



## Pengembangan Bahan Ajar Media *Kahoot* Untuk Pembelajaran PPKn Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar

Sulistiawati<sup>1</sup>, Tita Mulyati<sup>2</sup>, Yayang Furi Furnamasari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru, Bandung.

Email : [Sulistiawati02@upi.edu](mailto:Sulistiawati02@upi.edu)<sup>1</sup>, [furi2810@upi.edu](mailto:furi2810@upi.edu)<sup>2</sup>

**Abstract.** *In research conducted at SDN Lojikobong II on learning Civics learning in elementary schools regarding diversity. In the current era, there are many problems that arise and the existing culture fades. The purpose of the research is to find out the design of teaching materials for learning PPKn, diversity material for grade IV elementary schools, the feasibility of teaching materials and user responses to kahoot teaching materials. This study uses the Design and Development model, namely D&D, with the design and development of Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE) research procedures. Media validation and kahoot learning materials use experts, namely media experts and material experts. The trials in this study were carried out by class teachers and students in class IV to obtain user responses. In this research, data collection techniques used questionnaires and interviews, research used media experts, material experts, teachers and students with instruments used questionnaires and interviews. The results of the study show that the assessment from the expert's point of view is in the very good category and the ratings from the users are very good. The recommendation from this study is that kahoot learning media can be used in the learning process with guidance on the use of teacher media and learning understanding of diversity material in students.*

**Keywords:** *Learning PPKn, Learning, Diversity, Kahoot Learning Media*

**Abstrak.** Pada penelitian yang dilaksanakan di SDN Lojikobong II pada pembelajaran PPKn pembelajaran di sekolah dasar mengenai keberagaman. Pada era saat ini banyaknya permasalahan yang muncul dan semakin luntur kultur yang ada, Tujuan dari penelitian adalah mengetahui rancangan bahan ajar untuk pembelajaran PPKn materi keberagaman kelas IV sekolah dasar, kelayakan bahan ajar serta respon pengguna terhadap bahan ajar kahoot. Penelitian ini menggunakan model Design and Development yaitu D&D, dengan desain dan pengembangan prosedur penelitian Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE). Validasi media dan materi pembelajaran kahoot menggunakan ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Uji coba dalam penelitian ini dengan melakukan kepada guru kelas dan siswa di kelas IV untuk memperoleh respon pengguna. Penelitian ini teknik pengumpulan datanya menggunakan angket dan wawancara, penelitian menggunakan ahli media, ahli materi, guru dan siswa dengan instrumen yang digunakan lembar angket dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian dari sudut pandang para ahli memperoleh kategori sangat baik serta penilaian dari pengguna sangat baik. Rekomendasi dari penelitian ini adalah media pembelajaran kahoot dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan bimbingan penggunaan media guru dan pemahaman pembelajaran terhadap materi keberagaman pada siswa.

**Kata kunci:** Pembelajaran PPKn, Keberagaman, Media Pembelajaran *Kahoot*

### LATAR BELAKANG

Pada proses pembelajaran akan dihadapkan pada tahap pengenalan terhadap hal baru. Pada tahapan proses ini anak akan lebih dapat memahami serta mengenal lebih dalam pemahaman yang luas mengenai keberagaman yang ada di Indonesia. Pada keberagaman masyarakat bahwa multikultural keragaman budaya merupakan suatu upaya menjaga serta menghormati untuk menghindari konflik. Pemersatuan menjadi suatu cara agar minimalisir adanya persoalan terpecahnya masalah (Sari & Najicha, 2022). Pada dasarnya memang pendidikan PPKn di SD sangat penting dalam pembelajaran terhadap kewarganegaraan termasuk mengenai keragaman pada wilayah di Indonesia. Indonesia merupakan negara yang beragam dengan kemajemukan, keberagaman meliputi perbedaan agama, budaya, bahasa, ras, suku, ada istiadat atau lainnya.

Received Juni 30, 2023; Revised Juli 2, 2023; Accepted Agustus 25, 2023

\* Sulistiawati, [Sulistiawati02@upi.edu](mailto:Sulistiawati02@upi.edu)

Mengenai keberagaman multikultural seperti itu, sangat sering adanya permasalahan serta konflik pada sekelompok budaya maupun dampak kepada harmonisan (Akhmadi, 2019).

Pendidikan kewarganegaraan mengajarkan mengenai keberagaman Indonesia. Tentu saja hal ini berkaitan dengan keberagaman masyarakat Indonesia yang multikultural, sehingga pembelajaran PPKn dijadikan sebagai acuan landasan pengembangan pembelajaran di sekolah dasar mengenai keberagaman. Penerapan pengembangan media belajar dapat menjadikan suatu inovasi dalam membantu kegiatan belajar untuk melihat hasil belajar yang menyenangkan, perhatian siswa, teratur, dan tidak bosan. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan bahwa keberagaman kebudayaan daerah merupakan kekayaan dan identitas bangsa yang sangat diperlukan untuk memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah dinamika perkembangan dunia. Kekayaan atas keberagaman suku bangsa, adat istiadat, bahasa, pengetahuan dan teknologi lokal, tradisi, kearifan lokal, dan seni. Keberagaman tersebut merupakan warisan budaya bangsa bernilai luhur yang membentuk identitas bangsa (Ariadi, 2021).

Dalam pembelajaran PPKn juga membahas mengenai karakter, pada pembelajaran PPKn berkarakter sendiri sudah terdapat pada kurikulum yang ada. Pada nilai terkandung pendidikan karakter Indonesia terdapat UU Nomor 20 Tahun 2003 pada pendidikan umum mencantumkan nilai pendidikan karakter Nilai karakter umum yakni nasionalis, religius, integritas, kemandirian dan gotong royong. Nilai karakter juga diajarkan dalam pembelajaran PPKn dengan adanya keberagaman. Dengan dihadapkan pada adanya permasalahan mengenai hal perpecahan yang berpengaruh pada *bullying*, tindak kriminal seksual, kekerasan membunuh, kesenjangan sosial maupun berkurang kepedulian kemanusiaan. Masalah dan peristiwa pada hal ini bisa dikatakan bahwasannya individu maupun kelompok kurang memahami bhinekaan, terjadilah kepekaan dan Tindakan tidak tercermin tingkah laku yang kebhinekaan (Bachrudin & Kasrman, 2022).

Kegunaan media pembelajaran *kahoot* sangat dibutuhkan berinovasi dengan kemampuan terciptanya siswa antusias pada proses belajar mewujudkan hal yang berkaitan pada teknologi serta multimedia. Sebagai contohnya yakni media *kahoot* menjadikan media pembelajaran berhubungan dengan teknologi pada sajian evaluasi pembelajaran bisa berbentuk game serta lengkap bisa memonitoring pembelajaran pada siswa. *Kahoot* berguna sebagai media pembelajaran berbasis digital bernuansakan adanya game kuis. *Kahoot* bisa digunakan menjadi alat membantu materi disampaikan agar lebih interaktif siswa dan guru. Media ini bisa sebagai dipergunakan pada pembelajaran dengan latihan soal, pengayaan, *pretest* serta *posttest* (Sakdah et al., 2021). Dalam permainan pembelajaran didalam *kahoot* tujuannya sebagai penumbuhan

perhatian serta dorongan belajar siswa mengenai pemahaman bahan ajar yang disajikan dari guru. Seperti media belajar pada era ini hanya pemanfaatannya pada guru untuk sebatas penyampaian pembelajaran, pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran interaktif masih tidak bisa melaksanakannya (Rejeki et al., 2020).

## **KAJIAN TEORITIS**

### **Pembelajaran PPKn Di Sekolah Dasar**

Pendidikan kewarganegaraan pada jenjang sekolah dasar merupakan tahap dikembangkan pengetahuan serta keterampilan agar bermanfaat untuk siswa itu sendiri. Pada kehidupan bangsa dan negara sebagai suatu pembekalan siswa untuk menghadapi lingkungan bermasyarakat (Gawise et al., 2022). Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan merupakan pembelajaran dasarnya memberikan suatu hal yang berpusat dalam membentuk siswa yang berkarakter disesuaikan terhadap nilai bangsa Indonesia. Pembelajaran PPKn di sekolah dasar tentunya membahas mengenai karakter, dengan adanya pendidikan kewarganegaraan menumbuhkan karakter siswa menjadi lebih baik.

Dalam pembelajaran PPKn tentunya mempelajari mengenai karakter siswa agar lebih dapat bersikap dan perilaku yang berkarakter. Pembelajaran PPKn di sekolah dasar mengembangkan karakter yang berupaya dalam meningkatkan karakteristik siswa yang baik, dalam pendidikan kewarganegaraan terhadap kebangsaan tentunya adanya pembelajaran terhadap keberagaman. Mempelajari pendidikan kewarganegaraan pada sekolah dasar sebagai pembentuk warga dalam pemahaman serta bisa melakukan hak beserta dengan kewajiban untuk pada terciptanya warga bangsa Indonesia lebih cerdas, berprestasi, dan karakter (Ardiawan et al., 2020). Dengan adanya keberagaman terhadap masyarakat yang multikultural menjadi suatu hal yang penting diajarkan di sekolah dasar, pendidikan kewarganegaraan memiliki berhubungan pada proses terlaksana tertanamnya nilai berkarakter untuk bisa menjadi pribadi yang mempunyai perilaku luhur.

### **Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Terhadap Keberagaman**

Pendidikan karakter terhadap keberagaman mampu peningkatan mengetahui nilai-nilai karakter berdasarkan tercipta pada perbuatan sehari-hari di kehidupan masyarakat yang beragam. Pendidikan karakter tujuannya memberikan kualitas terhadap proses maupun hasil dari pendidikan yang terintegrasi pada arahan dalam pembentukan karakter ahlak, mulia, secara utuh, terpadu dengan seimbang (Winda et al., 2021). Dengan adanya keberagaman penanaman karakter diperlukan sebagai proses pembentukan karakteristik siswa yang dapat melakukan hal kebaikan dalam kehidupan masyarakat.

## **Pengertian Keberagaman**

Melalui pendidikan akan banyak hal yang unsurnya berkaitan dengan berbagai aspek, salah satunya mengenai keberagaman yang biasanya disebut dengan multikultural. Pengertian keberagaman menjadikan suasana pada bermasyarakat berbeda agama, suku, sosial, adat dan kelompok. Keragaman dijadikan pada unsur kemajemukan yang bangsa miliki terhadap keberagaman kaya akan keindahan agar dapat menjadi khas indonesia. Dalam keberagaman dikatakan sebagai yang bermajemuk dengan kekayaan juga keindahan bangsa Indonesia (Yulianti & Dewi, 2021). Keberagaman pada multikultural yaitu pembedaan masyarakat yang tinggal pada wilayah yang mempunyai perbedaan secara suku dan budaya, akan tetapi menghormati pada suatu adanya perbedaan dalam kelompok yang berbeda membawa suatu kepercayaan pada kelompok lain. Terhadap terjalannya interaksi hingga keharmonisan antar kelompok (Isdayanti et al., 2020). Keberagaman kerap kali dilihat sebagai pembedaan dan perbedaan dapat bisa diperselisihkan pada kelompok yang memanfaatkannya sebagai pepecah dalam mewujudkan keinginan maupun kepentingan individu atau kelompoknya.

## **Jenis-Jenis Keberagaman**

Pada jenjang sekolah dasar tujuan pembelajaran materi keragaman budaya indonesia bertujuan untuk siswa mengenal ragam macam budaya serta menjaga nilai-nilai kebudayaan yang ada di Indonesia. Lingkungan masyarakat indonesia terdapat macam keberagamannya pada unsur sosial, kelompok etnis, budaya, agama, tokoh politik lainnya, hal ini menjadikan Indonesia pada hal singkatnya bisa disebut dengan masyarakat yang multikultural (Dewantara, 2019). Pembelajaran materi keragaman indonesia adalah melalui proses pembelajaran di sekolah mengenai keberagaman yang ada.

Menurut Antara & Yogantari (2018) menyebutkan berbagai hal untuk menjadi saksi akan kekayaan pada keragaman budaya indonesia :

1. Keberagaman pada suku indonesia mempunyai aneka ragam macam suku yang terdiri atas suku toraja, bali dan lombok, ambon, irian, timor, jawa tengah dan jawa timur, jawa barat, surakarta, ternate dan masih banyak lagi yang lainnya.
2. Keberagaman terhadap agama indonesia berdasarkan pada 6 agama diyakini di indonesia islam, katolik, protestan, hindu, konghucu dan buddha.
3. Keberagaman pada seni serta budaya terhadap memiliki beranekaragam menghasilkan seni budaya yang mana ada seni sastra, seni tari dan seni lainnya.
4. Keberagaman selanjutnya bahasa daerah dengan masing wilayah mempunyai keberagaman akan bahasa yang berbeda seperti bahasa jawa, sunda, bali, sumba dan lain-lain.

5.

## **Pengertian media pembelajaran**

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 (Rosmana et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran adalah suatu hal pada pendukung perannya penting terhadap berlangsungnya pembelajaran. Terhadap kegiatan belajar mengajar guru seharusnya memanfaatkan media belajar untuk menjadi penghubung pada penyampaian bahan ajar pemahaman kepada siswa. Adanya media pembelajaran pada penggunaannya terhadap hubungan interaksi terhadap menyampaikan informasi data mengenai pembelajaran pemahaman siswa agar dibatasi proses pembelajaran (Hendiyani et al., 2023).

## **Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran diterapkan untuk membantu serta mendukung evaluasi pembelajaran guru dalam mengajar. Menurut Moto (2019), berkembangnya informasi serta teknologi berpengaruh terhadap digunakannya jenis media dalam membantu pembelajaran. Pada faktanya di Indonesia tidak semua guru maupun sekolah mampu untuk menerapkan pembelajaran interaktif. Dengan keterbatasan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media. Media pembelajaran memiliki banyak alternatif, yang dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar yang berbasis internet berisikan kuis, penguatan dan game.

## **Pengertian Kahoot**

Media *kahoot* adalah platform aplikasi rancangannya untuk bermain. Kelebihan pada media *kahoot* dilihat terhadap pertanyaan soal dalam penyajiannya dengan penggunaan aplikasi atau web dalam menggunakannya sesuai dibatasi waktu dalam mengerjakannya. Adanya waktu pada pengerjaan soal, akan membantu siswa untuk melatih pikiran dengan cepat serta bisa menyelesaikannya sesuai waktu ditentukan pada penggunaan media *kahoot*. Pada pembelajaran media penerapannya sebagai rangsangan keaktifan siswa interaktif digunakanlah media pembelajaran dengan hal ini sebagai upaya menjalankan pelaksanaan belajar memiliki makna serta kualitas (Udin et al., 2023). Media pembelajaran memberikan kesesuaian jelas dan bisa dimengerti pada siswa supaya bisa dapat menghasilkan proses baik. Meningkatkan siswa pada pemahaman baik dengan hubungannya materi serta media belajar yang dibuat secara kreatif dan inovatif.

## **METODE PENELITIAN**

### **Desain Penelitian**

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development* (D&D). Model penelitian *Design and Development* pada Richey dan Klein (dalam Maulana, 2020), yang mana hal sistematis terhadap proses desain, pengembangan, serta evaluasi yang tujuannya membangunkan dasar terhadap empiris agar bisa terciptanya produk atau alat intruksional, non intruksional dan model non model yang sudah ada atau dikembangkan yang berguna untuk mendukung proses pembelajaran. Metode D&D adalah bersistematis mengenai proses desain, pengembangan dan evaluasi yang mana bertujuan sebagai penetapan dasar serta penciptaan produk alat instruksional dan non instruksional serta model baru yang disempurnakan.

### **Partisipasi dan Lokasi Penelitian**

Partisipasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Lojikobong II dan Guru Kelas IV yang akan memberikan informasi pada penelitian ini mengenai pembelajaran PPKn terhadap materi keberagaman serta pengguna media pembelajaran *kahoot*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Lojikobong II yang berlokasi di daerah Majalengka, Jawa Barat. Subjek penelitian dalam perolehan responden pada penelitian ini menggunakan partisipan dengan melibatkan berikut.

1. Siswa
2. Guru Kelas
3. Kepala Sekolah

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pembahasan Penelitian**

#### **Rancangan bahan ajar untuk pembelajaran PPKn Materi Keberagaman Kelas IV SD**

Berdasarkan penelitian menurut Astuti et al., (2017), mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang valid untuk di implementasikan harus berdasarkan penilaian validator. Sehubungan dengan penelitian ini dengan pengembangan media *kahoot* dalam pembelajaran yang diperkuat dengan penilaian berdasarkan para ahli, guru serta siswa dalam pelaksanaan penelitian. Ahli materi memvalidasi materi dengan menilai melalui angket yang diberikan. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi rata-rata adalah 95% dengan kategori ini sangat baik, pada materi ini meliputi hal berupa ketepatan materi pembelajaran dengan persentase skor penilaian yang diperoleh yakni 95% dan kejelasan materi hasil penilaiannya 95%. Untuk kategori 80 -100% sangat baik, untuk rata-rata penilaian hasil validasi materi

bahwa materi sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Materi keberagaman ini digunakan sebagai bahan ajar dalam menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa dalam proses belajar mengajar.

Dalam hasil penilaian yang dilakukan oleh guru kelas IV SDN Lojikobong II dengan menggunakan lembar angket mengenai aspek isi/materi dan kualitas media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian mengenai penilaian guru terhadap media dan materi memperoleh rata-rata adalah 95% dengan kategori sangat baik. Pada penilaian mengenai isi/materi persentase sebanyak 94% dan terhadap kualitas media 96%. Dan penilaian yang dilakukan sebanyak 18 siswa kelas IV dengan menggunakan lembar angket dengan perolehan penilaian dari setiap pernyataan nomor 1-10 yang beragam dengan rata-rata persentasenya 81%-100%. Berdasarkan hasil penilaian sebanyak 18 siswa dengan rata-rata perolehan keseluruhannya adalah 93% kategori sangat baik hal ini meliputi penilaian mengenai materi maupun media yang digunakan.

Pada pelaksanaan penelitian dalam implementasinya sebagai persiapan dalam proses pengembangan media maupun pembelajaran. Penelitian ini adanya *blue print* dalam rancangan pembelajaran seperti membuat modul ajar, GBPM. Modul ajar yang dibuat berguna untuk mengetahui tujuan maupun capaian pembelajaran yang akan dilaksanakan serta membuat garis besar pembelajaran media sebagai acuan dalam pengembangan media dengan materi yang akan digunakan. Dengan pengembangan media *kahoot* guru dapat mengembangkan pembelajaran tidak hanya disekolah, siswa bisa mengejarkan tugas yang diberikan guru dengan memanfaatkan media *kahoot*. selain belajar dengan *quiz game* guru bisa memanfaatkan *kahoot* untuk *review*, penguatan, pra-asesmen, asesmen formatif dan latihan-latihan siswa.

#### **Kelayakan Bahan Ajar Pada Materi PPKn Keberagaman Kelas IV SD**

Berdasarkan hasil penilaian pada yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi rata-rata perolehan dari keseluruhan validasi adalah 94% dengan kategori sangat baik. Sejalan dengan penelitian Widiyani & Pramudiani (2021), validasi kelayakan materi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian antara isi konten media yang dikembangkan dengan kebutuhan siswa serta validasi media bertujuan untuk mengetahui kualitas dan keefektifan media yang telah dikembangkan. Hasil penilaian ahli media dan ahli materi digunakan dalam mengukur kelayakan media pembelajaran *kahoot* pada materi keberagaman di sekolah dasar.

Pada hasil penilaian ahli media dengan rata-rata keseluruhannya 93% dengan hal ini dapat disimpulkan bahwa media dapat layak digunakan dengan komponen pada penilaian terdapat kualitas teknis dan kualitas desain, pada hasil penilaian dengan kualitas teknis persentasenya adalah 93% dan kualitas desain perolehan penilaiannya yaitu 93% dengan hal

ini bahwa hasil penilaian dikategorikan sangat baik. Untuk hasil penilaian yang validasi materi dengan rata-rata persentase keseluruhannya 95% dengan hasil penilaian ini bahwa materi layak digunakan, dengan komponennya meliputi aspek ketepatan materi pembelajaran dan kejelasan materi dengan perolehan hasil penilaian oleh ahli materi pada ketepatan materi pembelajaran persentase 95% dan kejelasan materi 95%. Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi dikategorikan sangat baik dan secara aspek keseluruhan berdasarkan penilaian bahwa media maupun materi sudah layak.

### **Respon Pengguna Terhadap Bahan Ajar *Kahoot* Untuk Pembelajaran PPKn Materi Keberagaman Kelas IV SD**

Berdasarkan hasil penilaian respon pengguna penilaian keseluruhan rata-rata hasil respon guru dan siswa sebanyak 94% dengan hal ini dikategorikan sangat baik. Hasil penelitian respon pengguna dengan penggunaan media *kahoot* yang dinilai oleh 18 siswa dengan pernyataan nomor 7-10 dengan rata-rata penilaian siswa pada penggunaan *kahoot* dengan rentan 97%-100% berdasarkan persentase yang diperoleh dari penilaian angket nomor 7 sampai 10 dengan hal ini maka hasil penilaian siswa dapat disimpulkan sangat baik dan layak digunakan selama proses pembelajaran. Untuk hasil hasil penelitian dengan materi yang digunakan pada pernyataan nomor 1- 6 dengan perolehan penilaian rata-rata 79%-100% dengan materi keberagaman yang disampaikan bahwa respon pengguna sangat baik. Hasil penilaian rata-rata keseluruhan 93%. Penggunaan *kahoot* berdasarkan penilaian rata-rata siswa menyukai pembelajaran dengan bantuan media. Hal ini dapat dijadikan sebagai upaya bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan media pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar. Berdasarkan pada penelitian yang sehubungan dengan kahoot menurut Anviani & Pujiriyanto (2022), *kahoot* dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dibuat dengan fitur seperti games dan desain yang menarik, dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga belajar menjadi tidak membosankan. Selama proses pembelajaran siswa lebih aktif dan menarik minat belajar siswa. Dukungan sekolah perlu dilakukan untuk membantu mengatasi keterbatasan akan teknologi dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang baik, salah satunya bisa dikembangkan media pembelajaran *kahoot* untuk membuat evaluasi pembelajaran yang menarik dengan game quiz pada materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan hasil perolehan penilaian yang diberikan oleh guru terhadap media kahoot yaitu 96% terhadap kualitas media. berdasarkan hasil angket yang diperoleh dalam penggunaan media *kahoot* terhadap guru kelas IV, berdasarkan angket isi materi yang diperoleh sebanyak

94%. Dengan hasil penilaian guru dalam penelitian ini persentase rata-rata terhadap isi materi dan kualitas media 95%. dimana pada angket bahwa media serta materi yang digunakan sangat baik dan layak. Berdasarkan dari hasil wawancara terbuka bersama guru kelas IV, bahwa penggunaan media sulit untuk dilakukan dalam pelaksanaannya. Adanya keterbatasan guru dalam menggunakan teknologi selama proses pembelajaran. Guru yang tidak bisa menguasai teknologi dengan baik, fasilitas sarana serta prasarana yang belum memadai, sehingga guru tidak mendapat kesempatan karena adanya keterbatasan akan teknologi sejalan dengan penelitian menurut (Wulandari et al., 2023), media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Kendala dalam penggunaan teknologi harus menjadi suatu hal yang harus diatasi baik secara internal maupun eksternal pada guru terhadap pengembangan kualitas guru dalam menggunakan pembelajaran yang lebih menarik siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan pengembangan media *kahoot* dalam pembelajaran PPKn terhadap materi keberagaman memberikan pengaruh yang baik. Proses pembelajaran yang monoton maupun membosankan bisa dengan bantuan media pembelajaran dalam implementasiannya. Media pembelajaran *kahoot* pada materi keberagaman di SDN Lojikobong II memberikan inovasi pembaruan dalam gaya belajar mengajar dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah merambah ke dunia pendidikan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian guru maupun siswa terhadap penggunaan media *kahoot* dalam pembelajaran sangat baik. *Kahoot* bisa dikembangkan sebagai salah satu media dalam membantu guru dalam mengajar dan membuat siswa belajar menjadi lebih aktif. Pembelajaran dengan *kahoot* adalah cara pembelajaran yang interaktif online memberikan edukasi dengan medianya terdapat fitur-fitur yang bisa dipergunakan untuk belajar yang lebih baik serta berbeda (Irwan et al., 2019).

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian berjudul “Pengembangan bahan ajar media *kahoot* untuk pembelajaran PPKn materi keberagaman kelas IV SD” maka simpulan pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan bahan ajar media *kahoot* untuk pembelajaran PPKn materi keberagaman kelas IV SD dengan menggunakan model penelitian D&D yaitu *design and development*. Pada tahapan desain dan pengembangan yang digunakan adalah dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Pada rancangan tahap analisis ini berupa analisis kebutuhan media, analisis karakteristik siswa, analisis

kurikulum, dan analisis lingkungan belajar, untuk desain rancangannya garis besar program media (GBPM) kemudian membuat rancangan pembelajaran berupa pembuatan storyboard, menentukan sumber daya yang dibutuhkan dan pembuatan prototipe.asil pengembangan diimplementasikan untuk memperoleh penilaian validasi ahli ada tahap implementasinya dengan diperoleh yang berasal dari guru dan siswa. Dan tahapan evaluasi dilakukan sebagai perbaikan yang diberikan saran berdasarkan para ahli dan selanjutnya untuk respon pengguna dengan materi serta media untuk memperoleh penilaian terhadap penggunaan media kahoot pada materi keberagaman.

2. Kelayakan pada media pembelajaran *kahoot* pada pembelajaran PPKn materi keberagaman berdasarkan pada penilaian para ahli yaitu ahli media dan ahli materi dengan kategori layak digunakan pada penelitian. Pada kelayakan media yang dikembangkan penilaian rata-rata perolehannya adalah 93% dengan kategori sangat baik dengan hal tersebut bahwa media sudah layak. Selanjutnya kelayakan materi pada penilaian ahli materi perolehan rata-ratanya yaitu 95% dengan kategori ini sangat baik dan materi keberagaman sudah layak.

3. Respon pengguna media pembelajaran *kahoot* terhadap materi keberagaman pada pembelajaran PPKn memberikan pengaruh yang baik dengan pemahaman siswa serta adaptasi guru dalam mempelajari media *kahoot*. Penilaian yang diperoleh dari respon pengguna yaitu siswa dan guru, pada penilaian siswa terhadap materi dan media pembelajaran perolehan rata-ratanya sebanyak 93% dan penilaian guru rata-rata perolehannya adalah 95% dengan hal kategori sangat baik. Pengembangan media pembelajaran pada materi keberagaman di SDN Lojikobong II memberikan pengaruh berdasarkan penilaian respon pengguna.

### **Implikasi**

Berdasarkan penelitian terhadap pengembangan bahan ajar dengan media pembelajaran *kahoot* dengan materi keberagaman, penggunaan media mempelajari *kahoot* dapat dikembangkan sebagai penunjang pembelajaran yang interaktif antara siswa dan guru dalam pembelajaran.

1. Pada penelitian yang dilaksanakan di SDN Lojikobong II dengan media pembelajaran *kahoot* memberikan pengaruh baik pada motivasi belajar siswa dengan pembelajaran dengan menggunakan *game quiz*. Adanya pembelajaran dengan media *kahoot* siswa dapat bermain *game quiz* yang disajikan sesuai materi menggunakan media *kahoot* pada siswa kelas IV. Pembelajaran PPKn pada keberagaman memberikan pemahaman terhadap masyarakat multikultural dengan sikap menghormati dan menghargai akan keragaman. Siswa diajarkan mengenal keberagaman yang ada dilingkungan sekitar atau kehidupan sehari-hari.

2. Media pembelajaran *kahoot* dapat membuat pelaksanaan pembelajaran menjadi tidak membosankan dan antusias siswa dalam proses pembelajaran keberagaman. Dengan media pembelajaran *kahoot* memberikan kenyamanan serta keaktifan siswa dalam belajar. Siswa lebih bersemangat selama proses pembelajaran dengan media *kahoot*, tentunya pembelajaran jadi lebih menyenangkan apabila didukung dengan penggunaan media *kahoot* untuk bermain quiz.

3. Media pembelajaran *kahoot* dapat menarik minat dan perhatian belajar siswa di SDN Lojikobong II dalam pembelajaran, guru dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *kahoot* sangat berkesan dengan dapat melihat keaktifan siswa serta pembelajaran lebih interaktif. Guru dan siswa pembelajarannya lebih terbantu dengan materi yang disampaikan dengan memberikan penguatan maupun games quiz dengan menggunakan *kahoot*, siswa juga dapat memperhatikan pembelajaran dengan baik pada tampilan media *kahoot* yang disajikan.

### **Rekomendasi**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa hal yang diajukan sebagai rekomendasi bagi siswa, guru, dan peneliti selanjutnya sebagai berikut :

#### 1. Bagi Siswa

Pelaksanaan pembelajaran selama ini sangat monoton dan terasa membosankan, dengan adanya media pembelajaran *kahoot* diharapkan siswa lebih termotivasi dalam belajar keberagaman dengan lebih menyenangkan.

#### 2. Bagi Guru

Pada proses pembelajaran untuk materi yang digunakan lebih dikembangkan lagi pada materi, adanya keberagaman yang ada di Indonesia dengan keanekaragaman memiliki cakupan yang luas. Pelaksanaan pembelajarannya diharapkan mengembangkan media pembelajaran *kahoot* sebagai fasilitas pembelajaran yang menarik.

#### 3. Bagi Peneliti selanjutnya

Pada penelitian yang sudah dilaksanakan sebaiknya peneliti selanjutnya dapat lebih mengembangkan media, khususnya media pembelajaran *kahoot* untuk digunakan di sekolah. hal ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang lebih interaktif di kelas.

### **DAFTAR REFERENSI**

- Akhmadi, A. (2019). Moderasi Beragama Dalam Keragaman Indonesia Religious Moderation in Indonesia Diversity. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 13(2), 45–55.
- Antara, M., & Yogantari, M. V. (2018). Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inovasi Industri Kreatif. *Senada*, 1, 292–301.

- Anviani, R., & Pujiriyanto. (2022). Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Epistema*, 3(1), 2723–8199. <https://doi.org/10.21831/ep.v3i1.31746>
- Ardiawan, Kristiana, P., & Swarjana, (2020). Model Pembelajaran Jigsaw Sebagai Salah Satu Strategi Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 57–63. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v1i1.528>
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian Pengembangan Fisika*, 3(1), 58–62. <https://doi.org/doi.org/10.21009/1.03108>
- Bachrudin, A. A., & Kasrman, K. (2022). Analisis Efektivitas Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan Multikultural Pada Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4505–4516. <https://doi.org/10.31004>
- Dewantara, A. W. (2019). Bhinneka Tunggal Ika Sebagai Model Multikulturalisme Khas Indonesia. *Seminar Nasional Keindonesiaan (FPIPSKR)*, 396–404. <https://conference.upgris.ac.id>
- Fadillah Hendiyani, S., Juli, & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi BASAYA Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Sosial Budaya pada Peserta Didik Kelas V. *Journal on Education*, 06(01), 5505–5521. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3738>
- Gawise, G., Nurmaya, G. A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Isdayanti, E., Lion, E., & Saefulloh, A. (2020). Strategi Merawat Kerukunan Dalam Keberagaman Masyarakat di Desa Pantai Harapan Kecamatan Cempaga Hulu Kabupaten Kotawaringin Timur. *Jurnal (JPIPS)*, 1(12), 16–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.37304/jpips.v12i1.1055>
- Maulana, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kegiatan Ekonomi Siswa Di Kelas V SD.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Halimah, N. F., Salsabila, R. A., Rohimah, R., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Pengenalan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. *Journal on Education*, 05(02), 2796–2800. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.925>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam

- Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Sari, F. L., & Najicha, F. U. (2022). Nilai-Nilai Sila Persatuan Indonesia Dalam Keberagaman Kebudayaan Indonesia. *Jurnal: Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 79–85. <https://doi.org/10.33061/jgz.v11i1.7469>
- Udin, P., Kadir, H., & Supriyadi. (2023). Penerapan Media Kahoot pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 2 Wanggarasi Kabupaten Pohuwato. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(1), 141–148. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i1.1201>
- Widiyani, A., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Software Liveworksheet pada Materi PPKn. *Jurnal Dwija Cendekia*, 5(1), 133–140. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i1.53176>
- Winda, F. R., Kurniawan, W., & Darmaji. (2021). Analisis Respon Pengguna Terhadap Penerapan Web-Based Assessment Pada Praktikum Fisika Dasar, 5(1). <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i1.1140>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, & Ulfiah, Z. (2023a). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yulianti, & Dewi, D. A. (2021). Penanaman Nilai Toleransi dan Keberagaman Suku Bangsa Siswa Sekolah Dasar melalui Pendidikan Kewarganegaraan. Edukasi Tematik *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 60–70. <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v2i1.83>