnya. Keunikan dari aplikasi ini, tersedia *background* dan warna yang menarik sebagai tampilan sehingga memiliki ketertarikan khas bagi peserta didik, serta dalam prosesnya, aplikasi ini menghadirkan suasana yang meriah dan juga menegangkan karena

dibatasi durasi waktu dalam hitungan detik untuk menjawab soal (Charlina & Septyanti, 2019).

### c. Menjalankan *Kahoot*

Dalam penggunaannya *Kahoot* dapat digunakan dengan cukup mudah untuk dibuat dan dimainkan ada beberapa langkah dalam penggunaan *Kahoot* sehingga dapat dimainkan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Buka browser di perangkat laptop atau komputer yang sudah terkoneksi internet, lalu ketik <https://Kahoot.com/> dalam kolom pencarian.



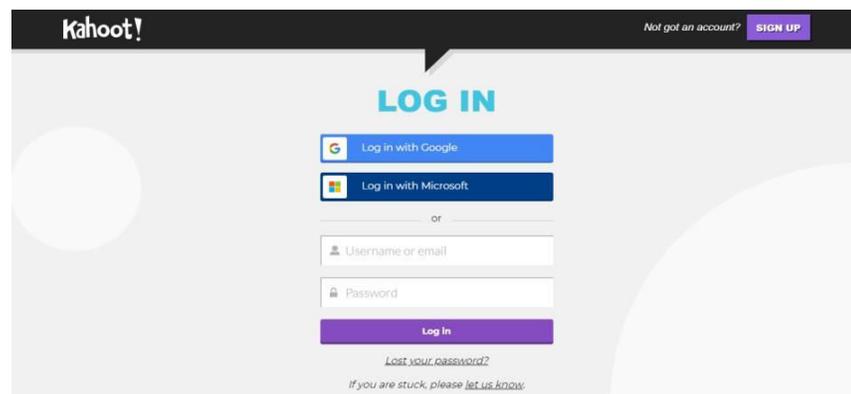
Gambar 2.1 Kolom pencarian *Kahoot*

- 2) Setelah masuk, maka kita akan masuk ke menu utama *Kahoot* seperti pada gambar dibawah ini, agar kita bisa mengakses *Kahoot* tersebut kita perlu mendaftar dengan cara mengklik *sign up* yang terdapat pada pojok kanan atas.



Gambar 2.1 Menu utama *Kahoot*

- 3) Daftarkan dengan menggunakan akun google mail agar lebih praktis.



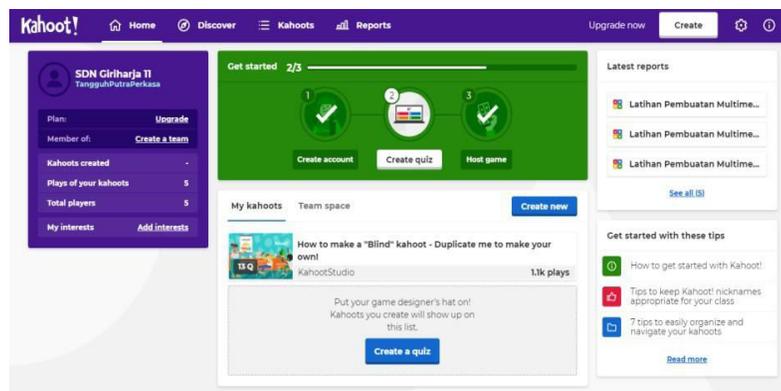
Gambar 2.2. Login *Kahoot*

- 4) Setelah mendaftar maka kita diberi 4 pilihan diantaranya kita mendaftar sebagai guru, murid, kebutuhan pekerjaan dan lainnya. karena kita sebagai pengajar maka klik kolom berwarna orange bertuliskan *As a teacher*.



Gambar 2.3. Opsi *Kahoot*

- 5) Setelah mengklik kolom oranye maka tampilan *Kahoot* pun menyesuaikan tampilannya sebagai pengajar yang akan menyiapkan media pembelajaran yang akan dibuat. Karena peneliti menggunakan metode kuis maka peneliti memilih *Creat a quiz* untuk menyiapkan kuis yang akan dimainkan oleh peserta didik.



Gambar 2.4. Tampilan Utama *Kahoot*

- 6) Ada beberapa pilihan disini kita bisa menamai judul kuis ini pada kolom *title*, menambahkan deskripsi pada kuis tersebut,

menambahkan gambar untuk sampul kuis, dan menambahkan video pembuka. Setelah melengkapi kolom-kolom judul, deskripsi, gambar sampul, dan video, untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya klik ok, go untuk melanjutkan membuat kuis tersebut.

The screenshot shows the 'K! Quiz' creation form. It has a 'Close' button on the top left and an 'OK, go' button on the top right. The form contains the following elements:

- Title (required):** A text input field with a 'GO' button.
- Description (required):** A text area containing the text: "A #math #blindkahoot to introduce the basics of #algebra to #grade8".
- Cover image:** A section titled 'Image Library by Getty Images' with an 'Upload your image' button and a 'or drag & drop image' instruction.
- Location:** A dropdown menu set to 'My Kahoots'.
- Visibility:** A dropdown menu set to 'Everyone'.
- Language:** A dropdown menu set to 'English'.
- Credit resources:** An empty text area.

Gambar 2.5. Format Pembuatan *Kahoot*

- 7) Klik *add question* dengan logo “+” untuk membuat soal kuis yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar peserta didik.

The screenshot shows the 'K! Quiz' creation form with the 'Add question' button highlighted. The form includes the following elements:

- Description:** A section titled 'Latihan Soal' with a sub-description: "Kerjakan soal ini dengan benar! #Semangat". It also shows a visibility icon and 'Everyone'.
- Game creator:** A section with a large purple plus sign and the text 'Add question'.
- Import from spreadsheet:** A link below the 'Add question' button.

Gambar 2.6. Format pembuatan soal

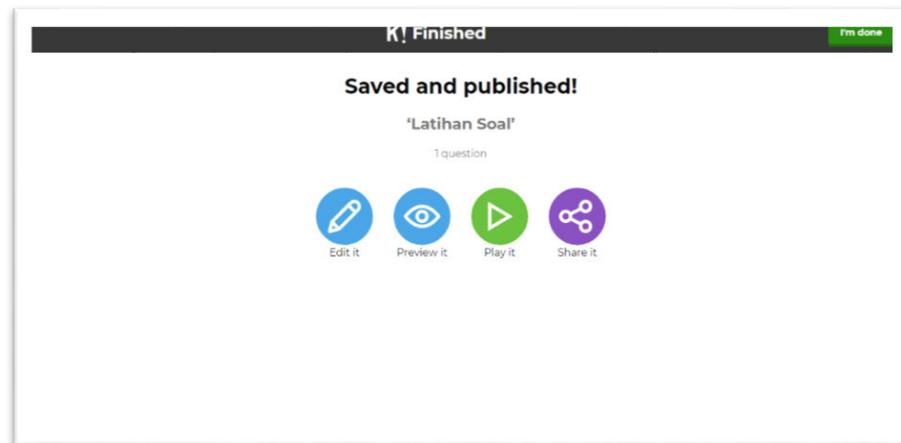
- 8) Disini kita tambahkan soal penguatan yang ingin ditanya kepada peserta didik pada kolom *question*, atur waktu durasi kemunculan pertanyaan tersebut sesuai dengan kebutuhan, aktifkan award poin agar pesertadidik mendapat reward poin jika menjawab pertanyaan dengan

benar, tambahkan video atau gambar jika diperlukan pada kolom media, lalu masukan jawaban-jawaban pada kolom answer, klik tanda centang untuk menandai jawaban yang benar. Terus ulangi langkah berikut dengan klik next hingga jumlah soal yang diinginkan.

The screenshot shows a quiz question interface. At the top, there is a header with 'K! Question 1' and a 'Next' button. Below the header, there is a 'Question (required)' field. To the right of the question field is a 'Media' section with options for 'Image Library by Getty Images', 'Upload your image', and 'Add YouTube link'. Below the question field is a 'Time limit' dropdown set to '20 sec' and an 'Award points' section with a 'YES' button. Below the time limit and award points are four 'Answer' fields, each with a checkmark icon to its right. At the bottom, there is a 'Credit resources' field.

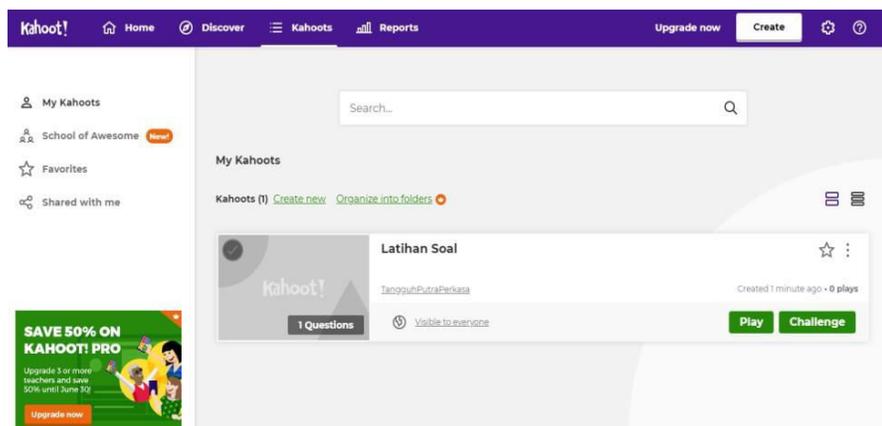
Gambar 2.7. Format jawaban soal

- 9) Saat pembuatan soal sudah selesai kita dapat mengedit kembali dengan mengklik simbol gambar pensil bertuliskan *Edit it*, kita dapat memeriksa kembali dengan mengklik simbol mata bertuliskan *Preview it*, kita dapat langsung mencoba memainkannya sebelum kuis ini diberikan kepada peserta didik, dan kita dapat langsung membagikannya dengan mengklik tombol *share it*. Atau jika kuis ini akan disimpan terlebih dahulu untuk kita bisa menyimpannya dengan mengklik *I'm done* di pojok kanan atas.



Gambar 2.8Tampilan Akhir *Kahoot*

10) Ketika kita mengklik *im done* maka tampilan akan menjadi seperti sebelumnya, kuis yang kita buat tersimpan pada tampilan akun *Kahoot* yang sudah terdaftar, setelah itu kita klik *play* untuk memainkannya bersama peserta didik.



Gambar 2.9 Menu Utama *Kahoot*

11) Disini kita bisa memilih mode kuis yang akan dimainkan oleh peserta didik, *Classic* untuk dimainkan secara individu, *Team mode* untuk dimainkan secara berkelompok.



Gambar 2.10 Mode *Kahoot*

- 12) Jika kita sudah memilih mode tersebut kita akan diberi game pin, game pin merupakan angka yang digunakan oleh peserta didik seperti password yang nantinya diakses melalui handphone peserta didik. Pada tahap ini pastikan laptop atau pc sudah terhubung kepada *infocus* agar peserta didik dapat melihat *game pin* tersebut.



Gambar 2.11 Mode *Kahoot*

- 13) Setelah itu, arahkan peserta didik untuk menggunakan handphone nya untuk membuka *Kahoot.it* di browser handphone nya masing-masing.

Pada kolom ini peserta didik mengisi game pin yang sebelumnya muncul pada laptop yang sudah diproyeksikan melalui *infocus*.



Gambar 2.12 Tampilan *Kahoot* pada Handphone

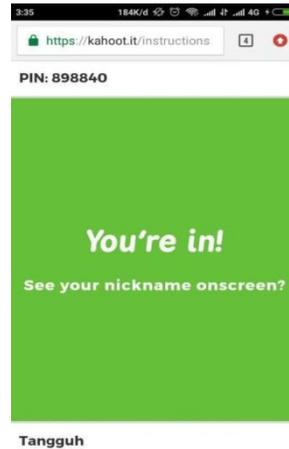
14) Isikan nama sesuai identitas peserta didik di kolom nickname lalu klik *Ok, go!*



Gambar 2.13 Tampilan Pengisian Nama

15) Pada gambar tahap ini, merupakan proses dimana peserta didik menunggu pada lobby kuis yang telah kita buat, sebelum Guru

memulai kuis ini pastikan semua peserta didik sudah masuk ke dalam lobby kuis yang telah kita buat.



Gambar 2.14 Konfirmasi Masuk *Kahoot*

16) Jika seluruh peserta didik yang ikut berpartisipasi sudah masuk ke dalam lobby kuis guru maka klik start untuk memulai kuis tersebut.



Gambar 2.15 Lobby Utama *Kahoot*

17) Tampilan pertanyaan akan seperti gambar di bawah ini peserta didik akan melihat soal melalui *infocus* yang digunakan diruangan kelas.



Gambar 2.16 Tampilan Soal pada Proyektor

18) Sedangkan tampilan pada smartphone peserta didik akan seperti gambar di bawah ini untuk menentukan jawaban sesuai dengan keinginan peserta didik. Jawaban peserta didik disesuaikan dengan simbol jawaban.



Gambar 2.17 Tampilan Obsi pada *Handphone*

19) Setelah semua soal dalam kuis habis, *Kahoot* akan memunculkan nama-nama peserta didik yang mendapatkan point yang paling tinggi sebagai salah satu reward dalam penggunaan *Kahoot*.



Gambar 2.18 Skor *Kahoot*

Menurut Soewarso (dalam Ulfatun, 2018) menyatakan bahwa dalam pembelajaran, penggunaan media tertentu diperlukan karena suatu media dalam pembelajaran pada hakikatnya termasuk cara yang teratur dan terpikir secara sistematis menuju pengajaran dan dapat memperoleh pengembangan efektifitas belajar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Melalui penggunaan media yang memanfaatkan teknologi sebaiknya dilakukan dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Proses pembelajaran yang tidak monoton dan lebih efektif dan menyenangkan menciptakan suasana kelas yang lebih bersemangat. Salah satunya yaitu dengan multimedia interaktif *Kahoot* yang merupakan software atau website telah tersedia untuk membuat media pembelajaran berupa aplikasi yang mudah dan menarik karena dalam pembuatannya tidak memerlukan kemampuan khusus dalam pemrograman komputer. Kelebihan *Kahoot* adalah hasil data analisis

deskriptif dapat diekspor dan diselamatkan oleh pengguna untuk masa depan referensi. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif karena merangsang komponen visual dan verbal. Peserta didik segera merefleksikan jawaban mereka secara online dan *Kahoot* mencatat semua kegiatan peserta didik yang bisa menjadi bahan resume penilaian bagi para guru. *Kahoot* ini tersedia secara gratis, sebuah platform pembelajaran berbasis game real-time yang telah mendapat penerimaan luas secara global dengan lebih dari 30 juta pengguna di seluruh dunia. Hal ini memungkinkan guru membuat game berbasis kuis, survei, dan beberapa hal lainnya (Arifin & Hala, 2015).

### **3. Pembelajaran Tematik Terpadu**

#### **a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu**

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang dikembangkan pada kurikulum 2013 dengan beberapa mata pelajaran dimana satu tema dalam satu kali tatap muka, serta sistem pembelajaran yang membuat peserta didik aktif dalam menemukan konsep serta prinsip keilmuan baik secara individu ataupun kelompok bermakna autentik (Rusman, 2015).

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang secara sengaja dengan mengaitkan beberapa aspek baik intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Pembelajaran tematik terpadu

mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam tema (Sukerti, 2014)

Selain itu, pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang merupakan suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk menemukan dan menggali konsep serta prinsip-prinsip keilmuan yang bermakna, holistik dan otentik, baik secara individu maupun secara kelompok (Majid, 2014).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang memuat beberapa tema tema yang memadukan beberapa mata pelajaran dengan menggali sendiri informasi dengan kenyataan yang ada dengan memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik secara kelompok maupun individual yang bermakna holistic dan otentik.

#### **b. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu**

Pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) Pembelajaran berpusat kepada peserta didik; (2) Diberikan pengalaman langsung yang dirasakan anak; (3) Pemisahan antar mata pelajaran tidak terlihat; (4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran; (5) Bersifat luwes/fleksibel; (6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik; (7) Adanya prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (Rusman, 2015). Sama halnya dengan

pendapat diatas, pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik sebagai berikut; “(1) Berpusat pada peserta didik; (2) Memberikan pengalaman langsung, 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas; (4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran; (5) Bersifat fleksibel; dan (6) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.” (Majid, 2014).

Terdapat beberapa karakteristik pembelajaran tematik terpadu, yaitu: (1) berpusat pada peserta didik; (2) memberikan pengalaman langsung; (3) tidak terlalu jelas pemisahan antar mata pelajaran; (4) konsep disajikan dalam berbagai mata pelajaran; (5) bersifat luwes/fleksibel; (6) hasil pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik; (7) menggunakan prinsip belajar sambil bermain Rusman (2016).

Karakteristik pembelajaran tematik terpadu sebagai berikut: (1) berpusat pada peserta didik; (2) pemisahan mata pelajaran tidak terlalu jelas, (3) mengembangkan keterampilan peserta didik; (4) menggunakan prinsip bermain sambil belajar; (5) mengembangkan komunikasi peserta didik; (7) menyajikan pembelajaran sesuai tema; (8) menyajikan pembelajaran dengan memadukan berbagai mata pelajaran (Prastowo, 2014).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik dimana

pembelajaran berpusat pada peserta didik. Setiap aktivitas pada proses pembelajaran memberikan pengalaman yang bermakna dengan berbagai konsep dari beberapa mata pelajaran sehingga peserta didik dapat memahami konsep-konsep pembelajaran tersebut. Pembelajaran tematik juga dapat membuat peserta didik lebih aktif karena menggunakan prinsip pembelajaran sambil bermain sehingga peserta didik termotivasi dalam melakukan proses pembelajaran dan menyenangkan bagi peserta didik.

**c. Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu**

Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dengan memiliki beberapa tujuan, adapun tujuan pembelajaran tematik terpadu yaitu : (1) terpusat perhatian peserta didik pada satu tema; (2) memberikan pemahaman dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan pembelajaran dalam satu tema; (3) memahami materi pembelajaran secara mendalam dan berkesan; (4) mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik agar lebih baik; (5) menjadikan peserta didik lebih bersemangat dalam proses belajar karena peserta didik dapat belajar dalam situasi nyata; (6) pembelajaran lebih bermakna dengan tema atau subtema yang jelas sehingga peserta didik lebih fokus dalam belajar; (7) dapat menghemat waktu karena satu pembelajaran terdiri beberapa mata pelajaran yang saling terkait; (8)

menumbuhkembangkan budi pekerti serta moral peserta didik (Rusman, 2015).

Menurut Kemendikbud (2014) tujuan dari pembelajaran tematik terpadu yaitu: (1) memusatkan perhatian peserta didik pada satu tema; (2) memahami serta mengembangkan berbagai pengetahuan mata pelajaran dan tema yang sama; (3) memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran yang lebih mendalam dan berkesan; (4) mengembangkan pengetahuan berbahasa yang lebih baik dengan mengaitkan pelajaran dengan pengalaman pribadi peserta didik; (5) meningkatkan semangat belajar dengan berkomunikasi dalam situasi nyata; (6) merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks yang jelas; (7) dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan sekaligus secara berkaitan; (8) budi pekerti peserta didik dapat berkembang dengan mengangkat nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran tematik terpadu yaitu: (1) memusatkan perhatian peserta didik pada satu tema; (2) memberikan pemahaman dari berbagai kompetensi mata pelajaran dari satu tema; (3) dapat memahami pembelajaran secara mendalam dan berkesan; (4) mengembangkan kompetensi berbahasa yang lebih baik dari pengalaman pribadi peserta didik; (5) menumbuhkan semangat belajar dengan berkomunikasi dalam dunia nyata; (6) merasakan pembelajaran lebih bermakna karena

pembelajaran disajikan dalam konteks yang jelas; (7) menghemat waktu karena satu pembelajaran memuat beberapa mata pelajaran yang saling berkaitan; (8) budi pekerti serta moral peserta didik dapat berkembang dengan mengangkat nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

#### **4. Model Plompp**

Ada beberapa model pengembangan, salah satu jenis model penelitian pengembangan yaitu model pengembangan menurut Plompp. Penelitian pengembangan model Plompp adalah suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan (Plompp, et.al 2013).

##### **a. Tahap Pengembangan Model Plomp**

###### **1) *Preliminary Research* (Studi Pendahuluan)**

Tahap studi pendahuluan ini terdapat analisis kebutuhan dan konteks, kajian literatur, untuk mengembangkan konseptual dan teoritis untuk penelitian (Plomp, dkk. 2013; Rudhito, 2019). Studi pendahuluan merupakan kegiatan yang terdiri dari analisis, eksplorasi konteks dan kebutuhan (masalah) dan pengembangan kerangka teori ddesain (Rahmiati, et.al 2017).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa studi pendahuluan merupakan kegiatan-kegiatan yang dilakukan

sebagai pengembangan kerangka teoritis desain meliputi analisis kebutuhan, kajian literatur dan kontes.

## **2) *Development or Prototyping Phase***

Tahap pengembangan ini merupakan uji coba *prototyping* yang meliputi proses perancangan menjadi bersiklus dan berurutan dalam proses penelitian yang lebih mikro serta menggunakan evaluasi formatif yang bertujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki model intervensi (Plomp, dkk. 2013; Rudhito, 2019). Kegiatan pengembangan dilakukan dengan perancangan perangkat pembelajaran dalam skala mikro, kemudian uji coba dilakukan secara berulang kali. Selama proses berlangsung, evaluasi formatif dilakukan sebagai dasar untuk diperbaiki (Rahmiati, et.al 2017).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tahap pengembangan ini merupakan tahap pembuatan dan uji coba *prototipe* yang meliputi proses perancangan melalui kegiatan uji coba dengan skala mikro.

## **3) *Assessment Phase***

Tahap ini meliputi tahap uji coba lapangan dan evaluasi semi sumatif untuk menyimpulkan apakah intervensi sudah sesuai dengan hasil yang diharapkan melalui uji praktikalitas akhir (Plomp, dkk. 2013; Rudhito, 2019). Tahap penilaian ini merupakan tahap dimana evaluasi semi sumatif yang dilakukan untuk menguji

intervensi secara keseluruhan melalui uji praktikalitas (Rahmiati, et.al 2017).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tahap penilaian merupakan tahapan dimana evaluasi semi sumatif untuk menyimpulkan apakah intervensi sudah sesuai dengan hasil yang diharapkan melalui uji praktikalitas.

#### **b. Kelebihan Model Plompp**

Terdapat beberapa kelebihan Plomp diantaranya uraian pada setiap fase yang detail dan sistematis, mudah dipahami dan model pengembangan ini cocok untuk diterapkan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran (Sugianto, 2018). Selain itu, model pengembangan Plomp memiliki beberapa kelebihan yaitu lebih tepat digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran, perangkat pembelajaran lebih efektif dan efisien terhadap keberhasilan pembelajaran, uraiannya sistematis dan lengkap, sebelum di uji cobakan, perangkat pembelajaran yang dikembangkan direvisi sendiri dan dikonsultasikan terlebih dahulu pada pakar atau ahlinya, terdapat evaluasi perorangan dan kelompok kecil sebelum dilakukan uji lapangan (Fernandes & Hendra, 202). Selanjutnya kelebihan model Plomp ini yaitu cara kerjanya sistematis untuk memecahkan masalah, menggunakan langkah-langkah yang lengkap untuk memecahkan masalah serta dapat mencarikan sosusi (Kusnaeni, et.al 2017).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model Plomp adalah uraian pada fase yang lengkap dan sistematis, mudah dipahami, cocok untuk mengembangkan perangkat pembelajaran, menggunakan langkah-langkah yang lengkap dan jelas, adanya evaluasi di setiap tahap pengembangan produk.

## **B. Penelitian Relevan**

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan yang peneliti lakukan, diantaranya:

1. Lutfi et al., (2020) yang berjudul “Evaluasi Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar (SD) Pada Guru”. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan kepada guru-guru SD se-Sukabumi membekali pengenalan evaluasi penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai alat ukur berbasis online. Pengenalan materi meliputi pemberian materi *Kahoot* yang terdiri atas game, kuis, diskusi dan survey. Melakukan pelatihan dalam bentuk memberi tugas dan bimbingan kepada guru-guru dalam membuat soal menggunakan software *Kahoot* untuk membuat soal evaluasi berbasis online. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan langsung yang dilakukan oleh tim pengabdian bahwa guru-guru belum pernah mendapatkan materi ini dan mempraktikkan penggunaannya di kelas atau kepada peserta didik nantinya. Bagi mereka pemanfaatan aplikasi *Kahoot* yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi menjadi hal yang nantinya membuat proses pembelajaran di kelas

menjadi menyenangkan. *Kahoot* juga memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran yakni suasana kelas dapat lebih menyenangkan, anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar, dan anak-anak dilatih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian *Kahoot*. Selain itu sebagian sekolah dasar didukung dengan fasilitas dan pengembangan untuk menjadi sekolah *smart class*.

2. Prabawa & Restami (2020) mengenai penggunaan kuis interaktif yang dapat memicu semangat peserta didik. Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Laboratorium Undiksha Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng Bali. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 2 sekolah Dasar sedangkan objek penelitian adalah Multimedia Tematik Berpendekatan Saintifik. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D yaitu define, design, develop, disseminate. Multimedia diintegrasikan dengan menggunakan kuis interaktif melalui aplikasi *Kahoot*. Kuis ini mengadopsi model game sehingga lebih memicu kecepatan dan ketepatan peserta didik dalam menjawab. Peserta didik diberikan kuis *Kahoot* pada akhir sesi pembelajaran atau sub tema yang bertujuan melatih pemahaman peserta didik. Kuis interaktif ini dikerjakan secara online dan peserta didik langsung menerima feedback atas jawaban yang dikirim. Berdasarkan penilaian peserta didik pada uji coba perorangan yang melibatkan 3 orang peserta didik bahwa multimedia memperoleh skor 98 berada pada kategori “sangat baik”. Pada uji coba kelompok kecil yang melibat 12 orang peserta didik bahwa multimedia

memperoleh skor 97 berada pada kategori “sangat baik”. Pada uji coba lapangan yang melibatkan 21 orang peserta didik bahwa multimedia memperoleh skor 98 berapa pada kategori “sangat baik”.

3. Putri & Muzakki (2019) yang berjudul “Implementasi *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0”. Penelitian ini merupakan penelitian studi media pembelajaran menggunakan *Kahoot* yang memanfaatkan materi-materi tertulis seperti jurnal sebagai sumber primer dan artikel untuk menganalisis pembelajaran berbasis *Kahoot* serta relevansinya dalam menghadapi tuntutan perubahan pola cara belajar, cara berpikir dan cara bertindak antara guru dan peserta didik. *Kahoot* didesain secara user friendly dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna baik guru maupun peserta didik. *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis digital *game based learning* dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik dan dimanfaatkan untuk memudahkan proses evaluasi pembelajaran. Untuk pengembangan di sisi kecerdasan intelektual peserta didik, konten *Kahoot* dapat dibuat untuk mendorong peserta didik untuk mendalami setiap materi yang diajarkan. *Kahoot* dapat dimanfaatkan tidak hanya untuk pembelajaran didalam kelas, namun dapat dimanfaatkan sebagai tugas belajar yang dikerjakan diluar kelas.

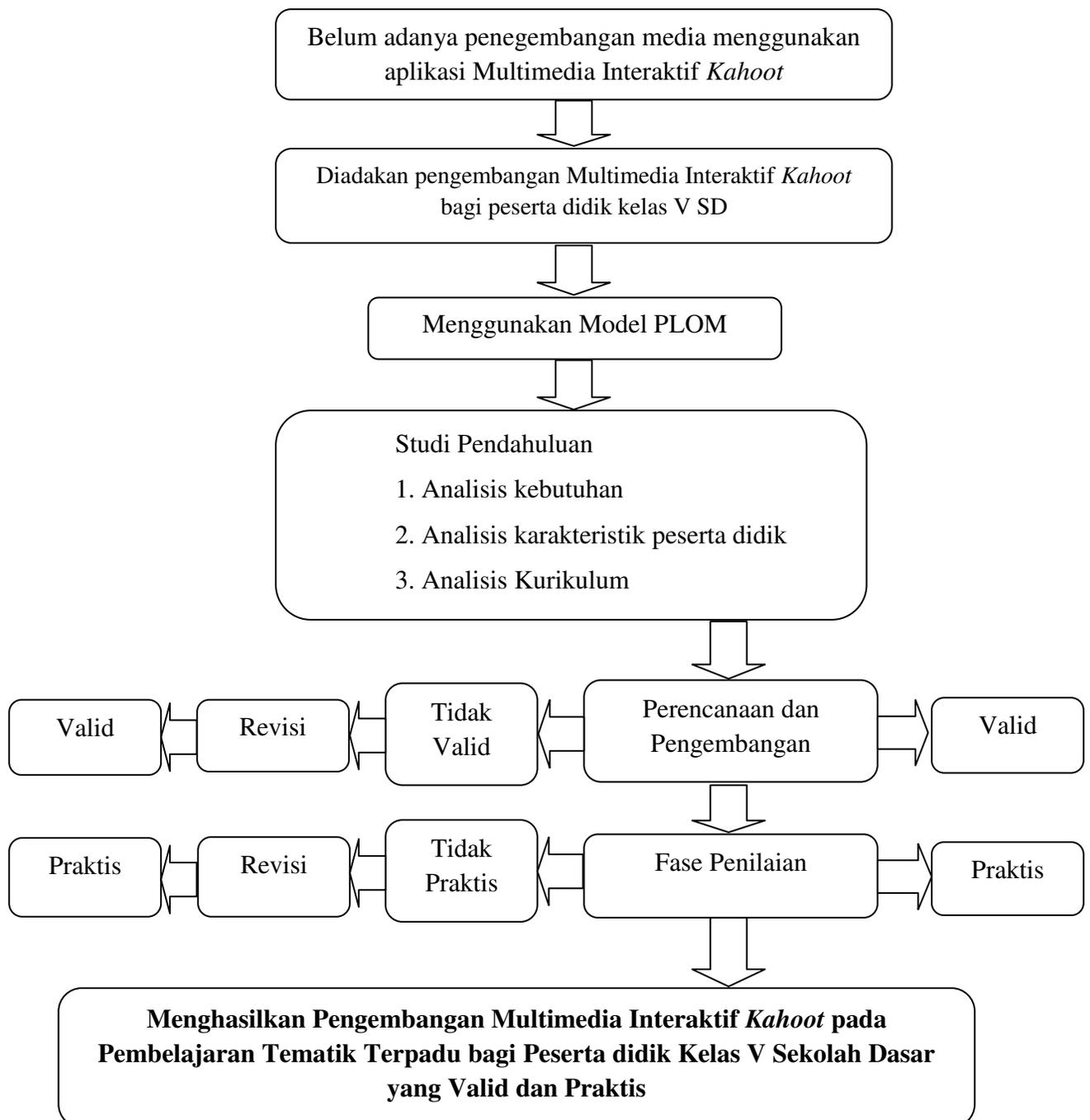
Perbedaan antara pengembangan media pembelajaran oleh penelitian terdahulu dengan media yang dikembangkan yaitu, media terdahulu

mengembangkan aplikasi *Kahoot* hanya menggunakan game dalam pembelajaran, sedangkan media yang dikembangkan sekarang berupa kuis pembelajaran yang disertakan dengan materi berupa video dan audio terkait pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu.

### C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang dan pandangan teoritis yang telah dikemukakan bahwa media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting. Peneliti tertarik mengembangkan multimedia interaktif *Kahoot* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan aplikasi pembelajaran sudah bisa dilakukan oleh para guru untuk memberikan materi ajar kepada peserta didik. Multimedia interaktif *Kahoot* merupakan salah satu aplikasi dengan menghadirkan sesuatu yang berbeda yang dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar. Dengan adanya game serta video pembelajaran dalam aplikasi *Kahoot* akan memicu semangat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan penelitian pengembangan tersebut sebagai inovasi media pembelajaran pada materi Tema 6 Panas dan Perubahannya Subtema 1 Suhu dan Kalor Pembelajaran 1. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Plomp yang terdiri dari 3 tahap yaitu *preliminary research* (studi pendahuluan), *development or prototyping phase* (pengembangan atau tahap perancangan prototype) dan *assessment phase* (tahap penilaian).

Dengan menggunakan multimedia *Kahoot*, diharapkan peserta didik tertarik dengan media pembelajaran yang dibuat, sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk belajar serta dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Kerangka berpikir penelitian yang akan dilakukan ini dapat digambarkan melalui bagan berikut.



Bagan 1. Kerangka Berpikir Pengembangan Media Interaktif *Kahoot* pada Pembelajaran Tematik Terpadu bagi Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Kahoot* pada pembelajaran tematik terpadu pada kelas V Sekolah Dasar maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Validasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Kahoot* pada pembelajaran tematik terpadu pada kelas V Sekolah Dasar telah diujikan kelayakan oleh para ahli dengan tiga kategori yaitu ahli materi, ahli kebahasaan dan ahli media/desain dengan memperoleh persentase secara keseluruhan 87,3% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menyatakan bahwa media yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada tema 6 Panas dan Perpindahannya subtema 1 Suhu dan Kalor pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 di kelas V Sekolah Dasar yang berbasis multimedia interaktif *Kahoot*.
2. Praktikalitas respon guru terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Kahoot* pada pembelajaran tematik terpadu pada kelas V Sekolah Dasar memperoleh hasil persentase 95% dengan kategori sangat praktis dan praktikalitas respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Kahoot* pada pembelajaran tematik terpadu pada kelas V Sekolah Dasar memperoleh hasil persentase 96,2% dengan kategori sangat praktis. Hasil keseluruhan rata-rata respon guru dan peserta didik diperoleh

nilai 95,6% kategori sangat praktis. Hasil praktikalitas tersebut menyatakan bahwa media yang dikembangkan sudah praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada tema 6 Panas dan Perpindahannya subtema 1 Suhu dan Kalor pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 di kelas V Sekolah Dasar yang berbasis multimedia interaktif *Kahoot*.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Diharapkan media pembelajaran tema 6 Panas dan Perpindahannya subtema 1 Suhu dan Kalor pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 di kelas V Sekolah Dasar yang berbasis multimedia interaktif *Kahoot* yang telah dibuat dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam menyampaikan dan memahami materi pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat mengembangkan multimedia interaktif *Kahoot* lebih lanjut dengan ruang lingkup yang lebih luas dengan kondisi dan situasi yang berbeda. Namun kelemahan dari penelitian ini yaitu, harus menggunakan jaringan internet yang stabil, sehingga peneliti selanjutnya harus benar-benar mempersiapkan sesuai dengan kondisi yang dibutuhkan.

