

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya SDIT Faidlurrahman

SDIT Faidlurrahman merupakan sekolah dasar swasta yang berdiri di desa Cendono kecamatan Dawe kabupaten Kudus. Sekolah ini didirikan oleh para pengurus Yayasan Faidlurrahman yang di ketuai oleh bapak Drs. H. Sugiri, yang mana sebelumnya telah mendirikan RTQ Faidlurrahman dan TK Muslimat NU Faidlurrahman yang berdiri pada tanggal 13 Juli 2012. Dengan jumlah murid pada waktu itu hanya 11 peserta didik dan 5 pendidik. “Mencetak Generasi Qur’ani Sejak Dini” menjadi slogan SDIT Faidlurrahman, karena memang harapan para pengurus adalah anak-anak usia sekolah dasar ini selain mendapatkan ilmu umum juga diharapkan bisa menjadi penghafal-penghafal kecil.¹

2. Visi dan Misi SDIT Faidlurrahman

SDIT Faidlurrahman didasari visi “Berkepribadian islami, unggul dalam prestasi, dan berdaya saing global”

Berdasarkan dari visi tersebut maka misi dari SDIT Faidlurrahman adalah:

- a. Mempersiapkan generasi islami berwawasan dunia dan akhirat dengan pemahaman keislaman yang kaffah.
- b. Mengaplikasikan nilai-nilai islam dalam kehidupan sehari-hari dan bekal kehidupan di akhirat melalui pembelajaran berbasis islam terpadu.
- c. Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan manajemen qolbu untuk mencapai keunggulan prestasi.
- d. Meningkatkan kemandirian belajar untuk mencapai kesadaran belajar mandiri.
- e. Mengaplikasikan kurikulum nasional dengan pengayaan global untuk mencapai daya saing global.
- f. Penguasaan alat komunikasi internasional sebagai syarat untuk dapat bersaing secara global.²

¹ “Dokumentasi SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Tentang Profil SDIT Faidlurrahman Pada Tanggal 15 Januari 2024,” n.d.

² “Dokumentasi SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Tentang Profil SDIT Faidlurrahman Pada Tanggal 15 Januari 2024.”

3. Data Pendidik SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus

Adapun data-data pendidik SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus ialah sebagai berikut:

No	Nama	Jabatan
1	Titik Puji Rahayu, S.Pd.I.	Kepala Sekolah
2	M.A.R. Al-Ahdhori, S.Pd.I.	Guru Mulok
3	Khuriatun, S.Pd.	Guru Kelas 1A
4	Iva Fauziyah, S.Pd.	Guru Mulok
5	Elsa Maydiana, S.Pd.	Guru Kelas 4
6	Arin Anisah, S.Pd.	Guru Kelas 1B
7	Zaini Fa'iq, S.Pd.	Guru Kelas 5A
8	Siti Shaidah, S.Pd.	Guru Kelas 2A
9	Noor Aris P, S.Pd.	Guru Mulok
10	Vita Eko S, S.Pd.	Guru Kelas 2B
11	Lia Chandra R, S.Pd.	Guru Kelas 6
12	Oktry Wahyu H, S.Pd.	Guru Kelas 5B
13	Yusrotun Nikmah, M.Pd.	Guru Mulok
14	Sulasih, S.Pd.	Guru Mulok
15	Setyo Umiroh, S.Pd.	Guru Kelas 3A
16	Ahmad Suprihatin	Guru Mulok
17	Sri Hartatik, AH	Guru Mulok
18	Dara Niswatun N, S.Pd.	Guru Mulok
19	Nurul Hidayah F, S. Sos.	Guru Kelas 3B
20	Amalia Khamidah	Guru Kelas 1C

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Perencanaan Implementasi *Games Based Learning* Berbasis Media Digital *Kahoot* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Faidlurrahman

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang peneliti lakukan dengan pendidik kelas IV di SDIT Faidlurrahman, yang lokasinya di Dawe peneliti telah mengumpulkan data-data mengenai implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Media pembelajaran memiliki tujuan yaitu untuk membuat pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang pembelajaran peserta didik. Media pembelajaran ini sangat mempermudah pendidik dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga pendidik tidak hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, akan tetapi dapat menggunakan dengan gambar, video, teks, suara. Media

pembelajaran juga memiliki fungsi yaitu untuk memahami konsep, prinsip, ketrampilan dan mempermudah pembelajaran bagi peserta didik. sedangkan media pembelajaran juga dapat memberikan manfaat bagi pendidik yaitu menunjukkan langkah konkret dan contoh ketrampilan yang akan dibentuk peserta didik.³

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan pendidik kelas IV yaitu Ibu Elsa Maydiana, S. Pd mengatakan bahwa penggunaan media ini sangat penting untuk keberhasilan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran, apalagi pada sekarang ini semua di akses melalui teknologi. Sehingga kita sebagai pendidik harus bisa memanfaatkan teknologi dengan baik dan mendesain media pembelajaran yang menarik. Apalagi pada mata pelajaran IPAS yang terkesan sangat membingungkan dan kesulitan untuk memahami materi tersebut, sehingga kita perlu mendesain media pembelajaran menarik agar tidak membosankan.⁴

Menurut Ibu Elsa Maydiana, S. Pd, penggunaan media yang tepat juga bisa mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran. Pendidik di zaman sekarang juga dituntut untuk bisa memanfaatkan sarana prasarana yang telah di fasilitasi sekolah seperti laptop, proyektor, LCD, internet untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Sehingga pada saat pembelajaran tidak hanya ceramah saja akan tetapi juga bervariasi seperti permainan *games* dalam bentuk pembelajaran agar menciptakan suasana semangat dalam pembelajaran. Di SDIT Faidlurrahman sudah di fasilitasi untuk penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti 8 laptop, LCD, proyektor, wifi dan lain sebagainya. Ibu Elsa Maydiana, S. Pd, juga menyatakan bahwa selama pelajaran IPAS terkadang menggunakan media berupa tanya jawab dan diskusi di kelas untuk membentuk kelompok dan mendiskusikan materi yang di pelajari. Selain itu juga, menggunakan media pembelajaran ini dapat menarik semangat pembelajaran peserta didik.⁵

Selain media pembelajaran, Ibu Elsa Maydiana, S. Pd juga menyiapkan modul ajar sebagai pegangan dalam menerapkan

³ Amalia Yunia Rahmawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Kebugaran Jasmani*, 2020.

⁴ “Wawancara Dengan Ibu Elsa Maydiana Selaku Guru Kelas IV Pada 17 Januari 2024, Pukul 09.00 Pagi.” n.d.

⁵ “Wawancara Dengan Ibu Elsa Maydiana Selaku Guru Kelas IV Pada 17 Januari 2024, Pukul 09.00 Pagi.”

media digital *kahoot*. Modul ajar merupakan perangkat pembelajaran atau rancangan pembelajaran yang berlandaskan pada kurikulum yang diaplikasikan dengan tujuan untuk menggapai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Modul ajar mempunyai peran utama untuk menopang guru dalam merancang pembelajaran.⁶ Menurut Ibu Elsa Maydiana, S. Pd menyatakan bahwa modul ajar sangat penting karena salah satu tujuan modul ajar ini yaitu untuk memperjelas dan mempermudah penyajian materi. Penyusunan modul ajar ini penting supaya Bapak/Ibu pendidik dapat merancang skenario pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, peserta didik, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah dianalisis dan ditetapkan sebelumnya.⁷

Perencanaan implementasi media pembelajaran *games based learning* yang memanfaatkan teknologi yang ada yaitu media pembelajaran digital *kahoot* pada peserta didik kelas IV di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus sehingga wawasan mengenai media pembelajaran lebih luas dan sesuai dengan perkembangan zaman sekarang. Ibu Elsa Maydiana, S. Pd, menyatakan bahwa selama pembelajaran IPAS berlangsung belum pernah mencoba menggunakan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran IPAS menurut Ibu Elsa Maydiana, S. Pd penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran terlalu sulit karena belum mengetahui langkahnya.⁸ Pada tahap perencanaan peneliti melakukan beberapa langkah dalam membuat media pembelajaran IPAS berbasis media digital *kahoot* ini. Yaitu pada tahap ini peneliti membuat modul ajar, media digital *kahoot*, dan menyiapkan sarana dan prasarana. Media pembelajaran berbasis digital *kahoot* ini dibuka melalui *webset kahoot.com*. *Kahoot* ini juga tersedia pada aplikasi yang bisa di download melalui playstore. Setelah membuka aplikasi *kahoot*, peneliti merancang media pembelajaran *kahoot* dengan membuat beberapa soal yang didesain menjadi quiz yang menarik. Soal-soal quiz tersebut berisi materi pembelajaran IPAS pada kelas IV dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya.

⁶ Utami Maulinda, "Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka," *Tarbawi* 5, no. 2 (2022): 130–38.

⁷ "Wawancara Dengan Ibu Elsa Maydiana Selaku Guru Kelas IV Pada 17 Januari 2024, Pukul 09.30 Pagi.," n.d.

⁸ "Wawancara Dengan Ibu Elsa Maydiana Selaku Guru Kelas IV Pada 17 Januari 2024, Pukul 09.30 Pagi."

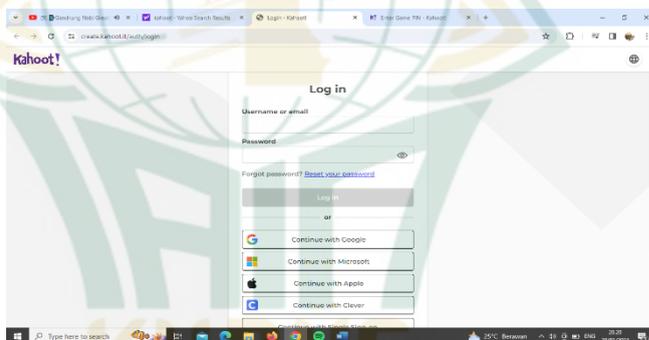
1) Kegiatan peneliti

a. Persiapan

Pada tahap ini peneliti koordinasi dengan Ibu Elsa Maydiana, S. Pd selaku wali kelas IV dan pendidik mata pelajaran IPAS di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus. Peneliti meminta jadwal dan jam pelajaran IPAS yang telah ada. Peneliti kemudian membuat quiz *games based learning* berbasis media digital *kahoot* dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya. Peneliti kemudian menyusun soal yang telah diberikan Ibu Elsa Maydiana, S. Pd untuk dibuat quiz pada digital *kahoot* dengan semenarik mungkin.

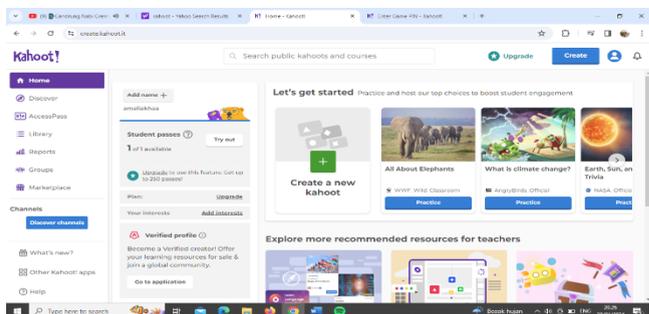
Langkah yang pertama dalam membuat media pembelajaran quiz *games based learning* berbasis digital *kahoot* ini yaitu membuka *webset kahoot*, kemudian login dengan email. Tampilan pada langkah pertama disajikan pada Gambar 4.1 sebagai berikut:

Gambar 4.1 Login Email Di Kahoot



Setelah login menggunakan akun google atau email, selanjutnya akan muncul pada Gambar 4.2 yaitu:

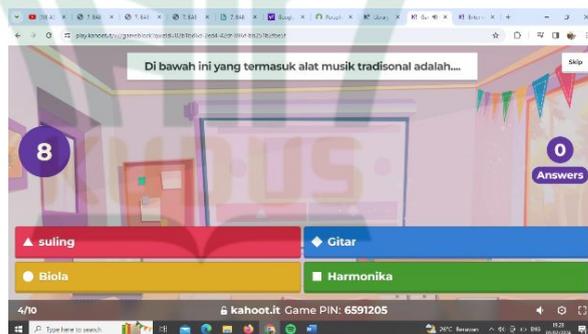
Gambar 4.2 Tampilan Utama Kahoot



Berdasarkan Gambar 4.2, peneliti membuat soal yang telah diberikan Ibu Elsa Maydiana, S. Pd dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya yang berbasis quiz menarik dengan media digital *kahoot* ini. Penerapan media ini menggunakan laptop yang dilakukan di aplikasi *kahoot*. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis media digital *kahoot* ini, perlu dibutuhkan laptop, LCD, dan koneksi internet. Sebelum memulai quiz *games based learning* berbasis media digital *kahoot* ini pendidik mengawali kegiatan pembelajaran IPAS di kelas IV dengan berdo'a terlebih dahulu, kemudian menjelaskan materi, dan media digital *kahoot* sebagai quiz *games based learning* kepada peserta didik kelas IV.

Peserta didik memulai membuka aplikasi *kahoot* untuk mendaftarkan nama peserta didik agar terdaftar di akun dan memasukkan kode atau pin agar bisa memulai quiz. Kemudian pertanyaan-pertanyaan tersebut akan ditampilkan di depan dan peserta didik diminta untuk menanggapi dengan menggunakan kode warna yang telah mereka lihat di web. Disajikan pada Gambar 4.3 sebagai berikut:

Gambar 4.3 Soal *Games Based Learning* Quiz Di *Kahoot*



b. Penyajian

Pada penyajian implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* ini Ibu Elsa Maydiana, S. Pd memulai penerapan media digital dengan mengucapkan salam dan membaca do'a. Kemudian Ibu Elsa Maydiana, S. Pd melakukan absensi, menyampaikan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran IPAS ini peserta didik dapat

mendesripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing. Selain itu, peserta didik dapat mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.⁹ Dan, pendidik juga menjelaskan materi pembelajaran IPAS berbasis media digital *kahoot*. Pada media digital *kahoot* ini memiliki dua tampilan pada soal dan jawaban. Peserta didik tidak bisa melihat tampilan soal dan jawaban dari laptop mereka, akan tetapi peserta didik dapat melihat dari depan yang telah disediakan.

Peserta didik hanya bisa menjawab melalui kode warna untuk menjawab quiz yang telah diberikan oleh Ibu Elsa Maydiana, S.Pd. Media digital *kahoot* ini didesain untuk membantu peserta didik agar lebih berkonsentrasi pada pertanyaan yang telah diberikan oleh pendidik sehingga peserta didik hanya dapat menjawab sesuai dengan kode warna masing-masing.¹⁰ Setelah peserta didik menyelesaikan pertanyaan akan ditampilkan skor jawaban di proyektor dalam *games based learning* quiz berbasis media digital *kahoot* ini.

2) Kegiatan peserta didik

a. Persiapan

Pada penerapan media digital *kahoot* ini membutuhkan koneksi internet atau wifi dan juga laptop. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus. Peserta didik di minta untuk mempersiapkan buku IPAS dan alat tulis. Peneliti menyiapkan LCD, laptop. Ibu Elsa Maydiana, S. Pd, menyiapkan materi pembelajaran dan juga data peserta didik guna untuk membagi kelompok pada saat quiz *games based learning* berbasis media digital *kahoot*.

b. Pelaksanaan

Implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* ini di ikuti oleh peserta didik kelas IV SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus dengan sangat antusias dan penuh semangat. Pada saat berjalannya *games based learning* berbasis media digital *kahoot* peserta didik saling bersaing untuk mendapatkan point

⁹ “Wawancara Dengan Ibu Elsa Maydiana Selaku Guru Kelas IV Pada 17 Januari 2024, Pukul 09.30 Pagi.”

¹⁰ “Observasi Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 20 Januari 2024 Pukul 10.10,” n.d.

paling tinggi. Penggunaan media digital *kahoot* ini berisi quiz yang didesain sangat menarik sehingga peserta didik sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Peneliti menyajikan soal yang diberikan oleh Ibu Elsa Maydiana, S. Pd berjumlah 10 soal dengan tipe pilihan ganda. Untuk mengerjakan soal quiz berbasis media digital *kahoot* ini peserta didik berdiskusi dengan anggota satu kelompoknya untuk menjawab soal dalam quiz tersebut. Ibu Elsa Maydiana, S. Pd menyatakan bahwa peserta didik sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran IPAS, kemungkinan karena penggunaan media digital *kahoot* yang belum pernah dikenalkan pada peserta didik saat pembelajaran. Dengan adanya penerapan *games based learning* ini menjadikan suasana pembelajaran IPAS lebih aktif dan tidak membosankan.¹¹

c. Penutup

Pada langkah ini setelah peserta didik menyelesaikan *games* quiz peserta didik dapat mengetahui point yang di dapatkan. Peserta didik dapat melihat peringkat dari pertama, kedua, hingga terakhir. Peserta didik diminta untuk logout dari aplikasi *kahoot*.

2. Penerapan Implementasi *Games Based Learning* Berbasis Media Digital *Kahoot* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Faidlurrahman

Salah satu yang mendukung keberhasilan belajar yaitu penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran audio visual akan membantu peserta didik untuk berangan-angan dengan materi yang disampaikan oleh pendidik yang akan meningkatkan pemahaman mereka mengenai materi pembelajaran.¹² Selain itu, penggunaan media pembelajaran sangat memfasilitasi pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat disajikan dengan cara yang menarik dan ringkas, menghasilkan pembelajaran yang lebih terlibat dan efisien.¹³ Berdasarkan data yang telah didapatkan peneliti, implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS

¹¹ “Wawancara Dengan Ibu Elsa Maydiana Selaku Guru Kelas IV Pada 19 Januari 2024, Pukul 08.30 Pagi.” n.d.

¹² Arsyad, “Buku Media Pembelajaran Azhar Arsyad.”

¹³ Iwan, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.”

kelas IV di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus hasil wawancara peneliti dengan Ibu Elsa Maydiana, S. Pd mengatakan bahwa penggunaan materi pembelajaran sangat menunjang keberhasilan pembelajaran. Apalagi pada pembelajaran IPAS yang sangat di bingungi peserta didik, sehingga pada saat pembelajaran IPAS perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang bisa menjadikan peserta didik semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.¹⁴ Sedangkan salah satu peserta didik kelas IV SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Wihda Azkiyatun Nafisa juga menyatakan bahwa hambatan dalam pembelajaran IPAS yaitu mereka kurang memaami materi yang disampaikan pendidik dan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik.¹⁵

Media pembelajaran sangat mendukung semangat peserta didik agar mendorong prestasi dan proses pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran *games based learning* berbasis media digital *kahoot* ini mendesain materi pembelajaran menjadi quiz yang menarik yang berisi mengenai materi pembelajaran IPAS pada bab Indonesiaku Kaya Budaya sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Hasil akhir quiz *games based learning* berbasis media digital *kahoot* ini akan menampilkan point akhir yang diterima peserta didik atas jawaban mereka. Dengan ini dapat mendorong peserta didik untuk bersaing mendapatkan point terbanyak dan yang lebih penting dapat mengembangkan semangat kompetitif selama pembelajaran. Ini akan membantu peserta didik untuk memperkuat materi yang telah mereka pelajari sehingga mereka tidak ketinggalan materi tersebut. penerapan *games based learning* berbasis media digital *kahoot* dilakukan dengan beberapa tahap yaitu:

1) Kegiatan awal

Implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* ini harus menggunakan internet dan harus membutuhkan laptop untuk aplikasi. Sehingga implementasi *games based learning* membutuhkan beberapa sarana prasarana yang telah tersedia di sekolahan. Peneliti meminta izin kepada kepala sekolah Ibu Titik Puji Rahayu, S. Pd. I

¹⁴ “Wawancara Dengan Ibu Elsa Maydiana Selaku Guru Kelas IV Pada 19 Januari 2024, Pukul 08.30 Pagi.”

¹⁵ “Wawancara Dengan Wihda Azkiyatun Nafisa, Dkk Siswa Kelas IV Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 19 Januari 2024 Pukul 10.00 Pagi.” n.d.

dan Ibu Elsa Maydiana, S. Pd selaku wali kelas IV untuk melakukan implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot*. SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus memiliki laptop sebanyak 8unit, maka peneliti membagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5 dan 4 peserta didik kelas IV.

Dalam penelitian ini peneliti di damping oleh Ibu Elsa Maydiana, S. Pd sehingga mempermudah penerapan *games based learning* berbasis media digital *kahoot*. Pendidik memulai penerapan media diawali dengan berdo'a, melakukan absensi, kemudian menggali pengetahuan awal peserta didik. Setelah itu, pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran, dan melakukan apersepsi kepada peserta didik. Tidak lupa, pendidik juga selalu mengkondisikan kelas agar peserta didik dapat fokus dalam mengikuti pembelajaran IPAS.¹⁶

2) Kegiatan inti

Pada implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus dilakukan empat kali pertemuan. Peneliti mengenalkan kepada peserta didik mengenai media digital *kahoot* karena media ini baru bagi peserta didik sehingga menjelaskan cara bermain gamesnya dan fungsi dari media tersebut. Kemudian Ibu Elsa Maydiana, S.Pd dan peneliti memulai menggunakan media digital *kahoot* dengan menampilkan di depan dan di desain semenarik mungkin agar peserta didik semangat dalam pembelajaran.

a. Pertemuan pertama

Pada pertemuan pertama ini, peneliti melakukan implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV. Ibu Elsa Maydiana, S. Pd selaku wali kelas IV memulai pembelajaran IPAS dengan berdo'a, melakukan absensi, menggali pengetahuan peserta didik, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.¹⁷ Pada pertemuan pertama ini, pendidik hanya menjelaskan materi pembelajaran IPAS

¹⁶ "Observasi Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 20 Januari 2024 Pukul 10.30," n.d.

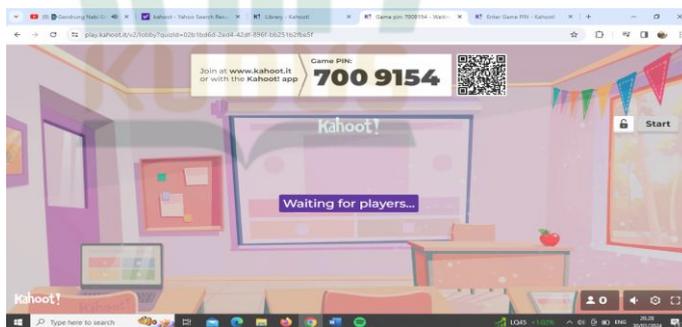
¹⁷ "Observasi Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 20 Januari 2024 Pukul 10.30."

mengenai Indonesiaku Kaya Budaya. Kemudian peserta didik diminta untuk menyiapkan alat tulis dan buku paket IPAS. Kemudian pendidik menjelaskan materi mengenai Indonesiaku Kaya Budaya. Peserta didik diberikan tanya jawab mengenai materi tersebut. Untuk penerapan quiz *games based learning* berbasis media digital *kahoot* dilaksanakan pada pertemuan kedua.

b. Pertemuan kedua

Pada pertemuan kedua ini peneliti melakukan implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV. Ibu Elsa Maydiana, S. Pd selaku wali kelas IV memulai pembelajaran dengan berdo'a, menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan materi pembelajaran IPAS mengenai Indonesiaku Kaya Budaya, menjelaskan media digital *kahoot*, dan yang terakhir membentuk kelompok. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk memasukkan kode quiz *kahoot* yang telah disampaikan oleh pendidik. Setelah semua kelompok memasukkan kode media *kahoot* maka implementasi *games based learning* siap untuk dimulai.¹⁸ Soal yang ditampilkan di depan yaitu mengenai materi Indonesiaku Kaya Budaya pada mata pelajaran IPAS. Gambar tampilan dari laptop pendidik kode quiz media digital *kahoot* disajikan pada Gambar 4.4 sebagai berikut:

Gambar 4.4 Kode Quiz Pada Aplikasi Kahoot

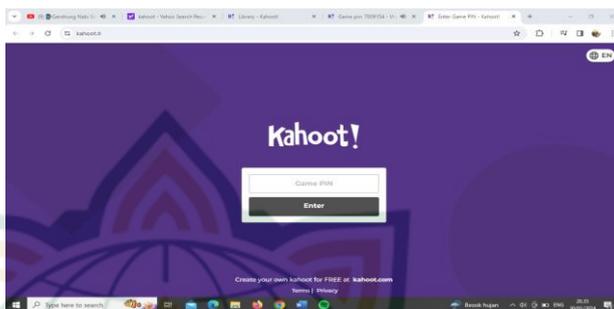


Berdasarkan Gambar 4.4, tampilan kode untuk login ke media digital *kahoot*. Kode tersebut digunakan untuk peserta didik dalam memulai quiz *games based*

¹⁸ “Observasi Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 20 Januari 2024 Pukul 10.30.”

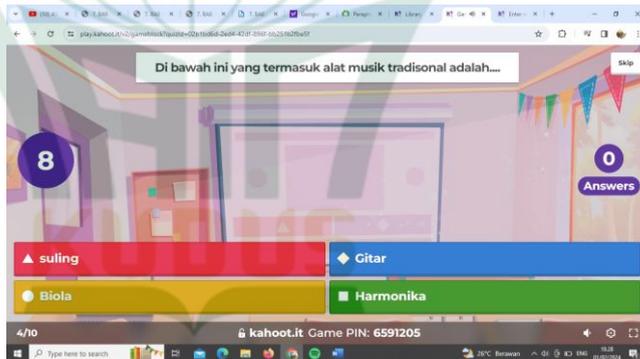
learning. Berikut yaitu tampilan laptop peserta didik untuk memasukkan kode quiz media digital *kahoot* pada Gambar 4.5:

Gambar 4.5 Tampilan Kode Quiz Pada Laptop Peserta Didik



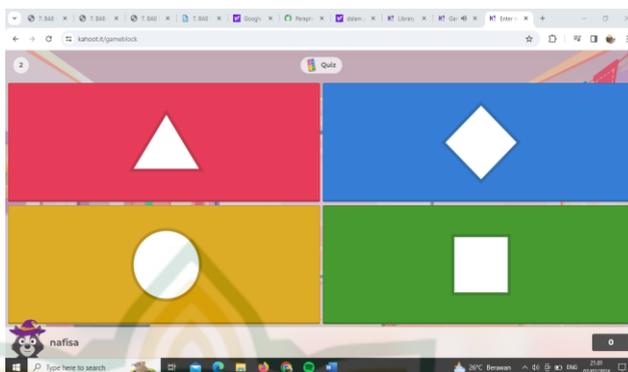
Peserta didik kemudian memasukkan kode quiz media digital *kahoot* yang ada di tampilan laptop masing-masing. Kemudian akan muncul tampilan pada Gambar 4.6 berikut:

Gambar 4.6 Soal *Games Based Learning* Quiz Di *Kahoot*



Berdasarkan Gambar 4.6, tampilan soal quiz *games based learning* digital *kahoot* yang ditampilkan di depan. Pada Gambar 4.7 merupakan tampilan pada laptop peserta didik sebagai berikut:

Gambar 4.7 Kode Warna Jawaban Peserta Didik



Berdasarkan Gambar 4.7, hanya terdapat tampilan laptop peserta didik, dengan durasi waktu mengerjakan 20 detik setiap soalnya.¹⁹ Setiap kelompok harus berdiskusi dengan temannya untuk menentukan jawaban mana yang benar. Materi yang digunakan yaitu materi yang dipelajari peserta didik. Pada pertemuan ini Ibu Elsa Maydiana, S. Pd membagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 5 dan 4 peserta didik per kelompok.

Tabel 4.1 Daftar Kelompok Quiz Digital Kahoot

No	Nama Kelompok	Nama Anggota
1	MERAH	Ahmad Fachri Jamil
		Akhila Zahra Safriya
		Arhami Zakiyyah A
		Cindy Asyifa Putri
		M.Abidzar Khalif
2	HITAM	Aqilla Dewa Arkhanza
		Arfa Atharizz S
		Aurora Azarie F. S
		Diva Aulia Safitri
		Azaini Qurrotan Al Dzaky
3	PUTIH	M.Alan Ardiyansyah
		M.Faisal M
		M.Febrian Sakhi Zidan
		Mazaya Arinal Husna
		Meisha Atha Aufa

¹⁹ “Observasi Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 20 Januari 2024 Pukul 10.45,” n.d.

No	Nama Kelompok	Nama Anggota
4	KUNING	M.Maula Irsyad S
		M.Rafa Azka S
		M.Syafiq Dilfa A
		Silvia Adzka Anindya
		Sintia Kirana Putri
5	HIJAU	Melina Safira
		Wanda Aulia Najwa
		Wilda Maulana H
		Wihda Azkiyatun Nafisa

Berikut ini total poin yang diperoleh dari jawaban yang telah dikerjakan oleh 5 kelompok:

Tabel 4.2 Total Poin Quiz Kahoot

Ranking	Nama Kelompok	Total Point	Jawaban Benar	Jawaban Salah
1	Hitam	9246	13	7
2	Kuning	7822	11	9
3	Merah	6542	9	11
4	Hijau	5438	7	13
5	Putih	4692	5	15

Berdasarkan Tabel 4.2, dapat dijelaskan bahwa kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu kelompok Hitam dengan total point 9246, dengan jawaban benar 13 soal. Sedangkan, ranking kedua yaitu kelompok Kuning dengan total point 7822 dan jawaban benar 11 soal. Ranking ketiga yaitu kelompok Merah dengan total point 6542 dengan jawaban benar hanya 9 soal. Point tertinggi diraih oleh kelompok Hitam yang beranggota Aqilla, Arfa, Aurora, Diva, Dzaky. Rangkaian kedua dari kelompok Kuning yang beranggota Irsyad, Azka, Syafiq, Silvia, dan Sintia. Sedangkan, rangkaian ketiga diraih oleh kelompok Merah yang beranggotakan Jamil, Akhila, Zakiyya, Cindy, dan Khalif. Dari pertemuan kedua implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* ini masih belum sempurna karena peserta didik belum ada yang menyelesaikan soal dengan sempurna.

c. Pertemuan ketiga

Proses yang dilakukan peneliti pada pertemuan ketiga, peneliti melakukan implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata

pelajaran IPAS di kelas IV di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus. Proses yang dilakukan peneliti sama dengan pertemuan pertama. Pada pertemuan ketiga ini tidak menggunakan aplikasi digital *kahoot* karena waktu pembelajaran yang tidak mencukupi, sehingga penggunaan *quiz games based learning* dilakukan pada pertemuan ke empat. Ibu Elsa Maydiana, S. Pd selaku wali kelas IV memulai pembelajaran IPAS dengan berdo'a, melakukan absensi, menggali pengetahuan peserta didik, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada pertemuan ketiga ini, pendidik meminta peserta didik untuk menyiapkan alat tulis dan buku paket IPAS. Kemudian, pendidik menjelaskan materi pembelajaran IPAS mengenai Indonesiaku Kaya Budaya. Pada pertemuan ini pendidik menjelaskan kembali kepada peserta didik mengenai media digital *kahoot*. Kemudian pendidik memberikan tanya jawab kepada peserta didik agar pada pertemuan keempat bisa mengerjakan *quiz* dengan poin yang lebih baik lagi.²⁰

d. Pertemuan keempat

Langkah pada pertemuan keempat yang dilakukan peneliti yaitu melakukan implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV. Ibu Elsa Maydiana, S. Pd selaku wali kelas IV memulai pembelajaran dengan berdo'a, melakukan absensi, menggali pengetahuan materi pada pertemuan sebelumnya dengan peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada pertemuan keempat ini tidak jauh beda dengan pertemuan kedua yaitu pendidik meminta peserta didik untuk menyiapkan alat tulis dan buku paket IPAS.²¹ Kemudian pendidik menjelaskan materi pembelajaran IPAS mengenai Indonesiaku Kaya Budaya, menjelaskan media digital *kahoot*, membentuk kelompok, dan yang terakhir mengimplementasikan *games based learning* pada pembelajaran IPAS. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk memasukkan kode *quiz kahoot* yang telah

²⁰ “Observasi Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 23 Januari 2024 Pukul 09.25,” n.d.

²¹ “Observasi Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 25 Januari 2024 Pukul 09.30,” n.d.

disampaikan oleh pendidik. Setelah semua kelompok memasukkan kode media digital *kahoot* maka implementasi *games based learning* siap untuk dimulai.²² Soal yang ditampilkan di depan yaitu mengenai materi Indonesiaku Kaya Budaya pada mata pelajaran IPAS. Pada pertemuan ke empat ini masih sama dengan pertemuan kedua yaitu dengan jumlah soal 20 mengenai pembelajaran IPAS. Pembagian kelompok pada pertemuan ke empat ini juga masih sama dengan pertemuan kelompok pada pertemuan kedua, yang disajikan pada tabel 4.3 yaitu:

Tabel 4.3 Daftar Kelompok Quiz Digital Kahoot

No	Nama Kelompok	Nama Anggota
1	MERAH	Ahmad Fachri Jamil
		Akhila Zahra Safriya
		Arhami Zakiyyah A
		Cindy Asyifa Putri
		M.Abidzar Khalif
2	HITAM	Aqilla Dewa Arkhanza
		Arfa Atharizz S
		Aurora Azarie F. S
		Diva Aulia Safitri
		Azaini Qurrotan Al Dzaky
3	PUTIH	M.Alan Ardiyansyah
		M.Faisal M
		M.Febrian Sakhi Zidan
		Mazaya Arinal Husna
		Meisha Atha Aufa
4	KUNING	M.Maula Irsyad S
		M.Rafa Azka S
		M.Syafiq Dilfa A
		Silvia Adzka Anindya
		Sintia Kirana Putri
5	HIJAU	Melina Safira
		Wanda Aulia Najwa
		Wilda Maulana H
		Wihda Azkiyatun Nafisa

²² “Observasi Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 25 Januari 2024 Pukul 09.30.”

Berikut ini Tabel 4.4 adalah total poin yang diperoleh dari jawaban yang telah dikerjakan oleh 5 kelompok:

Tabel 4.4 Total Poin Quiz Kahoot

Ranking	Nama Kelompok	Total Point	Jawaban Benar	Jawaban Salah
1	Hijau	12235	19	1
2	Hitam	11462	18	2
3	Kuning	9262	16	4
4	merah	8895	14	6
5	putih	7634	11	9

Berdasarkan Tabel 4.4, dapat dijelaskan bahwa kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu kelompok Hijau dengan total point 12235 dengan jawaban benar 19 soal. Rangking kedua diraih oleh kelompok Hitam dengan total point 11462 dengan jawaban benar 18 soal. Sedangkan, rangking ketiga diraih oleh kelompok Kuning dengan total point 9262 dengan jawaban benar 16 soal. Nilai tertinggi dari kelompok Hijau yang beranggota Melina, Wanda, Wildan, Nafisa. Dari pertemuan keempat implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* ini terlihat sempurna karena ada peningkatan dari pertemuan sebelumnya. Selisih antara ranking 1, 2, dan 3 hanya 1 atau 2 soal jawaban yang benar.

3) Penutup

Dalam penelitian implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus, peneliti menampilkan 20 soal mengenai Indonesiaku Kaya Budaya yang setiap soal memiliki point semakin cepat dan tepat dalam menjawab maka point yang didapatkan semakin banyak. Podium atau hasil akhir dari quiz *games based learning* akan ditampilkan di depan setelah peserta didik selesai menjawab semua pertanyaan. Implementasi media digital *kahoot* diakhiri dengan hasil jawaban peserta didik dan nilai akhir dari 5 anggota kelompok kelas IV di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus. Implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* ini ditutup dengan keluar dari web media digital *kahoot* dan diakhiri dengan memberikan kesimpulan materi dari pembelajaran dan berdo'a.

Dari tanggapan salah satu peserta didik kelas IV SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus yang bernama Aurora Azarie F.S mengatakan bahwa pembelajaran IPAS dengan media digital *kahoot* ini menambah semangat dan menyenangkan dalam pembelajaran.²³ Selain itu, M. Syafiq Dilfa A juga menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media digital *kahoot* ini menambah antusias dalam mengikuti pembelajaran, dengan penggunaan media digital *kahoot* pembelajaran semakin aktif dikelas dan tidak hanya ceramah saja yang membuat peserta didik mengantuk saat pembelajaran.²⁴ Tidak hanya itu, Wanda Aulia Najwa juga mengatakan bahwa penggunaan media digital *kahoot* sangat berpengaruh dalam pembelajaran, dengan media digital *kahoot* suasana kelas dapat lebih menyenangkan dan dapat mempermudah memahami materi.²⁵ Selain itu, dapat melatih kemampuan motorik dalam mengoperasikan *kahoot*. Hasil dari beberapa wawancara diatas, menunjukkan bahwa implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* bisa menjadikan semangat belajar peserta didik dikelas dan menjadikan suasana kelas menyenangkan tidak membosankan.

Dalam penerapan media digital *kahoot* dapat menjadikan peserta didik untuk berlomba dalam mendapatkan point tertinggi dan tercepat dalam menjawab. Point dari pertemuan kedua dan keempat menunjukkan bahwa kelompok Hitam yang mendapatkan point tertinggi, kemudian pada pertemuan keempat point tertinggi diraih kelompok Hijau. Point tersebut hanya selis 1 atau 2 soal dengan jawaban yang benar. Point tersebut menunjukkan bahwa ada persaingan dalam penggunaan media digital *kahoot* disetiap kelompok berusaha untuk menjawab dengan cepat. Dengan point-point yang diperoleh dari masing-masing kelompok dapat disimpulkan bahwa penerapan

²³ “Wawancara Dengan Aurora Azarie F.S, Dkk Siswa Kelas IV Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 19 Januari 2024 Pukul 10.00 Pagi.,” n.d.

²⁴ “Wawancara Dengan M.Syafiq Dilfa A, Dkk Siswa Kelas IV Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 19 Januari 2024 Pukul 10.15 Pagi.,” n.d.

²⁵ “Wawancara Dengan Wanda Aulia Najwa, Dkk Siswa Kelas IV Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 19 Januari 2024 Pukul 10.20 Pagi.,” n.d.

media digital *kahoot* ini dapat menunjang kompotitif peserta didik, semangat peserta didik, dan dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih aktif.

3. Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi *Games Based Learning* Berbasis Media Digital *Kahoot* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Faidlurrahman

Berdasarkan data yang telah didapatkan oleh peneliti, berhasilnya suatu implementasi atau penerapan media dalam pembelajaran tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Setiap media pembelajaran memiliki faktor pendukung dan penghambat masing-masing.

1) Faktor pendukung

Faktor pendukung dari implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus diantaranya yaitu sarana dan prasarana yang memadai, penggunaan media pembelajaran yang tepat, dan yang paling penting yaitu semangat belajar peserta didik.

Seperti yang telah disampaikan oleh Ibu Elsa Maydiana, S. Pd mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sarana prasarana yang memadai menjadi salah satu faktor pendukung bagi kegiatan pembelajaran. Dan yang paling penting adalah semangat belajar dari peserta didik. Ibu Elsa Maydiana, S. Pd juga mengatakan bahwa jaringan internet juga termasuk salah satu pendukung bagi berjalannya proses penggunaan media digital *kahoot*. Penggunaan media dengan aplikasi digital *kahoot* ini tanpa harus mendownload terlebih dahulu sehingga tidak membutuhkan ruang penyimpanan. Dengan implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk memperhatikan dan mencatat materi yang diajarkan oleh pendidik agar dapat mengerjakan quiz media digital *kahoot* di akhir pembelajaran.²⁶

Ibu Elsa Maydiana, S. Pd juga mengatakan bahwa dengan implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* dapat mendapatkan hasil evaluasi pembelajaran dengan cepat tanpa harus mengoreksi jawaban peserta didik. Selain itu, ketrampilan pendidik juga menjadi

²⁶ “Wawancara Dengan Ibu Elsa Maydiana Selaku Guru Kelas IV Pada 19 Januari 2024, Pukul 08.30 Pagi.”

salah satu faktor pendukung dari penggunaan media digital *kahoot*, karena jika pendidik tidak bisa kreatif menggunakan media pembelajaran maka kegiatan pembelajaran hanya monoton dengan menjelaskan materi saja sehingga peserta didik bosan dengan pembelajaran.²⁷

Ibu Elsa Maydiana, S. Pd mengatakan bahwa antusias peserta didik juga menjadi faktor pendukung, pembelajaran dengan menggunakan aplikasi digital *kahoot* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Peneliti mengamati bahwa ketika pendidik menginstruksikan peserta didik untuk membuka aplikasi digital *kahoot*, peserta didik sangat antusias dan mengikuti arahan pendidik.²⁸ Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu peserta didik kelas IV yang bernama Mazaya Arinal Husna mengatakan bahwa belajar dengan menggunakan media digital *kahoot* dapat memberikan semangat belajar dan tidak menjadikan bosan dalam mengikuti pembelajaran IPAS, sehingga pembelajaran terkesan lebih menyenangkan dan mudah untuk memahami.²⁹ Selain itu juga, salah satu peserta didik yang bernama Wildan Maulana H mengatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi digital *kahoot* lebih mudah dan cepat paham tentang materi yang diajarkan, karena belajar menggunakan *kahoot* itu quiz seperti *games* sehingga menjadikan antusias dan mengikuti pelajaran dengan baik.³⁰ Kalau peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik itu lebih mudah untuk paham materi dan sistem penggunaan media digital *kahoot* ini tidak menyusahkan dan mudah digunakan peserta didik.

²⁷ “Wawancara Dengan Ibu Elsa Maydiana Selaku Guru Kelas IV Pada 19 Januari 2024, Pukul 08.30 Pagi.”

²⁸ “Wawancara Dengan Ibu Elsa Maydiana Selaku Guru Kelas IV Pada 19 Januari 2024, Pukul 09.00 Pagi.,” n.d.

²⁹ “Wawancara Dengan Mazaya Arinal Husna, Dkk Siswa Kelas IV Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 19 Januari 2024 Pukul 10.10 Pagi.,” n.d.

³⁰ “Wawancara Dengan Wildan Maulana H, Dkk Siswa Kelas IV Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 19 Januari 2024 Pukul 10.13 Pagi.,” n.d.

2) Faktor penghambat

Faktor penghambat dari implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus diantaranya yaitu jaringan internet, proyektor dan laptop yang kurang memadai.³¹ Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti saat ini mengalami kemajuan. Penggunaan media digital *kahoot* membutuhkan koneksi internet karena hanya dapat dimainkan secara online dan dapat diakses dengan koneksi internet. Jaringan yang tidak stabil dapat membuat media digital *kahoot* memiliki kekurangan. Masalah jaringan ini dikatakan juga oleh Ibu Elsa Maydiana, S. Pd mengatakan bahwa kekurangan dari penggunaan media digital ini ada pada jaringan internet yang kadang tidak stabil sehingga membuat terhambat saat mengerjakan soal quiz. Jika jaringan tidak stabil dapat mengakibatkan pembelajaran aplikasi *kahoot* ini tidak berjalan dengan maksimal.

Selain itu, Ibu Elsa Maydiana, S. Pd juga mengatakan bahwa sarana prasarana seperti laptop dan proyektor yang menjadi salah satu faktor penting dalam penggunaan media digital ini juga sangat terbatas sehingga tidak bisa membuat kelompok menjadi lebih banyak.³² Selain wawancara dengan wali kelas IV SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus, peneliti juga wawancara dengan salah satu peserta didik kelas IV yang bernama Wihda Azkiyatun Nafisa menyatakan bahwa kalau jaringan tidak bagus bisa menghambat pelajaran, menghambat penggunaan *kahoot* sehingga tidak bisa digunakan dengan cepat.³³

Kurangnya pemahaman peserta didik dalam menggunakan media digital *kahoot* juga menjadi salah satu penghambat dalam penerapan *games based learning*. Keberhasilan dari *games based learning* berbasis digital *kahoot* ini tergantung dengan pemahaman peserta didik. M.Syafiq Dilfa A juga mengatakan bahwa kurangnya

³¹ “Wawancara Dengan Ibu Elsa Maydiana Selaku Guru Kelas IV Pada 17 Januari 2024, Pukul 09.00 Pagi.”

³² “Wawancara Dengan Ibu Elsa Maydiana Selaku Guru Kelas IV Pada 19 Januari 2024, Pukul 09.00 Pagi.”

³³ “Wawancara Dengan Wihda Azkiyatun Nafisa, Dkk Siswa Kelas IV Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 19 Januari 2024 Pukul 10.00 Pagi.”

pemahaman dalam mengerjakan quiz *games based learning* berbasis media digital *kahoot* ini juga menjadi penghambat dalam mengerjakan.³⁴ Dan perangkat laptop yang terbatas menjadikan setiap satu kelompok anggotanya banyak jadi tidak kondusif dalam mengerjakan soal quiz *kahoot*. Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan, pendidik sering mengingatkan dan memotivasi peserta didik untuk terus bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPAS meskipun pembelajaran dilakukan dengan sarana prasarana yang terbatas.

C. Analisis Data Penelitian

Setelah penelitian memperoleh data hasil observasi, wawancara melalui narasumber, peneliti melakukan langkah selanjutnya yaitu dengan menganalisis data yang diperoleh baik itu melalui kajian teori yang peneliti peroleh data fakta lapangan yang sudah diteliti. Berdasarkan judul yang diteliti oleh peneliti yaitu implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus tahun pelajaran 2023/2024, melalui cara yang digunakan maka peneliti dapat menganalisis sebagai berikut:

1. Analisis Perencanaan Implementasi *Games Based Learning* Berbasis Media Digital *Kahoot* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Faidlurrahman

Media untuk pembelajaran mempunyai peran yang cukup besar dalam bidang pendidikan. Tujuan pendidikan akan didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang sesuai, yaitu media yang dipilih berdasarkan isi dan keadaan peserta didik. Perencanaan penggunaan media pembelajaran diperlukan untuk memastikan bahwa media tersebut mendukung pembelajaran yang efektif.³⁵ Dalam memilih media harus memperhatikan beberapa prinsip yaitu kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media pembelajaran, familiaritas media, dan sejumlah media pembelajaran dapat dibandingkan karena beberapa pilihan yang lebih sesuai dengan tujuan pengajaran.³⁶ Selain prinsip dalam memilih media ada juga enam langkah yang

³⁴ “Wawancara Dengan M.Syafiq Dilfa A, Dkk Siswa Kelas IV Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 19 Januari 2024 Pukul 10.15 Pagi.”

³⁵ Alif Aditya Candra Novita Sari, Irwan, “Media Pembelajaran Game Edukasi Kahoot, Berpikir Kritis,” *AoEJ: Academy of Education Journal* 14, no. 2 (2023): 606–15.

³⁶ Arsyad, “Buku Media Pembelajaran Azhar Arsyad.”

perlu diperhatikan dalam membuat media pembelajaran yaitu, pertama, media pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga akan membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kedua, untuk membuat media pembelajaran yang tepat akan meliputi salah satu dari tiga kemungkinan yaitu memilih media pembelajaran yang sudah tersedia. Ketiga, perencanaan media pembelajaran didasarkan atas kebutuhan salah satu indikator adanya kebutuhan yaitu kemampuan, ketrampilan dan sikap peserta didik. Keempat, sebuah program media pembelajaran di dalamnya harus berisi materi yang harus dikuasai peserta didik dan menyesuaikan materi dengan media pembelajaran. Kelima, peserta didik harus dilibatkan semaksimal mungkin dalam pemanfaatan penggunaan media sehingga pembelajaran terjadi dua arah. Dan yang terakhir, tujuan evaluasi media pembelajaran yaitu untuk memilih media pembelajaran yang akan digunakan dikelas, untuk menilai kemampuan pendidik dalam menggunakan media.³⁷

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisi quiz yang menarik bagi peserta didik. *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang bisa dimanfaatkan pendidik sebagai media pembelajaran.³⁸ Dalam menerapkan atau mengimplementasikan media digital *kahoot* ini perlu adanya persiapan yaitu membuat media *kahoot*, mempersiapkan alat-alat seperti laptop atau komputer, koneksi internet, LCD, dan proyektor. Proses perencanaan dalam membuat media adalah suatu hal yang penting dalam menentukan pembelajaran.³⁹ Oleh karena itu merancang media menjadi hal yang pokok sehingga dalam mengimplementasikan media *kahoot* ini peneliti melalui beberapa proses dalam merencanakan.

Keberhasilan media *kahoot* dalam meningkatkan keaktifan serta meningkatnya motivasi peserta didik telah dibuktikan. Bahkan manfaat media digital *kahoot* dapat menumbuhkan sikap bekerja keras yang memikirkan jawaban atas pertanyaan tersebut

³⁷ Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa."

³⁸ Novita Sari, Irwan, "Media Pembelajaran Game Edukasi Kahoot, Berpikir Kritis .,"

³⁹ Jayanti and Brier, "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Media Pembelajaran."

sehingga membutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi.⁴⁰ Dilihat dari data penelitian yang diteliti di kelas IV SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus bahwa, media digital *kahoot* bisa di manfaatkan dalam membangkitkan semangat peserta didik karena memiliki fitur *games quiz* yang menarik bagi peserta didik. Materi IPAS dikemas dengan bentuk *games quiz* di media digital *kahoot*. Penggunaan media digital *kahoot* ini untuk mereview materi yang telah disampaikan pendidik sehingga dapat memperkuat ingatan peserta didik.

Sarana dan prasarana sangat penting dalam menerapkan media pembelajaran. *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat diakses secara online.⁴¹ Dari penelitian di kelas IV SDIT Faidlurrahman dibuktikan bahwa dalam menyajikan *games based learning* berbasis media digital *kahoot* ini perlu menggunakan perangkat yang mendukung seperti, laptop, koneksi internet, LCD, dan proyektor. Dalam menggunakan ruangan kelas IV dan sarana dan prasarana yang dibutuhkan peneliti meminta izin kepada kepala sekolah dan wali kelas IV di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus yaitu dengan Ibu Titik Puji Rahayu, S. Pd. I dan Ibu Elsa Maydiana, S. Pd.

Pemilihan media pembelajaran berbasis teknologi membutuhkan persiapan terlebih dahulu. Tidak hanya pendidik yang menyiapkan, tetapi peserta didik juga perlu adanya persiapan. Penggunaan media pembelajaran tidak akan berhasil jika tidak ada persiapan.⁴² Dari penelitian pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman yaitu persiapan dalam mengimplementasikan media digital *kahoot* ini harus menggunakan laptop, koneksi internet, dan LCD.⁴³ Persiapan peserta didik yaitu menyiapkan buku materi pembelajaran IPAS dan mengikuti arahan dari peneliti dan Ibu Elsa Maydiana, S. Pd. Peneliti mengarahkan peserta didik untuk menghidupkan laptop

⁴⁰ Sakdah, Prastowo, and Anas, "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0."

⁴¹ Bella and Hakiky, "Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Gerak Dasar Shooting Bola Basket Implementation Use of Learning Media Digital Game-Based Learning for Motivation to Learn and Basic Motion Sk."

⁴² Putri and Asrori, "Pemanfaatan Digital Game Base Learning Dengan Media Aplikasi Kahoot.It Untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran."

⁴³ "Wawancara Dengan Ibu Elsa Maydiana Selaku Guru Kelas IV Pada 17 Januari 2024, Pukul 09.00 Pagi."

dan membuka web *kahoot*. Pada tahap pelaksanaan ini peserta didik memasukkan kode *kahoot* yang telah diberikan pendidik untuk dimasukkan ke web *kahoot*. Kemudian peserta didik memasukkan nama kelompok mereka kedalam web *kahoot*.⁴⁴ Peserta didik hanya dapat menjawab dengan waktu 20 detik setiap soal. Pada *games quiz* ini hanya terdapat 10 soal yang berisi materi IPAS yaitu Indonesiaku Kaya Budaya. Pada tahap penutup ini pendidik menampilkan kelompok yang mendapatkan point atau nilai tertinggi dari masing-masing kelompok. Media digital *kahoot* ini dapat langsung mengetahui point peserta didik sehingga dapat menjadikan peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian perencanaan implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman yang perlu dipersiapkan yaitu pembuatan *quiz games based learning* berbasis media digital *kahoot* yang menarik agar peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, sarana dan prasarana seperti koneksi internet, laptop, LCD, dan juga modul ajar. Dalam mengimplementasikan *games based learning* berbasis media digital *kahoot* ini memanfaatkan laptop seadanya yang ada di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus. Sesuai dengan penelitian Natalis Sukma Permana dalam pemanfaatan aplikasi digital *kahoot* perlu dukungan dengan sarana dan prasarana yang memadai. Peralatan yang perlu dipersiapkan oleh guru untuk menggunakan aplikasi digital *kahoot* yaitu meliputi LCD, proyektor, jaringan internet yang cukup baik dan laptop.⁴⁵

2. Analisis Penerapan Implementasi *Games Based Learning* Berbasis Media Digital *Kahoot* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Faidlurrahman

Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber sehingga dapat menunjang tersampainya materi pembelajaran dengan baik. Memanfaatkan

⁴⁴ “Observasi Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 25 Januari 2024 Pukul 09.30.”

⁴⁵ Natalis Sukma Permana, “Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik,” *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik* 21, no. 2 (2021): 128–35, <https://doi.org/10.34150/jpak.v21i2.334>.

media pembelajaran berbasis teknologi sangat diperlukan dalam bidang pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.⁴⁶

Media pelajaran merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran adalah upaya kreatif dan dapat membantu proses belajar peserta didik. Media pembelajaran sebagai alat perangsang belajar agar peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.⁴⁷ Media pembelajaran berbasis teknologi seperti quiz *games based learning* berbasis media digital *kahoot* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan pendidik sebagai media pembelajaran digital.⁴⁸ Aplikasi *kahoot* ini bisa diakses pendidik menggunakan laptop maupun handphone yang terhubung dengan koneksi internet. *Kahoot* merupakan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk proses evaluasi pembelajaran yang berbasis *games based learning*.⁴⁹

Dalam penelitian Implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman aplikasi *kahoot* ini memiliki empat fitur seperti *games*, quiz, diskusi, dan survey. Pada *games* ini terdapat pilihan jenis pertanyaan, menentukan jawaban, dan waktu yang digunakan untuk menjawab soal. Jawaban akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta didik hanya dapat memilih warna atau gambar untuk menjawab. Kelebihan dari media digital *kahoot* ini yaitu dapat menjadikan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih aktif. *Games* ini terdiri atas pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Waktu yang digunakan dalam menjawab pertanyaan sangat berpengaruh dengan skor. Sehingga

⁴⁶ Rina Puspitasari, Suparman Suparman, and Fahrunnisa Fahrunnisa, "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 6 (2023): 8211–20, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382>.

⁴⁷ Arsyad, "Buku Media Pembelajaran Azhar Arsyad."

⁴⁸ Aziz, "Digital Game-Based Learning (DGBL) Sebagai Media Pembelajaran Membaca Bahasa Arab Kelas VII."

⁴⁹ Putri and Asrori, "Pemanfaatan Digital Game Base Learning Dengan Media Aplikasi Kahoot.It Untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran."

peserta didik berusaha untuk menjadi yang terbaik dalam mengikuti *games quiz* ini.⁵⁰

Dalam penelitian tahap penerapan penggunaan media digital *kahoot* di SDIT Faidlurrahman terdapat beberapa langkah-langkah yang dilakukan. Langkah yang pertama dalam menggunakan media digital *kahoot* ini yaitu dalam menerapkan media digital *kahoot* memiliki beberapa perangkat yang mendukung seperti laptop, koneksi internet, dan LCD. Pada penerapan media digital *kahoot* dilakukan di kelas IV di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus tampilan pada laptop peneliti menampilkan soal-soal dan jawaban, sedangkan pada peserta didik hanya menampilkan kode warna.⁵¹ Setiap soal memiliki point yang berbeda, semakin cepat menjawab point semakin banyak. Point yang tertinggi dapat ditampilkan sehingga masing-masing peserta didik bisa mengetahui pointnya. Sesuai dengan penelitian Artha Uli Sagala, dkk mengatakan bahwa *kahoot* tersedia dalam bentuk aplikasi dan dapat diunduh secara gratis melalui *google playstore*. Peserta yang menggunakan *kahoot*, pertanyaan yang diberikan akan ditampilkan di layar, lalu peserta didik diberi batas waktu untuk menjawab. Setiap jawaban yang benar atau salah akan langsung ditampilkan di layar dan mendapatkan poin pada setiap akhir pertanyaan, lima posisi poin tertinggi akan ditampilkan dilayar, sedangkan di akhir *games kahoot* hanya menampilkan urutan poin tiga besar.⁵²

Salah satu inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik adalah menggunakan *kahoot*.⁵³ *Kahoot* ini salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun pendidik. Karena media digital *kahoot* ini menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan

⁵⁰ “Observasi Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 25 Januari 2024 Pukul 09.30.”

⁵¹ “Observasi Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 25 Januari 2024 Pukul 09.30.”

⁵² Sagala et al., “Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.”

⁵³ Sakdah, Prastowo, and Anas, “Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0.”

peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan sejawatnya.⁵⁴ Dari data penelitian pada penerapan implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pendidik membagi menjadi 5 kelompok, yang terdiri dari 5 dan 4 peserta didik. Kemudian, dijelaskan materi dan langkah penggunaan quiz *games based learning*.⁵⁵ Setiap kelompok saling bersaing untuk mendapatkan point tertinggi. Pembelajaran dengan *games based learning* berbasis digital *kahoot* ini mampu membuat peserta didik berperan aktif dan saling bekerja sama dengan teman sejawatnya.⁵⁶ Dengan demikian penerapan implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman, kegiatan implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus bertujuan untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Sesuai dengan peneliti Faqih Abdul Basir, dkk mengatakan bahwa beberapa langkah dalam menggunakan digital *kahoot*, meliputi mengakses alamat web *kahoot.it*, peserta didik dapat join ke *kahoot* dengan PIN yang muncul di layar, setelah itu peserta didik dapat menuliskan nama panggilan atau nama tim jika akan dimainkan secara tim, nama peserta didik akan muncul di layar monitor, setelah lengkap nama peserta didiknya, guru dapat memulai menjalankan kuis.⁵⁷

3. Analisis Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi Games Based Learning Berbasis Media Digital Kahoot Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Faidlurrahman

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus, ada beberapa faktor yang menjadi pendukung dan hambatan. Penerapan *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus berjalan

⁵⁴ Putri and Asrori, “Pemanfaatan Digital Game Base Learning Dengan Media Aplikasi Kahoot.It Untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran.”

⁵⁵ “Observasi Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 25 Januari 2024 Pukul 09.45,” n.d.

⁵⁶ “Observasi Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 20 Januari 2024 Pukul 10.30.”

⁵⁷ Faqih Abdul Bashir and Bramastia Bramastia, “Implementasi Game Based Learning Berbasis Digital,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 6 (2023): 8070–83, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3819>.

dengan baik dan lancar. Hal ini tidak lepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi. Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi suksesnya kegiatan pembelajaran, yaitu faktor pendukung dan faktor penghambat.⁵⁸ Dalam proses belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran mempunyai kedudukan yang penting, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan akan meningkatkan semangat peserta didik. pada dasarnya ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan media pembelajaran. Kecakapan pendidik dalam mengoperasikan media pembelajaran merupakan faktor pendukung, dan pendidik yang tidak cakap menggunakan media tersebut akan menghambat penggunaan media pembelajaran.⁵⁹

Dari data penelitian faktor pendukung proses kegiatan pembelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman peserta didik sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga menjadikan peserta didik lebih bersemangat. Dengan menggunakan media digital *kahoot* dapat menjadikan peserta didik saling kompak bekerja sama dengan temannya. Selain itu, dapat meningkatkan ketrampilan teknologi dan daya tarik visual pada peserta didik.⁶⁰ Sesuai dengan penelitian Natalis Sukma Permana mengatakan bahwa *kahoot* dapat membantu meningkatkan minat peserta didik untuk menjawab atau mengerjakan *games* yang diberikan oleh guru. Peserta didik dapat berlomba-lomba untuk mendapatkan skor yang tertinggi sehingga memacu peserta didik untuk terus belajar. Dengan menggunakan aplikasi *kahoot* seorang guru dapat memantau kekuatan dan kelemahan peserta didik dalam menguasai materi. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dengan pembelajaran berbasis *games* dapat merangsang dan meningkatkan minat peserta didik dan melihat reaksi peserta didik terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru. Selain itu, sesuai peneliti Novita Sari, dkk mengatakan bahwa menggunakan *kahoot* mampu

⁵⁸ Ahmad Lahmi, Aguswan Rasyid, and Jummadillah Jummadillah, "Analisis Upaya, Faktor Pendukung Dan Penghambat Pembelajaran Alquran Dan Hadis Di Madrasah Tsanawiyah Kota Padang, Sumatra Barat, Indonesia," *DAYAH: Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (2020): 213, <https://doi.org/10.22373/jie.v3i2.7086>.

⁵⁹ Sugiarto, "Faktor Pendukung Dan Penghambat Media Pembelajaran Audio Visual" 4, no. 1 (2016): 1–23.

⁶⁰ "Observasi Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus Pada Tanggal 20 Januari 2024 Pukul 10.10."

mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dalam membaca dan belajar. Dengan menggunakan aplikasi *kahoot* tampilan beragam, berbasis teknologi dan dapat dimainkan di laptop atau *smartphone* sehingga dapat dimainkan dimana saja. Pendidik dapat memilih isi materi pelajaran apa saja yang ingin diajarkan sehingga lebih mudah melakukannya.⁶¹

Penggunaan media digital *kahoot* ini juga memiliki beberapa faktor penghambat, yaitu keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah. Kurangnya pemahaman peserta didik dalam menguasai materi dan juga cara mengerjakan *quiz games based learning* berbasis media digital *kahoot*. Dan hambatan koneksi internet yang lemah sehingga dapat mengurangi point dalam *quiz*. Peserta didik juga tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan merasa bosan.⁶² Dengan adanya hal tersebut, pendidik bergerak untuk mengatasi dengan cara memberikan motivasi atau semangat. Selain itu juga, mengajak peserta didik dalam pembelajaran dengan media *games* dan *quiz*. Maka dari itu pendidik memberikan solusi dengan menggunakan *games based learning* berbasis media digital *kahoot*. Sesuai dengan penelitian Natalis Sukma Permana mengatakan bahwa *kahoot* juga memiliki kekurangan dari beberapa sisi, yaitu perlu jaringan internet yang cukup baik ketika mengakses aplikasi *kahoot*. Selain itu, juga membutuhkan perangkat lain seperti LCD, proyektor dan laptop. Selanjutnya, juga perlu didukung dengan kemampuan para guru untuk beradaptasi dengan teknologi.⁶³ Dan sesuai dengan penelitian Rina Puspitasari juga mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *kahoot* berbasis *games based learning* memiliki berdampak pada minat dan hasil belajar peserta didik. Keterbatasan perangkat, koneksi internet saat melakukan *quiz* menggunakan *kahoot* menyebabkan *quiz* sering diulang kembali serta manajemen waktu yang kurang baik merupakan keterbatasan dalam penelitian ini. Namun, menggunakan *kahoot* sebagai alat pembelajaran berbasis permainan secara umum dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik saat memperbarui temuan penelitian. Teknologi dapat digunakan

⁶¹ Novita Sari, Irwan, "Media Pembelajaran Game Edukasi Kahoot, Berpikir Kritis .,"

⁶² "Wawancara Dengan Ibu Elsa Maydiana Selaku Guru Kelas IV Pada Tanggal 20 Januari 2024 Pukul 10.30 Di SDIT Faidlurrahman Dawe Kudus," n.d.

⁶³ Permana, "Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik."

dalam pembelajaran berbasis permainan untuk memenuhi kebutuhan proses pembelajaran.⁶⁴

Dengan demikian faktor pendukung dan penghambat implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman yaitu dengan penggunaan media digital *kahoot* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, kekompakan, ketrampilan teknologi peserta didik dan daya tarik visual dalam menggunakan media digital *kahoot*. Selain itu, faktor penghambat yaitu adanya keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah, seperti proyektor, jaringan internet yang lemah dan laptop. Selain itu, kurangnya peserta didik dalam menguasai quiz *games based learning* berbasis media digital *kahoot*, sehingga menjadi kendala dalam implementasi *games based learning* berbasis digital *kahoot*.



⁶⁴ Puspitasari, Suparman, and Fahrunnisa, “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik.”