

Efektivitas penggunaan media kahoot terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA kelas 5 SD Negeri Pilangbango kota Madiun

Bagus Candra Primadian ✉, Universitas PGRI Madiun.
Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, Universitas PGRI Madiun
Melik Budiarti, Universitas PGRI Madiun

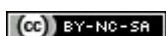
✉ Baguscp48@gmail.com

Abstract: The number of students who are lacking in the process of understanding and lack of motivation. This causes low understanding for students. Therefore, innovation must be carried out with the development of technological tools, students will be enthusiastic in ongoing learning, learning becomes interesting and fun. One of the learning tools developed is the Kahoot Application. Kahoot is an online application which can be used to provide learning and after that you can immediately work on quizzes in the form of test questions that can be developed and presented in a "game" format. This study aims to see whether or not the kahoot media is effective in learning science towards students' understanding at SDN Pilangbango, Madiun City. The research method used is a quantitative experiment with a pretest posttest control group design model. The results of the research found by researchers were the posttest results for the control class which achieved an average of around 65.1% while the experimental class got scores above the average with an average of 77.375%. So that kahoot learning media is more effective than picture media in increasing student understanding.

Keywords: Kahoot, natural science, student understanding

Abstrak: Banyaknya siswa yang kurang dalam proses pemahaman dan kurang motivasi. Hal ini menyebabkan rendahnya pemahaman bagi siswa. Oleh karena itu, inovasi harus dilakukan dengan semakin berkembangnya alat teknologi, peserta didik akan antusias dalam pembelajaran yang berlangsung, pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Salah satu alat pembelajaran yang dikembangkan adalah Aplikasi Kahoot. Kahoot adalah aplikasi online dimana dapat digunakan untuk memberikan pembelajaran dan setelah itu dapat langsung mengerjakan kuis berupa soal-soal tes dapat dikembangkan dan disajikan dalam format "permainan". Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah efektif atau tidaknya media kahoot dalam pembelajaran IPA terhadap pemahaman siswa di SDN Pilangbango Kota Madiun. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuantitatif dengan model pretest posttest control group design. Hasil penelitian yang ditemukan peneliti yakni hasil posttest kelas kontrol yang mencapai rata-rata sekitar 65,1% sedangkan kelas eksperimen mendapatkan nilai diatas rata-rata dengan rerata 77.375%. Oleh karena itu media pembelajaran kahoot lebih efektif dibandingkan dengan media gambar dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Kata kunci: Kahoot, IPA, pemahaman siswa



PENDAHULUAN

Pada hakikatnya, pembelajaran adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar yakni seperti proses mengatur dan mengorganisasikan lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga mampu menumbuhkan suasana belajar yang berkualitas. Keberhasilan belajar peserta didik sangat dipengaruhi dengan kualitas pembelajarannya. Media Pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Karena dengan penggunaan media, peserta didik akan dapat lebih bisa menyerap dan memahami materi yang disampaikan didalam maupun diluar kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 5 bahwa dalam pembelajaran tema, siswa kurang dalam proses pemahaman dan kurang motivasi. Motivasi siswa dalam hal membuka buku dan memahami lebih dalam itu bisa dihitung dengan jari. Hal itu terjadi karena siswa masih bermindset bahwa pembelajaran tema hanya hafalan sehingga mereka cenderung tidak memahami yang telah dipelajari. Hal ini menyebabkan rendahnya pemahaman bagi siswa.

Oleh karena itu inovasi harus dilakukan dengan semakin berkembangnya alat teknologi, peserta didik akan antusias dalam pembelajaran yang berlangsung, pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Menurut Sukiman (2012), kehadiran komputer dan aplikasinya sebagai bagian dari teknologi informasi dan komunikasi ini dapat merubah paradigma sistem pembelajaran yang semula berbasis tradisional dengan mengandalkan tatap muka, beralih menjadi sistem pembelajaran yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Sistem pembelajaran yang berbasis komputer menjadikan peran yang dimainkan oleh komputer dalam kelas tergantung kepada tujuan pembelajaran itu sendiri. Salah satu alat pembelajaran yang dikembangkan adalah Aplikasi Kahoot. Kahoot adalah aplikasi online dimana dapat digunakan untuk memberikan pembelajaran dan setelah itu dapat langsung mengerjakan kuis berupa soal-soal tes dapat dikembangkan dan disajikan dalam format "permainan". Maka dari itu peneliti mengadakan suatu penelitian dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas Kahoot dengan penelitian berjudul "Efektifitas Penggunaan Media Kahoot Terhadap Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran IPA Kelas 5 SD Negeri Pilangbango Kota Madiun".

Menurut Lutfi (2020), kahoot adalah salah satu aplikasi yang menumbuhkan motivasi belajar, mempertajam perhatian peserta didik terhadap pelajaran. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif karena merangsang komponen visual dan Menurut Nurlaela and Nawir (2020) 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 lainnya. Menurut Putra (2020), Manfaat penggunaan Kahoot dalam pembelajaran yaitu penyampaian materi diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif karena adanya unsur AI (Artificial Intelligence) atau terdapat unsur kecerdasan buatan pada media tersebut, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, dan peran guru menjadi lebih produktif. Selanjutnya menurut Bahar et al., dalam Putra (2020) juga mengemukakan bahwa penggunaan Kahoot dapat menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, dalam proses pembelajaran anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media belajar, dalam pengoperasian Kahoot juga melatih kemampuan motorik peserta didik. Adapun kelebihanannya *kahoot* yaitu menurut Saaman (2020): a) Siswa menjadi lebih termotivasi untuk memperhatikan dan mencatat materi pelajaran yang sudah disampaikan oleh guru agar dapat mengerjakan kuis di akhir kelas. b) Siswa menjadi lebih termotivasi untuk menjadi pemenang kuis dengan nilai tertinggi. c) Dengan adanya batasan waktu dalam menjawab setiap soal pada kuis, maka kemungkinan siswa untuk berdiskusi dengan teman akan lebih sedikit. d) Guru akan memperoleh hasil evaluasi dengan cepat tanpa harus mengoreksi jawaban siswa satu per satu. Sedangkan kekurangan dalam penggunaan media kahoot sebagai alat pembelajaran yaitu harus adanya sarana dan

prasarana yang memadai seperti smartphone, laptop/pc dan koneksi jaringan internet yang stabil.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menurut Menurut Trianto dalam Wijaya (2018) menyatakan bahwa "IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya. Menurut Nugraha (2018), IPA dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang alam semesta beserta segala isinya sehingga didapatkan produk IPA. Pembelajaran IPA memiliki tujuan untuk menjadikan peserta didik dapat berpikir ilmiah, nalar dan kritis. Selain itu, pembelajaran IPA juga dapat dikatakan sebagai sebuah teknologi sains yang saling berkaitan. Karena. Menurut Hilda Oktri Yeni (2020), tujuan dari pembelajaran IPA di SD adalah mata pelajaran IPA mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan, dengan begitu peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa mata pelajaran IPA itu sendiri memiliki kedudukan yang penting. Menurut Ekasari (2018), dapat disimpulkan, IPA memiliki lima karakteristik sebagai dasar untuk dipahami, yaitu IPA merupakan kumpulan konsep, prinsip, hukum, dan teori serta proses ilmiah bisa berupa fisik dan mental. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di sekolah dasar dilakukan dengan penyelidikan sederhana dan bukan hafalan tahapan kumpulan konsep IPA.

Menurut kamus bahasa Indonesia, pemahaman diartikan sebagai suatu proses, perbuatan cara memahami atau memahamkan. Jadi, pemahaman merupakan suatu proses pengertian seseorang terhadap suatu hal. Menurut Purwadewi (2021), pemahaman adalah proses berpikir secara mendalam dan menyeluruh sehingga tidak hanya sebatas mengerti tentang sesuatu tetapi benar-benar mendalami serta menghayati. Menurut Erina Susanti (2021), pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan menerima, menyerap, serta mengerti suatu materi maupun informasi yang diperoleh melalui serangkaian kejadian atau peristiwa yang dapat dilihat langsung maupun didengar yang disimpan di dalam pikiran yang nantinya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. tujuan dan manfaat sebuah pemahaman adalah sesuatu hal yang sangat penting bagi siswa apalagi dalam jenjang Sekolah Dasar karena dapat melatih daya pikir pemahaman sejak SD akan membantu dalam jenjang sekolah lebih tinggi lagi. Bagi guru pemahaman akan memberi manfaat lebih mudah untuk mengklasifikasi kemampuan siswa sehingga membuat guru dapat mempersiapkan pembelajaran yang efektif dan cocok untuk pembelajaran selanjutnya. Menurut Aam Amaliyanti (2014) tentang indikator pemahaman yaitu 1) Pemahaman instruksional (instructional understanding), Tingkatan ini siswa dapat dikatakan baru berada di tahap tahu atau hafal saja, akan tetapi siswa belum atau tidak tahu mengapa hal itu bisa terjadi atau dapat terjadi, selanjutnya siswa juga belum atau tidak biasa menerapkan hal tersebut pada suatu keadaan baru yang saling berkaitan. 2) Pemahaman relasional (relational understanding), Tingkatan ini siswa tidak hanya sekedar tahu dan hafal tentang suatu hal, akan tetapi siswa juga tahu bagaimana dan mengapa hal itu dapat terjadi, yang selanjutnya siswa juga dapat menggunakannya untuk menyelesaikan masalah-masalah yang terkait pada situasi lain.

METODE

Desain penelitian ini menggunakan metode kuantitatif berbentuk eksperimen dengan desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian adalah *quasi experimental design*. Bentuk desain yang digunakan *pretest-posttest control group design*. Jumlah populasi 106 siswa kelas 5 yang terdiri dari 4 SD di gugus depan Kecamatan Kartoharjo. Sampel pada penelitian ini diambil dari SD pilangbango yang terdiri dari 2 rombongan belajar kelas 5 dengan jumlah siswa yaitu kelas 5a berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol dan 5b yang berjumlah 16 siswa

sebagai kelas eksperimen. Menghasilkan jumlah total sampel berjumlah 36 siswa. Teknik pengambilan data melalui Tes dan Dokumentasi. Kemudian melalui proses instrumen penelitian dan teknik analisis data mulai dari uji validasi soal, uji reabilitas soal, uji daya beda butir soal, uji kesukaran dan dilanjutkan uji keseimbangan, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL PENELITIAN

Data awal penelitian ini digunakan untuk melihat kemampuan awal siswa dalam pemahaman pembelajaran zat tunggal dan campuran. Setelah itu hasil data awal dari kelas eksperimen akan dibandingkan dengan hasil data pada kelas kontrol. Hal ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat perbedaan nilai atau tidak sebelum dilakukannya treatment. Pada penelitian ini terdapat sampel 36 siswa yang terdiri dari 16 siswa kelas eksperimen dan 20 siswa kelas kontrol. Data yang diperoleh dari pemahaman siswa pada kelas eksperimen mencapai rata-rata 65. Sedangkan nilai rata-rata data awal pada kelas kontrol mencapai 55,8. Selain itu dapat dilihat juga nilai yang sering muncul pada kelas eksperimen 40 dan kelas kontrol 64. Nilai tengah pada kelas eksperimen yaitu 66, sedangkan pada kelas kontrol yaitu 62.

Table 1. Data pemahaman siswa sebelum treatment

Kelompok	N	Rata-rata	Median	Modus	Varian	Standar Deviasi
Eksperimen	16	65	66	44	466,133	237,394
Kontrol	20	55.8	62	64	283,747	16,845

Penelitian dilanjutkan melalui uji validasi soal menyatakan variable survei adalah valid. Uji reabilitas soal menunjukkan bahwa semua variabel memiliki faktor alpha yang cukup besar di atas 0.06, dan semua variabel dalam data di atas adalah reliabel karena nilai alpha cronbach's untuk masing-masing variabel adalah $> 0,06$. Uji daya beda butir soal diketahui bahwa terdapat 23 soal (92%) dengan kriteria baik. Kemudian terdapat 2 soal (8%) dengan kriteria cukup. Uji kesukaran diketahui bahwa 1 soal mudah (52%) yakni soal 13 dan terdapat 12 soal sedang (48%).

Table 2. Uji keseimbangan

Data	T _{hitung}	T _{tabel}	Simpulan
Eksperimen x Kontrol	2.019	2.032	kedua data seimbang

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal antara dua kelompok seimbang.

Table 3. Uji Normalitas Pre-Test

Kelas	L _{hitung}	L _{tabel}	Keputusan	Kesimpulan
Eksperimen	0,203	0,213	Diterima	Berdistribusi Normal
Kontrol	0,190	0,213	Diterima	Berdistribusi Normal

Table 4. Uji Normalitas Post-Test

Kelas	L _{hitung}	L _{tabel}	Keputusan	Kesimpulan
Eksperimen	0,187	0,213	Diterima	Berdistribusi Normal
Kontrol	0,068	0,213	Diterima	Berdistribusi Normal

Dari kedua data diatas menyatakan bahwa kedua kelas saat pretest dan posttest hasil kedua kelas menyatakan berdistribusi normal.

Table 5. Uji Homogenitas Pre-Test

F _{hitung}	F _{tabel}	Kriteria	Keputusan Uji
1,643	2,234	F _{hitung} < F _{tabel}	H ₀ diterima

Table 6. Uji Homogenitas Post-Test

F _{hitung}	F _{tabel}	Kriteria	Keputusan Uji
2,206	2,234	F _{hitung} < F _{tabel}	H ₀ diterima

Dari kedua data diatas menyatakan bahwa kedua kelas saat pretest dan posttest hasil kedua kelas menyatakan kedua kelompok homogen.

Table 7. Uji Hipotesis

Data Posttest	Mean	T _{hitung}	T _{tabel}	Kriteria	Simpulan
Eksperimen	77,375	4.671	2.032	T _{hitung} > T _{tabel}	Terdapat Perubahan
Kontrol	65,1				

Berdasarkan tabel di atas menyatakan dengan pemakaian media Kahoot terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPA lebih baik pada kelas V SDN Pilangbango Kota Madian. Dapat dilihat pada tabel di atas bahwa terdapat nilai rata-rata atau mean pada Post-Test kelas eksperimen sebesar 77,375 dan kelas kontrol adalah 65,1. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan rata-rata kelas eksperimen mengalami kenaikan. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa H₀ ditolak, maka penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran dapat disimpulkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA materi zat tunggal dan campuran. Jadi, kelas yang memiliki rata-rata lebih tinggi memiliki pembelajaran yang lebih efektif.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah efektif atau tidaknya media kahoot dalam pembelajaran IPA terhadap pemahaman siswa di SDN Pilangbango Kota Madiun. Penelitian ini mengacu pada aspek media pembelajaran di SDN Pilangbango Kota Madiun. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 36 siswa yang terdiri dari 16 siswa kelas eksperimen dan 20 siswa kelas kontrol. Proses pembelajaran yang berlangsung pada kelas kontrol menunjukkan bahwa terdapat kekurangan terkait pemahaman siswa terhadap

materi yang diajarkan. Saat melakukan penelitian di kelas kontrol pretest maupun posttest memperoleh hasil dibawah rata-rata yakni $> 75,00$. Hasil data yang diperoleh saat posttest 20 siswa di kelas kontrol yang mencapai rata-rata sekitar 65,1% yang dianggap kemampuan siswa dalam memahami materi belum tuntas. Uji coba yang dilakukan di kelas eksperimen berbantu media kahoot dalam kegiatan pembelajaran memberikan hasil yang cukup meningkat, 16 siswa dalam kelas eksperimen mendapatkan nilai diatas rata-rata dengan rerata 77.375%.

Berdasarkan temuan penelitian, media pembelajaran *kahoot* lebih efektif dibandingkan dengan media gambar dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini serupa juga disebutkan oleh Irwan Irwan (2019) dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif di sekolah karena terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai $F(1,58) = 0.001$, $p < 0.05$ yang artinya terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana rata rata kelas eksperimen ($M=13.33$, $SD=3.30$) lebih tinggi dari pada kelas kontrol ($M=10.50$, $SD=2.81$).

Temuan diatas dikuatkan lagi dengan penelitian yang dilakukan oleh Anita Asrina Asbi (2019), yang dalam penelitiannya mendapat hasil data statistic infrensial dengan uji-t diketahui bahwa thitung yang diperoleh adalah 3,754 dengan derajat kebebasan (dk) = $N-2 = 50-2 = 48$ nilai ttabel = 2,010. Jadi nilai thitung $>$ nilai ttabel atau $3,754 > 2,010$, maka Hipotesis nol (H_0) ditolak dan Hipotesis alternative (H_a) diterima. Hali ini membuktikan bahwa terdapat keefektifan media Audio Visual terhadap hasil belajar Bahasa. Indonesia Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bontonompo.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Annas Alfiani (2021) dalam penelitiannya melalui metode Literature Review. Pengumpulan data dilakukan dengan mendokumentasi dan mereview beberapa artikel mengenai efektivitas penggunaan kahoot dalam Bidang Pendidikan khususnya Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan artikel sebanyak 10 dan yang diterbitkan dalam kurun waktu 2019- 2021. Artikel ini diperoleh dari database Google Scholar. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi Kahoot! sangat efektif dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) khususnya di Sekolah Dasar.

Kahoot menurut Cahya Kurnia Dewi (2018) menyatakan hasil validasi dari ahli bahasa mendapatkan persentase akhir sebesar 84% dengan kategori sangat layak. Validitas dari hasil uji coba diperoleh uji coba pertama 6 soal yang tidak valid dan pada uji coba kedua 12 soal yang tidak valid, reliabilitas yang diperoleh pada tahap pertama sebesar 0,943 dan pada tahap kedua sebesar 0,537. Pada penilaian peserta didik memperoleh persentase akhir sebesar 81% dengan kriteria sangat menarik. Disimpulkan bahwa alat evaluasi berbentuk test online yang dikembangkan sangat layak sebagai alat evaluasi yang baik digunakan dalam pembelajaran matematika.

Pernyataan diatas juga didukung oleh temuan penelitian oleh Siti Halimah (2021), yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dibuktikan dengan tingkat signifikansi Sig. (2-ekor) dari 0,000. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, aplikasi Kahoot efektif digunakan dalam pembelajaran PAI karena mampu menumbuhkan semangat belajar siswa, menimbulkan rasa senang, dan membantu siswa mengasah materi yang telah dijelaskan oleh guru. Temuan di atas juga di perkuat oleh Herwina Bahar (2020), dimana hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi Kahoot efektif digunakan oleh guru Sekolah Dasar di Sukabumi Jawa Barat.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian penelitian yang dilakukan oleh Ayunda (2021), sebelumnya menyatakan bahwa aplikasi kahoot! sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai pemicu untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini juga telah terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya tentang aplikasi kahoot! dan minat belajar siswa. Dengan demikian maka dapat disimpulkan dari analisis yang telah dilakukan bahwa Aplikasi kahoot! ini sangat

bermanfaat dalam meningkatkan minat belajar siswa di Kecamatan Perbaungan Kabupaten Serdang.

Hal serupa juga disampaikan oleh Nur hafizah (2021), dalam penelitiannya menemukan bahwa ini inovasi guru dan penggunaan Kahoot dalam pembelajaran pada saat luring dan daring guru lebih banyak menggunakan Power Point, semakin banyak guru memanfaatkan media pembelajaran dan bervariasi media pembelajaran yang digunakan. Kahoot memiliki kelebihan yaitu belajar lebih menyenangkan, mudah untuk digunakan, mudah untuk memahami materi dan menjadi lebih berkembang. Mempunyai kekurangan yaitu jaringan, soal dan jawaban terlalu pendek, dan keterbatasan perangkat, hanya efektif untuk evaluasi belajar, dan efektif jika ada pengawasan. Masukan untuk pembelajaran lebih efektif lewat Tidak menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran selamanya, dan Kahoot untuk di mix antara Kahoot dengan media lainnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media kahoot dapat digunakan untuk membantu guru dalam memaksimalkan kegiatan pembelajaran IPA dalam kelas. Karena dalam penggunaan media kahoot siswa tidak hanya sekedar paham konsep yang diberikan, tetapi juga mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran yang menggunakan laptop, tidak merasa bosan dalam pembelajaran dan merasakan sensasi baru dalam penggunaan teknologi dalam sekolah sehingga tidak terdapat siswa yang bosan dalam kegiatan. Jadi dengan menggunakan media kahoot ini, efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang diberikan oleh guru.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada BAB sebelumnya dapat diambil kesimpulan kelas eksperimen memiliki nilai Post-Test yang lebih tinggi dari IPada kelas kontrol. Perhitungan data menggunakan mincrosoft excel yang mana memperoleh hasil Post-Test 77,375. Sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai mencapai 65,1. Sehingga dapat diartikan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA pada kelas V di SDN Pilangbango Kota Madiun.

SARAN

Bagi Guru dengan adanya inovasi baru dan penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot, maka disarankan untuk menggunakan hal tersebut kepada siswa kelas tinggi yaitu kelas 4-6 karena kelas tinggi sudah bisa mengoperasikan laptop sehingga siswa saat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memberikan sensasi pembelajaran yang baru. Bagi Sekolah Terlihat dari penelitian tersebut penggunaan media kahoot dapat layak digunakan di kelas tinggi. Tetapi mungkin kendala yang ada adalah kurangnya jaringan internet yang lancar di sekolah sehingga disarankan kepada sekolah untuk membuat jaringan internet di sekolah lebih lancar supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Bagi Peneliti Sejawat Penelitian ini masih terdapat beberapa detail yang kurang serta mempunyai kekurangan dalam penerapan. Sehingga disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan lagi penggunaan media kahoot dalam pembelajaran agar lebih menarik yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Diharapkan juga peneliti selanjutnya dapat menerapkan lagi penggunaan media kahoot dalam pembelajaran pada pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Lutfi, Lutfi, Siska Kusumawardani, Sri Imawati, and Misriandi Misriandi. 2020. "Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Sd) Pada Guru." *International Journal of Community Service Learning* 4(3): 186–91.

2. Nurlaela, Nurlaela, and Syahrianti M Nawir. 2020. "The Implementation of Kahoot in Improving Students' Tenses Understanding in Higher Education." *International Journal for Educational and Vocational Studies* 2(11): 908–13.
3. Putra, Aan, and Kesi Afrilia. 2020. "Systematic Literature Review: Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi* 4(2): 110–22.
4. Saaman, Rakhmawati. 2022. "Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V Sdn Larangan 8."
5. Nugraha, Widdy Sukma. 2018. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Ipa Siswa Sd Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning." *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 10(2): 115.
6. Hilda Oktri Yeni (2020), Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Media Visual Pada Siswa Kelas Iv Sdn 002 Tebing Kabupaten Karimun Tahun Ajaran 2017/2018
7. Ekasari, Ni Luh Putu, DB.Kt.Ngr. Smara Putra, and I.B.G. Surya Abadi. 2018. "Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Berbasis Lingkungan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2(2): 201.
8. Purwadewi, Ratih, and Siti Ruqoyyah. 2021. "Kemampuan Pemahaman Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar Melalui Metode Inkuiri Berbantuan Media Kertas Lipat." *Collase: Creative of LEarning Students Elemntary Education* 4(1): 9–15.
9. Erina Susanti, Ni Kadek, Asrin Asrin, and Baiq Niswatul Khair. 2021. "Analisis Tingkat Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SDN Gugus V Kecamatan Cakranegara." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6(4): 686–90.
10. Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Walidi. 2019. "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 8(1): 95–104.
11. Cahya Kurnia Dewi 2018, Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X
12. Halimah, Siti. 2021. "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS Di Sma Negeri 3 Pasuruan." *Jurnal Al-Murabbi* 7(1): 20–30.
13. Ayunda Widanty Zulham 2021, Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa
14. Nur Hafizah 2021, Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Pelajaran Pai Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Semangat Belajar Siswa Kelas X Ipa Ma Sunan Pandanaran Sleman.