

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT!* BERBASIS
KUIS PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV SDN DUKUH
KUPANG V SURABAYA**

SKRIPSI



Oleh:

SHAFARINA AINURRAHMA

22650025

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT!* BERBASIS
KUIS PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV SDN DUKUH
KUPANG V SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas dan Ilmu Pendidikan
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

SHAFARINA AINURRAHMA

22650025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh Shafarina Ainurrahma, NPM. 22650025, dengan judul
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *KAHOOT!* BERBASIS KUIS
PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV SDN DUKUH KUPANG V
SURABAYA telah memenuhi syarat untuk diikutkan dalam ujian.

Surabaya, 2 Juli 2026

Disetujui Oleh:

Pembimbing pertama,



Dr. Jarmani, S.Pd., M.Pd
NIK. 15741-ET

Pembimbing kedua,



Friendha Yuanta, S.Pd., M.Pd
NIK. 15742-ET

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh : Shafarina Ainurrahma
NPM : 22650025
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Kahoot!* Berbasis
Kuis pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN
Dukuh Kupang V Surabaya

Telah dipertahankan dihadapan tim penguji pada Tanggal 9 Juli 2026 dan dinyatakan memenuhi syarat.

PENGUJI

PENGUJI I

Dr. Jarmani, S.Pd., M.Pd

NIK. 15741-ET

PENGUJI II

Friendha Yuanta, S.Pd., M.Pd

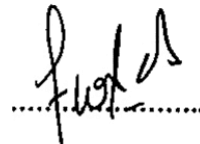
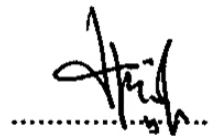
NIK. 15742-ET

PENGUJI III

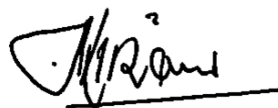
Diyas Age Larasati, S.Pd., M.Pd

NIK. 15742-ET

TANDA TANGAN



Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dra. Anik Kirana, M.Pd
NIK. 91115-ET

SURAT PERNYATAAN KEORISINILAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Shafarina Ainurrahma

NPM : 22650025

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Alamat : Jl. Buntaran 3/117

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Skripsi yang diujikan ini benar-benar hasil kerja keras saya sendiri (bukan hasil jiplakan baik sebagian maupun seluruhnya)
2. Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil jiplakan, saya akan menanggung resiko diperkarakan oleh Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 7 Juli 2026

A 10,000 Rupiah Indonesian banknote is shown, partially obscured by a black ink signature. The signature is written in a cursive style. The banknote features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA' and 'DAPAT MENDAPAT'.

Shafarina Ainurrahma

NPM. 22650025

PERSEMBAHAN

Tiada lembar yang paling indah dalam karya ini selain lembar persembahan. Lembar sederhana yang menjadi saksi atas rasa syukur, cinta, doa, perjuangan, dan terima kasih kepada mereka yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan hidup penulis. Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. untuk diri sendiri. Shafarina Ainurrahma terimakasih karena telah mampu bertahan dan berjuang sejauh ini. Terimakasih sudah terus berusaha berdiri di tengah banyaknya tekanan dan air mata yang tidak selalu terlihat oleh orang lain. Namun, semua proses panjang ini menjadi bukti bahwa perjuangan tidak akan mengkhianati hasil. Semoga segala perjuangan ini menjadi langkah awal menuju masa depan yang lebih baik. Semoga setiap ilmu dan pengalaman yang diperoleh dapat menjadi manfaat bagi penulis maupun orang-orang di sekitar. Tetaplah melangkah dan berjuang dengan penuh keyakinan, karena setiap proses, air mata, dan perjuangan yang telah dilewati tidak pantas berakhir dengan rasa menyerah.
2. untuk kedua orang tua tercinta, Bapak Sakroni dan Ibu Musyayaroh, terimakasih atas cinta yang tidak pernah habis, doa yang tidak pernah putus, serta perjuangan yang tidak pernah diceritakan. Setiap langkah penulis hingga berada di titik ini tidak akan pernah terlepas dari pengorbanan, kerja keras, dan ketulusan Bapak dan Ibu. Tidak ada kata yang mampu menggambarkan betapa besar rasa terimakasih penulis. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi sedikit kebanggaan dan hadiah kecil atas semua pengorbanan yang diberikan

selama ini. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada Bapak dan Ibu.

3. untuk kakakku Faizatus Sholikhah, Fitri Apriyani, dan Fira Yuliana, terimakasih atas doa, dukungan, dan kasih sayang yang selalu diberikan kepada penulis selama ini. Karya sederhana ini merupakan wujud rasa syukur penulis karena diberikan kesempatan menjadi salah satu anak dalam keluarga yang mampu menyanggah gelar sarjana. Semoga keberhasilan sederhana ini dapat menjadi kebanggaan, kebahagiaan, dan awal untuk mewujudkan harapan keluarga di masa depan.
4. Kepada seseorang yang memiliki tempat istimewa dalam perjalanan hidup penulis, yaitu pemilik nama Bayu Satriya Pamungkas terima kasih telah hadir dan membersamai setiap proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala dukungan, doa, perhatian, serta kesediaan untuk mendengarkan setiap keluh kesah penulis. Kehadiranmu menjadi sumber semangat dan kekuatan bagi penulis dalam menghadapi berbagai tantangan selama menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih karena telah menjadi tempat pulang yang memberikan ketenangan, serta selalu meyakinkan penulis untuk terus melangkah hingga akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada sahabat dan teman-teman seperjuangan Lailatul Hasanah, Alesia Nala Maheswari, Putri Aulia Nabilatuz Zakiyah, Masula Hana Sajidah, Rani Oktavia, Putri Apriliyah, Dwi Agustina, Shinta Agis Salsabila, Risanda Ramadamayanti, dan Veronika Vebriani, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan cerita yang telah menemani perjalanan penulis selama masa perkuliahan. Semoga pertemanan ini tetap terjaga dan menjadi kenangan indah

yang tak terlupakan. Serta kepada seluruh teman-teman PGSD Angkatan 2022, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini. Semoga kita semua diberikan kesuksesan dan dapat meraih cita-cita yang diimpikan.

ABSTRAK

Ainurrahma, Shafarina, 2026, Pengembangan Media Pembelajaran *Kahoot!* Berbasis Kuis pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Pembimbing I Dr. Jarmani, S.Pd., M.Pd dan Pembimbing II Friendha Yuanta, S.Pd., M.Pd

Kata Kunci: *Kahoot!*, media pembelajaran, kuis interaktif, IPAS, sekolah dasar.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memerlukan media yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan partisipasi siswa dalam pembelajaran menjadi rendah serta berdampak pada kesulitan dalam memahami materi. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV-A SDN Dukuh Kupang V Surabaya, sebagian siswa memperoleh hasil belajar di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Kahoot!* berbasis kuis pada materi Usaha Memenuhi Kebutuhan serta mengetahui tingkat validitas dan keefektifannya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media, dan 26 siswa kelas IV-A SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, angket respon siswa, serta tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh persentase validasi ahli materi sebesar 90% dan ahli media sebesar 88,33% dengan kategori valid. Hasil angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 93,3% dengan kategori sangat baik. Selain itu, rata-rata nilai *pretest* sebesar 66% meningkat menjadi 86,6% pada *posttest*, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 20,6%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran *Kahoot!* berbasis kuis dinyatakan valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Usaha Memenuhi Kebutuhan di sekolah dasar.

ABSTRACT

Ainurrahma, Shafarina, 2026, Pengembangan Media Pembelajaran *Kahoot!* Berbasis Kuis pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Pembimbing I Dr. Jarmani, S.Pd., M.Pd dan Pembimbing II Friendha Yuanta, S.Pd., M.Pd

Keywords: Kahoot!, learning media, interactive quiz, Science and Social Studies (IPAS), elementary school.

Science and Social Studies (IPAS) learning in elementary schools requires instructional media that can enhance students' engagement in the learning process. The limited variety of learning media has led to low levels of student participation in the learning process and has hindered students' understanding of the subject matter. Based on observations conducted in Class IV-A of SDN Dukuh Kupang V Surabaya, several students achieved learning outcomes below the Minimum Learning Achievement Criteria (KKTP). This study aimed to develop a Kahoot! based quiz learning media on the topic of Meeting Human Needs and to determine its validity and effectiveness. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects included one material expert, one media expert, and 26 fourth-grade students of SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Data were collected through expert validation sheets, student response questionnaires, and learning outcome tests in the form of pretests and posttests. The results showed that the learning media achieved a validity score of 90% from the material expert and 88.33% from the media expert, both categorized as valid. Student responses reached 93.3%, indicating a very positive category. Furthermore, the average pretest score increased from 66% to 86.6% on the posttest, resulting in a learning improvement of 20.6%. These findings indicate that the Kahoot!-based quiz learning media is valid and effective for use in teaching IPAS, particularly the topic of Meeting Human Needs in elementary schools.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Kahoot!* Berbasis kuis pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dra. Anik Kirana, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
2. Noviana Desiningrum, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
3. Dr. Jarmani, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta masukan yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Friendha Yuanta, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan serta arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan pembelajaran yang sangat berharga selama masa perkuliahan.
6. Kepala Sekolah, guru, staf, dan seluruh pihak SDN Dukuh Kupang V Surabaya yang telah memberikan izin, bantuan, serta dukungan kepada penulis dalam pelaksanaan penelitian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan karya ini di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi kontribusi positif dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan sekolah dasar.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN KEORISINILAN SKRIPSI	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR BAGAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
G. Manfaat Pengembangan	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Media Pembelajaran.....	12
1. Manfaat Media Pembelajaran	13
2. Prinsip Media Pembelajaran	15
3. Jenis Media Pembelajaran.....	18
B. <i>Kahoot!</i>	20
1. Manfaat <i>Kahoot!</i>	22
2. Kelebihan <i>Kahoot!</i>	24

3. Kekurangan <i>Kahoot!</i>	27
4. Fitur-Fitur <i>Kahoot!</i>	29
5. Langkah-Langkah mengoperasikan <i>Kahoot!</i>	31
C. Kuis	32
D. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	35
1. Tujuan Mata Pelajaran IPAS	37
E. Usaha Memenuhi Kebutuhan	39
F. Kajian Penelitian yang Relevan	41
G. Kerangka Pikir	45
H. Pertanyaan Penelitian	48
BAB III METODE PENELITIAN.....	49
A. Model Pengembangan	49
B. Prosedur Pengembangan	51
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	51
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	53
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	54
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	55
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	56
C. Desain Uji Coba Produk	56
1. Desain Uji Coba	56
2. Subjek Uji Coba	58
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	59
4. Teknik Analisis Data	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	69
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	69
1. Analisis (<i>Analysis</i>)	69
2. Desain (<i>Design</i>).....	71
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	72
4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	84
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	85
B. Hasil Uji Coba Produk	86
1. Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	86

2. Hasil Angket Respon Siswa	89
C. Revisi Produk	94
1. Ahli Media	94
2. Ahli Materi	95
D. Kajian Produk Akhir	95
E. Keterbatasan Penelitian	96
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	99
A. Simpulan tentang Produk	99
B. Saran Pemanfaatan Produk	100
C. Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	101
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar Nama dan Isian Angket Ahli Materi	76
Tabel 4.2 Data Ahli Materi.....	77
Tabel 4.3 Daftar Nama dan Isian Angket Ahli Media	80
Tabel 4.4 Data Ahli Media	81
Tabel 4.5 Hasil pretest dan posttest.....	86
Tabel 4.6 Data Respon Siswa.....	89
Tabel 4.7 Hasil Jawaban Angket Respon Siswa.....	91
Tabel 4. 8 Revisi oleh Ahli Media.....	94
Tabel 4. 9 Revisi oleh Ahli Materi	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 memasukkan pertanyaan	73
Gambar 4.2 mengatur waktu soal.....	74
Gambar 4.3 menambahkan gambar.....	74
Gambar 4.4 tampilan akhir media.....	75
Gambar 4.5 halaman PIN.....	75

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pikir	47
Bagan 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE	50