



Pengembangan Media Interaktif Aplikasi *Kahoot* sebagai Evaluasi Materi IPAS tentang Kerusakan Lingkungan pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Aisyah Nurhaliza¹, Putut Wisnu Kurniawan², Try Indiastuti Kurniasih^{3*}

^{1,2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung

01aisyahnurhaliza@gmail.com¹, pututbukan@gmail.com², try_indias@yahoo.co.id^{3*}

How to cite (in APA Style): Nurhaliza, A., Kurniawan, P.W., Kurniasih, T.I. (2026). Pengembangan Media Interaktif Aplikasi Kahoot sebagai Evaluasi Materi IPAS tentang Kerusakan Lingkungan pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *LENERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 19 (1), pp. 157-170.

Abstract: *The problems found during classroom observations were that the use of learning media in evaluating science learning outcomes was still not optimal, the use of technology-based evaluation media had never been used, the science learning outcomes of class VB students were still low and student enthusiasm in learning science was still not optimal. Based on these problems, the researcher wanted to conduct research with the aim of developing a feasible, practical and effective interactive media application kahoot. This research is a Research and Development (R&D) study using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The product trial in this study was conducted on 23 students of class VB SDN 3 Gulak Galik. The data collection techniques used were using an assessment questionnaire sheet to assess the feasibility of the product, teacher and student response questionnaires to assess the practicality of the product and a test sheet to determine the effectiveness of the product. The results showed that the interactive media application kahoot was declared "very feasible" with the acquisition of material expert validation of 90%, media expert validation of 95% and language expert validation of 92.5%. The interactive Kahoot application was then declared "very practical" with a teacher response rate of 92.5% and a student response rate of 92.5% for the small scale, while the large scale was 90.22%. Furthermore, the interactive Kahoot application was tested for pretest and posttest learning outcomes. The increase in learning outcomes from the pretest to the posttest results obtained an n-gain percent value of 82.86%. Overall, it can be concluded that the use of the Kahoot application media is effective in improving student understanding in science learning.*

Keywords: *Development, Interactive Media Kahoot Application, Science*

PENDAHULUAN

Peran media pembelajaran menjadi sangat penting dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS menuntut siswa untuk memahami berbagai fenomena alam dan sosial yang terjadi di lingkungan

sekitar. Banyak konsep IPAS yang bersifat abstrak sehingga memerlukan media sebagai alat bantu agar siswa dapat mengaitkan konsep tersebut dengan kehidupan nyata. Selain itu, media pembelajaran juga memungkinkan guru untuk melakukan evaluasi hasil belajar secara lebih autentik, misalnya melalui penggunaan aplikasi interaktif yang mengukur ketercapaian kompetensi siswa secara langsung. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan merefleksi dan mengetahui berhasil tidaknya proses pembelajaran yang sudah dilakukan.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan peneliti di kelas VB SDN 3 Gulak Galik Bandar Lampung menemukan kenyataan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam evaluasi hasil belajar IPAS masih belum optimal. Hal ini terlihat ketika guru masih menggunakan cara tradisional seperti tes tertulis tanpa melibatkan media yang menarik dan interaktif dikarenakan keterbatasan kemampuan dalam mengembangkan media evaluasi digital sehingga menjadi kendala yang cukup signifikan. Akibatnya, proses evaluasi hasil belajar belum sepenuhnya menggambarkan kemampuan siswa secara menyeluruh.

Minimnya penggunaan media evaluasi menyebabkan proses penilaian cenderung monoton dan kurang mampu menilai kemampuan siswa secara komprehensif. Siswa sering kali merasa bosan atau cemas menghadapi ujian tertulis, sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak mencerminkan kemampuan sebenarnya. Selain itu, evaluasi yang tidak didukung oleh media pembelajaran yang sesuai dapat membuat siswa kesulitan memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak. Akibatnya, hasil belajar IPAS siswa menjadi rendah dan tidak mencapai standar yang diharapkan.

Permasalahan yang sudah dipaparkan sebelumnya memerlukan suatu solusi untuk dapat mengatasinya. Perkembangan teknologi yang semakin pesat dapat dijadikan suatu inovasi yang dapat mendukung optimalisasi dalam evaluasi pembelajaran yang efektif, karena teknologi menawarkan berbagai macam kemudahan didalamnya. Pemanfaatan dan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran mampu memaksimalkan kegiatan belajar siswa. Salah satu bentuk pemanfaatan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu aplikasi pembelajaran *kahoot*, terlebih aplikasi tersebut belum pernah digunakan dalam pembelajaran IPAS selama ini.

“Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian”. (Sihite dan Situmorang, 2024:2).

“Belajar menyangkut perubahan dalam suatu organisme. Hal ini berarti bahwa belajar membutuhkan waktu”. Untuk mengukur belajar, kita membandingkan cara organisme itu berperilaku pada waktu 1 dengan cara organisme itu berperilaku pada waktu 2 dalam suasana yang serupa (Bunjamin, 2021:25).

“Pembelajaran adalah kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran”. Tujuan pengajaran akan dicapai apabila peserta didik

berusaha secara aktif untuk mencapainya. Keaktifan anak didik tidak hanya dituntut dari segi fisik, tetapi juga dari segi kejiwaan. (Sihite dan Situmorang, 2024:2).

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut, meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Bunyamin, 2021:78).

“Media pembelajaran yaitu segala jenis perangkat dan saluran yang digunakan sebagai penyampaian informasi dari asal sumber pesan kepada yang menerima pesan dan dapat menstimulus pikiran, menimbulkan semangat, perhatian, keinginan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan wawasan yang sesuai dengan tujuan pesan/informasi yang disampaikan” (Suryani, 2019:3).

“Media pembelajaran dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa, dalam mengajar, materi, metode, media, dan evaluasi hasil belajar merupakan beberapa aspek yang paling penting dari proses pembelajaran”. (Sulistiawati et al., 2023).

Media pembelajaran interkatif adalah sebuah metoda pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya (Amatullah, Duta & AB, Joko, 2023).

Media pembelajaran interaktif adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk memungkinkan interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif menyediakan berbagai alat dan sumber daya seperti video, simulasi komputer, permainan edukatif, dan *platform online* yang memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran (Munawir et al., 2024).

“Aplikasi *kahoot* adalah sebuah *platform* pembelajaran berbasis *game* yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat dan memainkan kuis interaktif secara *online*”. *Kahoot* juga memberikan poin untuk setiap jawaban yang benar, sehingga peserta didik yang berpartisipasi dapat langsung melihat hasil respons mereka (Rahayu et al., 2025).

“Aplikasi *kahoot* berisikan soal-soal dalam tampilan *game-show* yang dapat digunakan secara gratis atau tidak berbayar”. Tampilan soal dalam aplikasi ini dapat dilengkapi dengan gambar maupun video yang dapat memperjelas soal. Pengoperasian aplikasi *kahoot* ini sangat mudah dilakukan, *kahoot* dapat diakses melalui aplikasi maupun situs *web* sehingga menjadikannya praktis untuk digunakan (Damayanti & Dewi, 2021).

Kata evaluasi berasal dari bahasa Inggris *evaluation* yang mengandung kata dasar *value* “nilai”. Kata *value* atau nilai dalam istilah evaluasi berkaitan dengan keyakinan bahwa sesuatu hal itu baik atau buruk, benar atau salah, kuat atau lemah, cukup atau belum cukup, dan sebagainya. (Tobing, 2019).

“Evaluasi yang sering dipahami selama ini dalam dunia pendidikan adalah sebatas pada penilaian saja”. Penilaian ini dilakukan secara formatif dan sumatif. Ketika sudah dilakukan penilaian, dianggap sudah melakukan evaluasi, pemahaman tersebut tidaklah tepat. Pelaksanaan penilaian cenderung hanya melihat pencapaian tujuan pembelajaran. dalam proses pembelajaran bukan hanya memandang faktor nilai, tetapi banyak faktor yang membuat berhasil atau tidaknya sebuah pembelajaran (Hartono, 2022).

“Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya” Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kemenristek, 2022:4).

“Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang selanjutnya disebut proyek IPAS berfungsi untuk membekali peserta didik agar mampu menyelesaikan permasalahan di kehidupan nyata pada abad 21 ini yang berkaitan dengan fenomena alam dan sosial di sekitarnya secara ilmiah dengan menerapkan konsep sains” Dengan kata lain, setelah mempelajari mata pelajaran proyek IPAS, peserta didik dapat memperoleh kecakapan untuk mengambil keputusan yang tepat secara ilmiah agar dapat hidup lebih nyaman, lebih sehat, dan lebih baik. (Umami dan Nugroho, 2021:6-7).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) metode yang dirancang untuk menyusun dan mengembangkan suatu produk, lalu menguji keefektifannya. Hal ini selaras dengan pendapat Wicaksono (2022:265-266) yang menyatakan bahwa “R&D adalah serangkaian proses atau langkah untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada”. Produk dalam konteks ini tidak selalu berupa perangkat keras (buku, modul, alat bantu belajar di kelas dan laboratorium), tetapi dapat juga berupa perangkat lunak (*software*) seperti program pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium serta model sistem pendidikan, pelatihan pembelajaran, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media interaktif aplikasi *kahoot* yang digunakan sebagai evaluasi materi IPAS tentang kerusakan lingkungan pada siswa kelas V SDN 3 Gulak Galik Bandar Lampung. Dimana penelitian ini pengembangan media pembelajaran dilakukan menggunakan kerangka ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: Analisis (*Analysis*), Perancangan

(*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Peneliti memilih model ADDIE karena setiap tahapannya terstruktur secara sistematis, memudahkan penyusunan laporan penelitian, serta membuat proses pengembangan produk menjadi lebih mudah dipahami.

Dalam penelitian ini digunakan berbagai pengumpulan data, yaitu sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti di sekolah yang diteliti. Melakukan observasi untuk mengetahui kondisi objek yang akan diteliti, peneliti menentukan apakah ada potensi dan masalah yang bisa dikembangkan.

b. Angket (Kuesioner)

Dari hasil angket ini yang nantinya akan diperoleh informasi mengenai kelayakan dan kepraktisan dari penggunaan media *kahoot* sebagai alat evaluasi.

c. Tes

Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*, hasilnya nanti akan dipakai untuk membandingkan hasil belajar penggunaan media dari sebelum dan sesudahnya agar bisa mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa atau tidak.

d. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data pendukung dalam penelitian ini. Teknik dokumentasi yang dilakukan pada penelitian ini yakni berupa gambar atau foto yang diambil dari seluruh kegiatan penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui komentar, wawancara, dan juga saran. Sedangkan data kuantitatif akan diperoleh melalui analisis kelayakan dari validator, respon guru dan siswa tentang kepraktisan media yang digunakan serta hasil belajar siswa dalam bentuk persentase hasil yang diperoleh.

a. Analisis Data Uji Kelayakan

Analisis uji kelayakan bisa digunakan untuk ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

b. Analisis Data Uji Kepraktisan

Analisis uji kepraktisan bisa digunakan untuk menilai respon guru dan siswa.

c. Analisis Data Uji Keefektifan

Analisis keefektifan media dilihat dari data hasil belajar siswa diukur dengan menggunakan soal *pretest* dan *posttest* menggunakan *N-gain score* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah media pembelajaran digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil uji coba produk yang sudah dilakukan diperoleh analisis sebagai berikut:

1. Uji Coba Kelayakan Media Aplikasi *Kahoot*

Kelayakan media pembelajaran berupa alat evaluasi menggunakan aplikasi *kahoot* diperoleh berdasarkan rata-rata dari ketiga validator yaitu dosen ahli materi Bapak Putut Wisnu Kurniawan, M.Pd, ahli media Ibu Yulita Dwi Lestari, M.Pd dan ahli bahasa Bapak M. Yanuardi Zain, M.Pd. Kemudian jumlah skor dari masing-masing validator akan dijumlahkan kemudian dibagi sejumlah banyaknya validator. Berikut adalah data validasi dari validator ahli :

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Terhadap Aplikasi *Kahoot*

No	Nama Validator	Posisi	Persentase	Kriteria
1	Putut Wisnu Kurniawan, M.Pd	Ahli Materi	90%	Sangat Layak
2	Yulita Dwi Lestari, M.Pd	Ahli Media	95%	Sangat Layak
3	M. Yanuardi Zain, M.Pd	Ahli Bahasa	92,5%	Sangat Layak
Rata-Rata Persentase			92,5%	Sangat Layak

Sumber : Hasil Penilaian 3 Validator Ahli

Berdasarkan penilaian 3 validator ahli dari tabel 1 di atas diketahui bahwa penilaian pada ahli materi terdiri dari 3 aspek yaitu aspek materi, konstruksi dan etika memperoleh persentase sebesar 90%, kemudian penilaian ahli media terdiri dari 2 aspek yaitu aspek tampilan media dan aspek kualitas media memperoleh persentase sebesar 95% dan yang terakhir penilaian ahli bahasa terdiri dari 10 aspek yaitu ketepatan struktur kalimat, keefektifan kalimat, kebakuan istilah, pemahaman terhadap informasi atau pesan, kejelasan fungsi tanda baca, kemampuan menjelaskan konsep, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, ketentuan penggunaan bahasa, keterampilan berbahasa yang baik dan ketepatan tata bahasa memperoleh persentase sebesar 92,5%. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari ketiga validator ini diperoleh rata-rata persentase sebesar 92,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *kahoot* dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan namun perlu adanya revisi sesuai saran dari validator ahli.

2. Uji Coba Kepraktisan Media Aplikasi *Kahoot*

Kepraktisan media diuji melalui respon guru dan siswa untuk mengetahui sejauh mana media tersebut mudah digunakan, menarik, dan membantu proses pembelajaran. Guru dan siswa kelas VB SDN 3 Gulak Galik dalam memberi penilaian terhadap produk yang dikembangkan memperhatikan aspek-aspek yang

dinilai dengan baik, sehingga diperoleh hasil analisis yang dihitung dalam bentuk kuantitatif. Berikut adalah data kepraktisan media melalui respon guru dan siswa:

Tabel 2 Hasil Penilaian Respon Guru dan Siswa Terhadap Aplikasi Kahoot

No	Subjek	Persentase	Kriteria
1	Guru	92,5%	Sangat Praktis
2	Siswa		
	a. Skala Kecil	92,5%	Sangat Praktis
	b. Skala Besar	90,22%	Sangat Praktis

Sumber : Hasil Respon Guru dan Siswa Kelas VB SDN 3 Gulak Galik

Berdasarkan respon guru dan siswa dari tabel 2 di atas diketahui bahwa pemberian angket respon guru terhadap penggunaan aplikasi *kahoot* dilakukan untuk mengetahui tampilan dan komponen soal dalam mendukung proses pembelajaran. Sementara pemberian angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai kepraktisan, kualitas isi, kebahasaan dan kemudahan. Untuk penilaian respon guru memperoleh persentase sebesar 92,5%, sementara penilaian respon siswa terbagi dalam 2 bagian yakni pada skala kecil dan skala besar. Pada skala kecil memperoleh persentase penilaian kepraktisan sebesar 92,5%, sementara skala besar memperoleh persentase penilaian kepraktisan sebesar 90,22%. Dari penilaian yang diberikan guru dan siswa maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *kahoot* pada materi kerusakan lingkungan masuk dalam kategori “sangat praktis” digunakan dalam pembelajaran IPAS.

3. Uji Coba Keefektifan Media Aplikasi Kahoot

Efektivitas media pembelajaran dapat dianalisis dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa melalui perhitungan *n-gain score*, yang mengukur peningkatan kemampuan belajar individu secara relatif terhadap potensi maksimal yang dapat dicapai. Dengan menggunakan *n-gain*, peningkatan skor setiap siswa tidak hanya dilihat dari selisih absolut antara *pretest* dan *posttest*, tetapi juga memperhitungkan sejauh mana siswa mampu mendekati skor maksimal. Semakin tinggi *n-gain score*, semakin efektif media pembelajaran tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa, sedangkan *n-gain* rendah menunjukkan perlunya revisi atau penyesuaian metode pembelajaran. Data hasil keefektifan media dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3 Data Hasil N-Gain Score

Keterangan	Pretest	Posttest	N-Gain Score	N-Gain Persen	Kriteria
Rata-Rata	28,70	87,83	0,83	82,86%	Cukup Efektif

Sumber : Hasil Perhitungan N-Gain Score

Berdasarkan hasil *n-gain score* pada tabel 3 di atas diketahui bahwa untuk hasil belajar *pretest* memperoleh rata-rata skor 28,70, disisi lain pada hasil belajar *posttest* mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 87,83. Peningkatan hasil belajar dari *pretest* dan *posttest* diperoleh *n-gain score* sebesar 0,83, dimana hasil tersebut dikategorikan jika skor *n-gain* menunjukkan nilai $g > 0,70$ maka hasil tersebut dikategorikan “tinggi”. Sementara hasil *n-gain* persen sebesar 82,86%, dimana hasil tersebut berada pada rentang $>76\%$, maka hasil tersebut dikategorikan “efektif”. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi

kahoot efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPAS.

Pada kajian produk akhir dijelaskan mengenai akhir produk yang dihasilkan. Berikut ini penjabaran produk media interaktif aplikasi *kahoot* yang dibuat.

1. Aplikasi *Kahoot* (Aplikasi Evaluasi)

a. Halaman Judul Aplikasi *Kahoot* Terkait “Kerusakan Lingkungan”

Halaman ini merupakan halaman awal dari media aplikasi *kahoot* yang ketika dibuka maka akan menampilkan judul terkait materi IPAS kelas V. Gambar tersebut bertema “Kerusakan Lingkungan”, yang menggambarkan dampak aktivitas manusia terhadap alam.

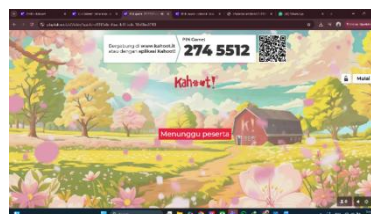


Gambar 1

Halaman Judul Aplikasi *Kahoot* Terkait “Kerusakan Lingkungan”

b. Halaman *Login* Untuk Siswa

Halaman login bagi siswa pada aplikasi *kahoot* ditampilkan dengan antarmuka yang menarik dan berwarna cerah. Di bagian utama layar terdapat kolom untuk memasukkan PIN permainan (*Game PIN*) yang diberikan oleh guru atau *host*. Siswa hanya perlu mengetikkan kode angka tersebut, lalu menekan tombol “Masuk” untuk bergabung ke dalam sesi kuis. Setelah PIN dimasukkan dengan benar, siswa akan diminta memasukkan nama atau *nickname* sebelum akhirnya masuk ke ruang tunggu. Pada tahap ini, layar akan menampilkan pesan seperti “menunggu peserta” hingga permainan dimulai oleh *host*. Desain halaman ini dibuat sederhana dan intuitif agar siswa dapat dengan cepat bergabung tanpa kebingungan.



Gambar 2.
Halaman Login Bagi Siswa Dengan PIN

c. Soal Kuis

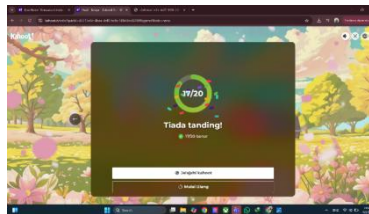
Gambar tersebut menunjukkan tampilan kuis interaktif dari *platform Kahoot* dengan pertanyaan dimana pada layar terlihat empat pilihan jawaban yang sudah disediakan, jika benar akan muncul tanda (✓) dan jika salah akan muncul tanda (X). Soal kuis yang diberikan sebanyak 20 soal pilihan ganda.



Gambar 3.
Soal IPAS pada Aplikasi Kahoot

d. Hasil Skor

Gambar ini menunjukkan tampilan akhir dari permainan *kahoot* dengan menampilkan hasil akhir skor yang diperoleh dari jumlah keseluruhan soal yang dikerjakan.



Gambar 4.
Hasil Akhir Skor Siswa

2. Aplikasi *Powerpoint* (Aplikasi Materi)

a. Halaman Judul “Kerusakan Lingkungan”

Halaman ini merupakan halaman awal dari media aplikasi *powerpoint* yang ketika dibuka maka akan menampilkan judul terkait materi IPAS kelas V yang memuat judul kerusakan lingkungan yang menampilkan beberapa gambar terkait pencemaran lingkungan.



Gambar 5.
Halaman Judul Powerpoint Tentang Kerusakan Lingkungan

b. Peta Konsep

Peta konsep kerusakan lingkungan dapat dijelaskan sebagai hubungan tiga submateri utama yang saling berkaitan, dimulai dari macam-macam kerusakan lingkungan seperti deforestasi, erosi tanah, banjir, tanah longsor, dan kerusakan terumbu karang yang menjadi bentuk nyata degradasi alam; kemudian berlanjut ke pencemaran lingkungan.



Gambar 6.
Peta Konsep Kerusakan Lingkungan

c. Materi Kerusakan Lingkungan

Pada halaman ini akan dijelaskan materi mengenai kerusakan lingkungan diantaranya penjelasan mengenai pengertian kerusakan lingkungan, macam-macam kerusakan lingkungan yang terbagi menjadi 2 bagian pertama kerusakan lingkungan disebabkan oleh faktor alam dan faktor manusia, dan upaya penanggulangan kerusakan lingkungan.



Gambar 7.
Materi Kerusakan Lingkungan

d. Kalimat Motivasi

Kalimat motivasi “jaga lingkungan dimulai dari diri sendiri” menekankan bahwa kerusakan lingkungan yang terlihat seperti sampah berserakan, pencemaran air, atau berkurangnya ruang hijau bukan hanya tanggung jawab pihak besar, tetapi juga hasil dari kebiasaan kecil yang dilakukan setiap individu setiap hari.



Gambar 8.
Kalimat Motivasi Terkait Kerusakan Lingkungan

e. Profil Pengembang

Profil pengembang adalah deskripsi ringkas peneliti yang bernama Aisyah Nurhaliza yang berhasil mengembangkan produk pembuatan kuis melalui aplikasi *kahoot* dan penjelasan materi mengenai kerusakan lingkungan pada aplikasi *powerpoint*.



Gambar 9.
Profil Pengembang

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dijabarkan sebelumnya, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media interaktif aplikasi *kahoot* pada pembelajaran IPAS materi kerusakan lingkungan di kelas V sekolah dasar yang diakses secara *online* menggunakan *smartphone*/laptop. Proses pengembangan media menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pertama di analisis (*analysis*) pada 3 hal yakni analisis kinerja, analisis kebutuhan dan analisis tujuan pembelajaran, kedua dilanjutkan pada tahap desain (*design*) dengan mendesain media pada aplikasi *kahoot* menggunakan *smartphone*/laptop. Ketiga tahap pengembangan (*development*), setelah produk selesai diproduksi, dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan produk bersama tiga validator ahli, yaitu materi, media, dan bahasa. Setelah produk dinyatakan layak oleh validator, maka pada tahap keempat yakni implementasi (*implementation*) dilakukan uji coba bersama guru dan peserta didik (kelompok kecil dan kelompok besar). Kemudian tahap terakhir yakni evaluasi (*evaluation*) dimana tahap ini siswa diberikan evaluasi berupa soal *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yang diperoleh baik sebelum dan sesudah media interaktif aplikasi *kahoot* digunakan.
2. Media interaktif aplikasi *kahoot* tergolong sangat layak sebagai evaluasi materi IPAS tentang kerusakan lingkungan pada siswa kelas V SDN 3 Gulak Galik Bandar Lampung. Kelayakan tersebut diperoleh berdasarkan penilaian 3 validator yakni ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Hasil validator ahli materi diperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria

“sangat layak”, hasil validator ahli media diperoleh persentase sebesar 95% dengan kriteria “sangat layak” dan hasil validator ahli bahasa diperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kriteria “sangat layak”. Dari ketiga hasil validator tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media aplikasi *kahoot* sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN 3 Gulak Galik Bandar Lampung.

3. Media interaktif aplikasi *kahoot* tergolong sangat praktis sebagai evaluasi materi IPAS tentang kerusakan lingkungan pada siswa kelas V SDN 3 Gulak Galik Bandar Lampung. Kepraktisan tersebut diperoleh berdasarkan respon guru dan respon siswa. Respon guru memperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kriteria “sangat praktis”. Sementara respon siswa untuk kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 92,5% dan untuk kelompok besar memperoleh persentase sebesar 90,22%. Hasil dari respon guru dan siswa menyatakan bahwa media aplikasi *kahoot* sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN 3 Gulak Galik Bandar Lampung.
4. Media interaktif aplikasi *kahoot* tergolong efektif sebagai evaluasi materi IPAS tentang kerusakan lingkungan pada siswa kelas V SDN 3 Gulak Galik Bandar Lampung. Keefektifan diperoleh melalui pengujian soal *pretest* dan *posttest* dengan materi yang disampaikan dalam pembelajaran IPAS materi kerusakan lingkungan. Pengujian produk pengembangan dalam peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan uji *n-gain score*. Hasil dari perhitungan *n-gain score* mencapai persentase 82,86% dengan kategori “efektif”. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi *kahoot* efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Amatullah, Duta, C., & AB, Joko, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 243–250.
- Bunyamin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori*. Jakarta : Uhamka Press.
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659.
- Hartono, A. (2022). Kahoot Pada Materi Usaha Dan Pesawat Sederhana Dalam Kehidupan Sehari-Hari Desember 2022. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol.9, No.1
- Kemenristek Tahun 2022. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS Fase A-Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*.

- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71.
- Rahayu, K. (2021). Pengembangan Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto. In *Etheses UIN Malang*.
- Sihite, Muda Sakti Raja dan Sihol Marito Situmorang. (2024). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Sulistiawati, Tita Mulyati, & Yayang Furi Furnamasari. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot Untuk Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 144–156.
- Suryani, Nunuk Dkk. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tobing, V. M. L. (2019). Pengaruh Evaluasi Proses Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar PAI Di SMA Negeri 1 Pekalongan Lampung Timur Tahun 2018/2019. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 956–961.
- Umami, Laila F dan Karyadi Nugroho. (2021). *Projek Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Projek IPAS) Untuk Kelas X SMK*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Wicaksono, Andri. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Garudhawaca

