



# Pengembangan Model *Problem Based Learning* Pada Penggunaan Game Kahoot Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III SD Miftahul Ulum Menganti Gresik

Nur Izzumaroh Septiana

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Al Azhar Menganti Gresik  
[nizzumaroh@gmail.com](mailto:nizzumaroh@gmail.com)

Rahmad Rudianto

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Al Azhar Menganti Gresik  
[rudiantorahmat1987@gmail.com](mailto:rudiantorahmat1987@gmail.com)

Nurul Agustin

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Al Azhar Menganti Gresik  
[nurulagustinpgsd07@gmail.com](mailto:nurulagustinpgsd07@gmail.com)

**Abstrak:** Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SD Miftahul Ulum Menganti Gresik menjadi latar belakang penelitian ini. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru, ditemukan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional, minim media interaktif, dan kurang menstimulasi kreativitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbasis media Game Kahoot untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Data dikumpulkan melalui observasi, angket, tes pretest dan posttest, serta wawancara. Hasil validasi oleh ahli menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran termasuk media Kahoot dan modul ajar berada dalam kategori "Sangat Layak" dengan persentase kelayakan 93%–95%. Hasil uji coba menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan berpikir kreatif siswa, dengan ketuntasan belajar meningkat dari 9% (pretest) menjadi 100% (posttest), dan rata-rata nilai meningkat dari 47,7 menjadi 90. Respon siswa terhadap media juga sangat positif dengan rata-rata kepraktisan 94,6%. Dengan demikian, model PBL berbasis Game Kahoot terbukti layak, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar.

**Kata kunci:** Berpikir kreatif, Game Kahoot, Problem Based Learning, Sekolah dasar

**Abstract:** *The low creative thinking skills of third-grade students at SD Miftahul Ulum Menganti Gresik serve as the background for this research. Observations and interviews with teachers revealed that learning was still conventional, lacked interactive media, and did not adequately stimulate student creativity. This study aims to develop a Problem Based Learning (PBL) model integrated with the Game Kahoot to enhance students' creative thinking skills. This research is a development study using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data were collected through observation, questionnaires, pretest and posttest, and interviews. Validation results from experts indicate that the learning tools, including Kahoot media and teaching modules, are categorized as "Highly Feasible" with a feasibility percentage of 93%–95%. The trial results show a significant improvement in students' creative thinking, with mastery learning increasing from 9% (pretest) to 100% (posttest), and the average score rising from 47.7 to 90. Students' responses to the media were also very positive, with an average practicality score of 94.6%. Thus, the PBL model based on Game Kahoot is proven to be feasible, practical, and effective for use in IPAS learning to enhance creative thinking in elementary students.*

**Keywords:** *Creative thinking, Game Kahoot, Problem Based Learning, Primary school*

## PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan abad ke-21, siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai pengetahuan faktual, tetapi juga keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kreatif, kritis, dan kolaboratif (Cahyaningsih et al., 2025). Kurikulum merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk aktif mengeksplorasi ide, memecahkan masalah, dan menghasilkan solusi yang orisinal (Kurniawati et al., 2024). Namun banyak siswa sekolah dasar yang masih mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide-ide kreatif dan berpikir di luar pola yang biasa, terutama ketika pembelajaran dilakukan secara satu arah dan minim stimulasi kognitif.

Fenomena yang terjadi di SD Miftahul Ulum Menganti Gresik menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil pembelajaran yang monoton, terbatasnya variasi pertanyaan yang menantang daya imajinasi siswa, serta rendahnya antusiasme saat menyelesaikan tugas terbuka. Pembelajaran yang dominan berpusat pada guru menjadi salah satu penyebab utama kurang berkembangnya kreativitas siswa. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru, dengan dominasi metode ceramah dan tugas hafalan. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran, dan menunjukkan kesulitan saat diminta mengembangkan ide-ide baru dalam bentuk cerita, gambar, atau solusi dari suatu permasalahan. Minimnya penggunaan media interaktif dan kurangnya variasi dalam pendekatan pembelajaran turut menjadi faktor yang menghambat berkembangnya potensi berpikir kreatif pada siswa.

Untuk menyelesaikan fenomena tersebut, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan merangsang kreativitas siswa. Model *Problem Based Learning* (PBL) menjadi salah satu solusi strategis karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pemecahan masalah yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan mereka, sekaligus melatih kolaborasi dan kemandirian (Tri Pudji Astuti, 2019). *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan instruksional di mana siswa menghadapi permasalahan yang tidak terstruktur, kemudian belajar melalui proses penyelidikan dan pemecahan masalah tersebut (Ratno et al., 2024). Model ini menekankan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (seperti berpikir kritis dan kreatif), serta kerja sama tim (Nursantalia Habeahan et al., 2023). Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana proses belajar dimulai dengan penyajian masalah nyata (kontekstual) sebagai stimulus untuk belajar (Tri Pudji Astuti, 2019). Siswa didorong untuk secara aktif mengidentifikasi masalah, merumuskan solusi, melakukan pencarian informasi, berdiskusi, dan akhirnya mempresentasikan hasil pemecahan masalah secara kolaboratif.

Keunggulan utama PBL adalah kemampuannya dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti berpikir kritis dan kreatif (Fonna, 2024). Melalui pemecahan masalah yang kontekstual, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga untuk menganalisis situasi, mengevaluasi informasi, dan menghasilkan solusi yang inovatif. Hal ini secara langsung mendorong tumbuhnya kemampuan berpikir mendalam dan reflektif



dalam proses belajar. Ketika model ini dipadukan dengan media digital interaktif seperti Kahoot, yaitu sebuah platform kuis berbasis permainan, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menantang (Kudri & Maisharoh, 2021). Integrasi antara PBL dan Kahoot diyakini dapat mendorong siswa untuk berpikir secara lebih luas, mengeksplorasi berbagai alternatif jawaban, serta termotivasi untuk aktif terlibat dalam diskusi dan penyelesaian masalah. Selain meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa, perpaduan ini juga memberikan ruang yang lebih besar bagi tumbuhnya kemampuan berpikir kreatif sebuah keterampilan esensial yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan di era global dan digital saat ini.

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang digunakan untuk membuat kuis interaktif, survei, dan diskusi secara real-time (Nadya Refita Sandi et al., 2024). Dalam konteks pendidikan, Kahoot berfungsi sebagai media evaluasi dan pembelajaran yang menyenangkan, yang dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Nabila, 2024). Penggunaan Kahoot dalam dunia pendidikan telah menjadi salah satu inovasi digital yang efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Wang & Tahir, 2020). Kahoot memungkinkan guru untuk menyajikan materi dalam bentuk kuis yang dikemas seperti permainan, dengan tampilan visual yang menarik dan waktu pengerjaan yang menantang. Siswa dapat menjawab pertanyaan melalui perangkat masing-masing, baik secara individu maupun kelompok, sehingga tercipta suasana kompetitif yang sehat (Budiningrum et al., 2024).

Dalam implementasinya, Kahoot mampu mendorong siswa untuk lebih fokus, terlibat, dan bersemangat saat mengikuti pembelajaran, karena mereka tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai peserta aktif dalam kegiatan (Hadijah et al., 2025). Selain itu, Kahoot juga memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara cepat dan interaktif. Skor, jawaban benar-salah, serta kecepatan siswa dalam menjawab dapat langsung terlihat, sehingga guru bisa menganalisis hasil belajar secara real-time (Damayanti & Dewi, 2021).

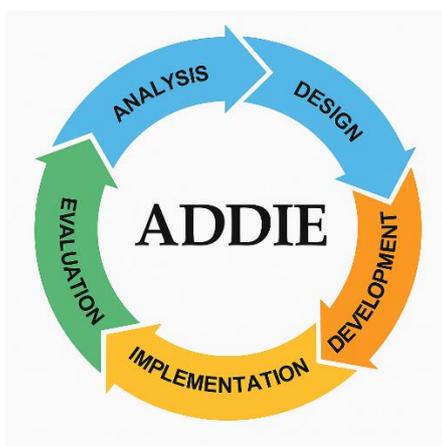
Penelitian sebelumnya banyak membahas efektivitas *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, namun belum banyak yang mengintegrasikannya dengan platform digital seperti Kahoot secara spesifik untuk mendorong berpikir kreatif pada jenjang sekolah dasar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa Kahoot efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, namun belum difokuskan pada pengaruhnya terhadap pengembangan kreativitas dalam konteks pemecahan masalah.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada integrasi unik antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media digital Kahoot sebagai alat bantu interaktif yang dirancang khusus untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Selama ini, penerapan PBL dan penggunaan Kahoot dalam pembelajaran masih sering dilakukan secara terpisah, dan jarang difokuskan pada tujuan spesifik seperti pengembangan kreativitas, terutama di jenjang SD. Penelitian ini secara khusus menyasar siswa kelas III SD, yang berada pada fase perkembangan kognitif penting yakni transisi dari berpikir intuitif menuju operasional konkret. Namun demikian, kelompok usia ini masih jarang menjadi objek utama dalam penelitian inovatif berbasis pembelajaran kreatif. Kebaruan juga terlihat pada pengembangan perangkat pembelajaran yang tidak hanya menyajikan konten materi, tetapi juga mencakup strategi evaluasi yang kreatif dan menyenangkan melalui media permainan

digital Kahoot, yang secara langsung dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji kelayakan model *Problem Based Learning* berbasis game Kahoot guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SD Miftahul Ulum Menganti Gresik.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar atau model pembelajaran yang valid dan efektif. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Miftahul Ulum Menganti Gresik, dengan objek penelitian sejumlah 22 siswa kelas III. Fokus utamanya adalah pengembangan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis game Kahoot untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Adapun Tahapan-tahapan Penelitian ini dengan Model ADDIE meliputi; a) *Analysis* (Analisis) untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa, kurikulum, dan masalah pembelajaran yang ada di lapangan. b) *Design* (Perancangan), untuk menyusun rancangan bahan ajar, merancang skenario pembelajaran PBL, serta merancang soal Kahoot yang sesuai dengan materi dan tujuan. c) *Development* (Pengembangan), untuk membuat bahan ajar berbasis Kahoot dan mengonsultasikannya kepada ahli (validator) untuk diuji kelayakannya. d) *Implementation* (Implementasi) untuk menerapkan produk hasil pengembangan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran. e) *Evaluation* (Evaluasi) untuk mengevaluasi efektivitas bahan ajar melalui analisis hasil belajar siswa dan tanggapan dari peserta didik maupun guru.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi: a) Observasi: untuk mengetahui kondisi awal sebelum diberi perlakuan dengan model PBL Berbasis Game Kahoot dan ketika sesudah pembelajaran dengan model PBL Berbasis Game Kahoot. b) Angket (Kuesioner): untuk mengukur tanggapan siswa terhadap penggunaan model PBL berbasis Kahoot. c) Tes: digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran. d) Wawancara: Untuk menggali informasi dari guru



atau siswa terkait efektivitas model yang diterapkan. e) Dokumentasi: Sebagai bukti pendukung seperti foto, hasil kerja siswa, dan lembar penilaian.

Teknik Analisis Data pada penelitian ini dengan menggunakan dua Teknik analisis yaitu, Data kualitatif untuk mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, angket yang dianalisis dengan cara mereduksi, menyajikan, dan menarik kesimpulan mengacu pada teknik analisis Miles & Huberman. Data kuantitatif (hasil tes) dianalisis menggunakan statistik deskriptif, dengan menghitung nilai rata-rata, persentase, dan peningkatan skor pretest dan posttest siswa. Adapun rumus yang digunakan dalam menghitung dalam pengumpulan data sebagai berikut:

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\sum X$  = Jumlah skor yang diberikan oleh ahli (materi, dan media)

$N$  = Jumlah skor maksimal yang mungkin diperoleh

Tabel 1. Skala Likert Kriteria Validitas

Skor Akhir	Kategori Kelayakan
85 – 100	Sangat Layak
70 – 84	Layak
55 – 69	Cukup Layak
40 – 54	Kurang Layak
< 40	Tidak Layak

Data dari angket kepraktisan dan observasi keterlaksanaan pembelajaran, dianalisis menggunakan teknik analisis kepraktisan. Skor dari respon guru dan siswa dihitung dalam bentuk persentase, lalu dikategorikan berdasarkan kriteria tingkat kepraktisan. Rumus menghitung perolehan data angket kepraktisan sebagai berikut:

$$\text{Kepraktisan (\%)} = \frac{\text{jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 2. Skala Likert Kriteria Kepraktisan:

Persentase (%)	Kategori Kepraktisan
85 – 100	Sangat Praktis
70 – 84	Praktis
55 – 69	Cukup Praktis
40 – 54	Kurang Praktis
< 40	Tidak Praktis

Data hasil pretest dan posttest siswa, dianalisis menggunakan teknik analisis keefektifan dengan rumus N-gain. Hasil analisis ini digunakan untuk mengukur sejauh mana peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan Belajar (\%)} = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

Tabel 3. Kriteria Ketuntasan Belajar Klasikal

Persentase Ketuntasan	Kategori
$\geq 85\%$	Tuntas secara klasikal
$< 85\%$	Belum tuntas secara klasikal

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Analysis (Analisis)*

Peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan di kelas III SD Miftahul Ulum Menganti Gresik. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah, terlihat dari minimnya variasi ide, ketergantungan pada guru, dan metode pembelajaran yang masih konvensional. Pembelajaran belum memberi ruang eksplorasi dan kolaborasi, serta media yang digunakan belum menstimulasi kreativitas siswa. Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pengembangan berpikir kreatif sebagai bagian dari Profil Pelajar Pancasila. Siswa kelas III yang berada pada tahap konkret operasional membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Lingkungan sekolah mendukung inovasi, dengan tersedianya perangkat TIK yang memadai. Oleh karena itu, dirancang model *Problem Based Learning* berbasis Kahoot untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa secara aktif dan menyenangkan.

### *Design (Perancangan)*

Pada tahap desain, peneliti merancang perangkat pembelajaran berbasis Problem Based Learning (PBL) yang diintegrasikan dengan media Kahoot untuk mendorong pembelajaran aktif dan berpikir kreatif. Perangkat yang disusun meliputi RPP, LKS, soal evaluasi, dan materi ajar yang kontekstual serta interaktif. Strategi pembelajaran dirancang agar siswa terlibat dalam pemecahan masalah nyata secara kelompok. Media Kahoot digunakan sebagai evaluasi berbasis kuis yang menarik, memotivasi siswa, dan memungkinkan guru memberi umpan balik langsung. Desain ini bertujuan menciptakan proses belajar yang menyenangkan, relevan, dan menumbuhkan kreativitas siswa.

### *Development (Pengembangan)*

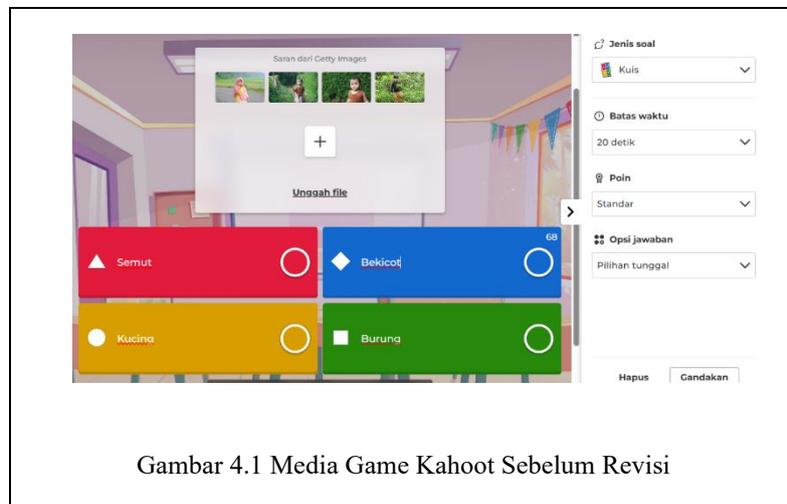
Pada tahap ini, peneliti mulai merancang perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media digital interaktif Kahoot sebagai upaya untuk menciptakan proses belajar yang bermakna, menyenangkan, dan mendorong pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Perancangan dilakukan secara sistematis berdasarkan hasil analisis kebutuhan sebelumnya dan merujuk pada capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Produk pembelajaran yang dirancang mencakup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), soal evaluasi, dan materi ajar yang disesuaikan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa.

Materi dikemas secara kontekstual agar lebih mudah dipahami dan relevan dengan pengalaman siswa, sekaligus menumbuhkan daya nalar dan keberanian dalam mengemukakan pendapat. Strategi PBL disusun melalui tahapan-tahapan pemecahan masalah, di mana siswa

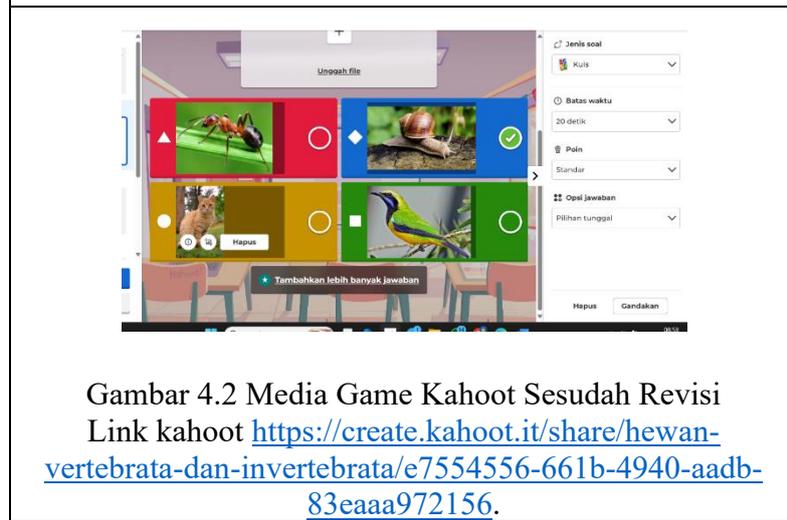
diajak untuk mengidentifikasi masalah, berdiskusi dalam kelompok, mencari solusi, dan mempresentasikan hasil temuan mereka. Sementara itu, penggunaan Kahoot dirancang sebagai alat evaluasi formatif maupun sumatif yang bersifat interaktif dan kompetitif. Dengan tampilan visual yang menarik dan sistem permainan berbasis kuis, Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Penggunaan Kahoot juga memungkinkan guru untuk mengukur pemahaman siswa secara real-time serta memberikan umpan balik langsung yang dapat meningkatkan motivasi belajar.

Dengan rancangan yang menyeluruh ini, peneliti berharap perangkat pembelajaran tidak hanya menjadi sarana penyampaian materi, tetapi juga menjadi instrumen pengembangan karakter dan kompetensi abad ke-21, khususnya dalam membentuk siswa yang kreatif, mandiri, dan mampu bekerja sama secara efektif dalam menyelesaikan masalah.

Tabel 1. Hasil Pembuatan Game Kahoot



Gambar 4.1 Media Game Kahoot Sebelum Revisi



Gambar 4.2 Media Game Kahoot Sesudah Revisi  
Link kahoot <https://create.kahoot.it/share/hewan-vertebrata-dan-invertebrata/e7554556-661b-4940-aadb-83eaaa972156>.

### Implementation (Implementasi)

Setelah revisi berdasarkan masukan validator, tahap implementasi dilakukan di SD Miftahul Ulum Menganti Gresik untuk menguji kepraktisan dan efektivitas model *Problem Based Learning* berbasis game Kahoot. Tujuan uji coba ini adalah menilai respon siswa serta membandingkan hasil pretest dan

posttest kemampuan berpikir kreatif dalam dan repon guru melalui pembelajaran IPAS materi hewan vertebrata dan invertebrata kelas III.

Tabel 2. Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbasis Game Kahoot

<p>Kegiatan PBL</p> 	<p>Kegiatan pembelajaran dengan model Problem Based Learning berbasis <i>Game Kahoot</i> (Penjelasan Materi)</p>
<p>Kegiatan Penjelasan materi</p> 	<p>Sebelum kegiatan penjelasan materi siswa terlebih dahulu diberikan tugas LKPD Pretest</p>
<p>Siswa mengaplikasikan media <i>game kahoot</i></p> 	<p>Siswa dituntun bagaimana cara mengaplikasikan game kahoot dan mengerjakan Posttest yang berada di game kahoot</p>

#### Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan setelah implementasi untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan perangkat pembelajaran. Evaluasi melibatkan hasil validasi dari ahli media dan materi, serta data dari angket respon siswa, pretest, dan posttest. Media Game Kahoot, modul ajar, LKPD, serta instrumen tes telah divalidasi oleh ahli dibidangnya dengan hasil menunjukkan bahwa perangkat layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil kevalidan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi Game Kahoot

No	Aspek yang divalidasi	Nilai		Rata-rata	Kategori
		V1	V2		
1.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran	4	4	4	Sangat Layak
2.	Pengembangan tujuan pembelajaram	3	3	3	Sangat Layak
3.	Interaktivitas siswa dengan media	4	4	4	Sangat Layak
4.	Langkah penggunaan media sudah sistematis	4	4	4	Sangat Layak
5.	Kesesuaian isi mmateri dengan capaian pembelajaran	4	4	4	Sangat Layak
6.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	4	4	4	Sangat Layak
7.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa	4	3	3,5	Sangat Layak
8.	Bahasa panduan pengunaan jelas	4	4	4	Sangat Layak
9.	Petunjuk belajar jelas	3	4	3,5	Sangat Layak
10.	Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran	3	4	3,5	Sangat Layak
11.	Variasi bentuk soal	4	4	4	Sangat Layak
12.	Ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas materi	4	3	3,5	Sangat Layak
<b>Kelayakan Penunjang Proses Pembelajaran</b>					
13.	Media sesuai dengan penggunaan kelas	4	4	4	Sangat Layak
14.	Menciptakan susasana kelas yang aktif dan menyenangkan	4	4	4	Sangat Layak
15.	Membantu mengingat materi mengenai hewan vertebrata dan invertebrata	4	4	4	Sangat Layak
<b>Total Keseluruhan</b>		<b>57</b>	<b>57</b>	<b>57</b>	<b>Sangat Layak</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3.8</b>	<b>3.8</b>	<b>3.8</b>	<b>Layak</b>
<b>Persentase</b>		<b>95%</b>	<b>95%</b>	<b>95%</b>	

Evaluasi terhadap perangkat pembelajaran berbasis Game Kahoot menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran kelas III SD. Dua validator memberikan skor total 57 dari 60, dengan rata-rata 3,8 dan persentase kelayakan 95%. Media dinilai sesuai dengan capaian pembelajaran, sistematis, interaktif, dan sesuai dengan kemampuan siswa. Bahasa dan petunjuk penggunaan jelas, serta variasi soal membantu pemahaman materi, khususnya tentang hewan vertebrata dan invertebrata. Meski ada beberapa aspek yang masih perlu penyempurnaan, secara keseluruhan media ini efektif mendukung pembelajaran berbasis Problem Based Learning.

Tabel 4. Hasil Validasi Media Game Kahoot

No	Aspek yang dinilai	Nilai		Rata-rata	Kategori
		V1	V2		
		Pembelajaran			
1.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran	4	4	4	Sangat Layak
2.	Pengembangan tujuan pembelajaran	3	4	3,5	Sangat Layak
3.	Interaktivitas siswa dengan media	4	4	4	Sangat Layak
4.	Langkah penggunaan media sudah sistematis	4	4	4	Sangat Layak
5.	Kesesuaian isi mmateri dengan capaian pembelajaran	4	4	4	Sangat Layak
		Isi Materi			
6.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	3	4	3,5	Sangat Layak
7.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa	4	4	4	Sangat Layak
8.	Bahasa panduan penggunaan jelas	4	4	4	Sangat Layak
9.	Petunjuk belajar jelas	4	4	4	Sangat Layak
10.	Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran	3	4	3,5	Sangat Layak
11.	Variasi bentuk soal	4	4	4	Sangat Layak
12.	Ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas materi	4	4	4	Sangat Layak
		<b>Kelayakan Penunjang Proses Pembelajaran</b>			
13.	Media sesuai dengan penggunaan kelas	4	4	4	Sangat Layak
14.	Menciptakan susasana kelas yang aktif dan menyenangkan	4	4	4	Sangat Layak
15.	Membantu mengingat materi mengenai hewan vertebrata dan invertebrata	3	3	3,5	Sangat Layak
	Total Keseluruhan	56	59	54	Sangat Layak
	Rata-rata	3.7	5.9	3,6	
	Persentase	93%	98%	90%	



Hasil evaluasi dua validator terhadap media pembelajaran Game Kahoot menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Aspek pembelajaran, isi materi, dan penunjang proses pembelajaran mendapat skor tinggi dengan rata-rata nilai 3,6 hingga 3,7 dan persentase kelayakan 90% hingga 98%. Media dinilai sesuai dengan capaian pembelajaran, mudah dipahami, interaktif, serta mampu menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, media ini efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa kelas III SD.

Tabel 5. Hasil Angket Respon siswa terhadap uji coba media game kahoot

No	Keterangan	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presentase
1	Kesesuaian materi dengan media	85	88	96
2	Materi yang disajikan sesuai dengan kemampuan siswa	84	88	83
3.	Kejelasan ukuran dan warna pada media	86	88	98
4	Warna background, teks, angka serasi sehingga saya merasa nyaman belajar selama menggunakan media ini.	82	88	93
5	Media pembelajaran mendukung untuk memahami materi hewan vertebrata dan invertebrata	87	88	99
6	Rasa antusias dalam pembelajaran menggunakan media	85	88	96
7	Media pembelajaran mudah untuk dipahami	84	88	83
8	Petunjuk penggunaan media jelas	88	88	100
9	Minat belajar dengan menggunakan media	86	88	98
10	Kondisi pembelajaran menggunakan media	88	88	100
Total Skor Rata-rata Presentase				94,6%

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sangat layak dengan rata-rata persentase 94,6%. Aspek dengan skor tertinggi adalah petunjuk penggunaan dan kondisi pembelajaran (100%), diikuti oleh pemahaman materi (99%) serta antusiasme dan minat belajar siswa (96–98%). Meskipun secara umum efektif, beberapa aspek seperti kemudahan memahami media dan kesesuaian materi dengan kemampuan siswa masih dapat ditingkatkan. Secara keseluruhan, media ini berhasil menciptakan pembelajaran yang menarik dan mendukung pemahaman konsep secara optimal.

Tabel 6. Hasil Pretest dan Posttest Berpikir Kreatif

Keterangan	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa Tuntas ( $\geq 75$ )	2 siswa	22 siswa
Rata-rata Nilai	47,7	90
Persentase Ketuntasan	9%	100%

Evaluasi hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diterapkannya model Problem Based Learning (PBL) berbasis media Game Kahoot. Sebelum pembelajaran dilakukan, hanya 2 dari 22 siswa atau sekitar 9% yang mencapai nilai tuntas ( $\geq 75$ ), dengan rata-rata nilai sebesar 47,7. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi secara optimal. Namun, setelah implementasi model PBL berbantuan media Kahoot, terjadi lonjakan drastis dalam capaian belajar siswa, di mana seluruh siswa (100%) berhasil mencapai nilai tuntas, dengan rata-rata nilai meningkat menjadi 90. Hasil ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual melalui model PBL dan media digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, memperkuat pemahaman konsep, serta mendorong tumbuhnya kemampuan berpikir kreatif secara efektif (Agustin et al., 2024).

Penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbasis game Kahoot dalam penelitian ini terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SD Miftahul Ulum Menganti Gresik. Siswa didorong untuk aktif memecahkan masalah nyata, berkolaborasi, dan menemukan solusi secara mandiri, bukan hanya menerima pengetahuan secara pasif. Selain itu, penggunaan Kahoot sebagai media interaktif memperkuat motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut (Emilio & Safitri, 2024), Kahoot berpotensi meningkatkan keterlibatan dan perhatian siswa di kelas melalui fitur-fitur gamifikasinya. Dalam konteks pembelajaran IPAS tentang hewan vertebrata dan invertebrata, siswa tampak lebih antusias dalam menjawab soal yang disajikan secara visual dan kompetitif melalui platform tersebut. (Khakim et al., 2022) juga mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan yang efektif dalam melatih peserta didik untuk berpikir kreatif, karena mereka harus mencari solusi dari suatu persoalan yang diberikan. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah siswa yang mencapai kategori “sangat baik” dalam berpikir kreatif setelah penerapan model ini, dari hanya 2 siswa (9%) pada saat pretest menjadi 22 siswa (100%) pada posttest. Hasil penelitian ini diperkuat oleh temuan (Puji Ayu Dewi Lestari et al., 2024) yang menyatakan bahwa penerapan PBL berbantu media digital secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa sekolah dasar dibandingkan dengan metode konvensional. Media digital dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang kaya, visual, dan menarik secara emosional. (Lolita Anna Risandy et al., 2023) menyatakan bahwa dalam pembelajaran berbasis masalah, siswa belajar melalui investigasi dan eksplorasi mandiri yang difasilitasi guru melalui peran sebagai fasilitator. Ini terbukti dari peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran kelompok, diskusi, dan partisipasi aktif selama penggunaan media Kahoot. Dengan beberapa penelitian yang relevan yang mendukung bahwa integrasi model PBL dan media Kahoot bukan hanya memperkaya strategi pembelajaran, tetapi juga efektif dalam menumbuhkan berpikir kreatif yang menjadi tuntutan dalam pendidikan abad ke-21

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini berhasil mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis model Problem Based Learning (PBL) yang terintegrasi dengan media digital Kahoot. Hasil dari seluruh tahapan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) menunjukkan bahwa perangkat dan media pembelajaran yang dikembangkan



sangat layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS materi hewan vertebrata dan invertebrata. Validasi dari para ahli menunjukkan tingkat kelayakan perangkat mencapai 95%, dengan skor rata-rata 3,8 dalam kategori *sangat layak*. Hasil angket siswa menunjukkan respon yang sangat positif dengan persentase kepraktisan sebesar 94,6%. Sementara itu, analisis hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan berpikir kreatif siswa, dari rata-rata 47,7 menjadi 90, dengan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 9% menjadi 100%. Dengan demikian, model PBL berbasis Game Kahoot efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SD, serta dapat diimplementasikan sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran abad ke-21.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N., Rudianto, R., & Fauziah, R. R. (2024). *Application of Case-Based Wordwall Media to Improve Primary School Students' Critical Thinking Abilities*. 8(2). [madrosatuna.umsida.ac.id/index.php/madrosatuna](https://madrosatuna.umsida.ac.id/index.php/madrosatuna)
- Budiningrum, M., Ulfiyani, S., Septiana, I., & Huda, T. F. N. (2024). *Penerapan Media Kahoot dalam Pembelajaran Puisi Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Semarang*. 8(2).
- Cahyaningsih, A., Ramadhani, L., Aulia, H., Alwi, N. A., & Ningsih, Y. (2025). Transformasi Kurikulum dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Abad 21. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(3), 352–367. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i3.1845>
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.656>
- Emilio, A., & Safitri, D. (2024). *Tinjauan Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Pembelajaran Interaktif*. 1(3). <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Fonna, M. (2024). *Pengaruh Penerapan Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Keterampilan Abad 2*. 5(1).
- Hadijah, S., Azis, A., & Afifah, N. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran SKI di MA Darul Ulum Palangka Raya. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 4(2), 555–567. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v4i2.4110>
- Khakim, N., Mela Santi, N., Bahrul U S, A., Putri, E., & Fauzi, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 347–358. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1506>
- Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu PENDIDIKAN*, 3(6), 4628–4636. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>
- Kurniawati, R., Kurniawati, R., & Muttaqin, M. 'Azam. (2024). Implementasi Metode Project Based Learning Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Terapan Kurikulum Merdeka. *Journal Of Early Childhood Education Studies*, 4(1), 105–131. <https://doi.org/10.54180/joeces.2024.4.1.136-163>

- Lolita Anna Risandy, Septiana Sholikhah, Putri Zudhah Ferryka, & Anggi Firnanda Putri. (2023). Penerapan Model Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 1(4), 95–105. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v1i4.379>
- Nabila, A. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Assesmen Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas*. 001.
- Nadya Refita Sandi, Sahrnun Nisa, & Ari Suriani. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 294–303. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2654>
- Nursantalia Habeahan, Gres Novelita Pakpahan, & Damayanti Nababan. (2023). Pembelajaran Berbasis Masalah dan Perencanaan Kurikulum. *Jurnal Magistra*, 2(1), 19–23. <https://doi.org/10.62200/magistra.v2i1.69>
- Puji Ayu Dewi Lestari, Bekti Wirawati, & Nunuk Suliyastuti. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV-B SDN Pakis 1 Surabaya. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(4), 259–270. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i4.1116>
- Ratno, S., Fadillah, S., & Situmeang, E. (2024). *Analisis Implementasi Problem Based Learning (PBL) Berbasis Hots Untuk Meningkatkan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Di SDN 060874 Medan*. 6.
- Tri Pudji Astuti. (2019). Model Problem Based Learning dengan Mind Mapping dalam Pembelajaran IPA Abad 21. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.9>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! For learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>