Copyright © 2024 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 13 No. 4 Nopember 2024

Pengaruh Media Pembelajaraan *KAHOOT* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Mira Humaira[1] , Septi Fitri Meilana[2]
[1,2] Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia

[1]mira.humair272@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran memiliki peran penting pada saat pembelajaran berlangsung dikelas yaitu salah satunya *kahoot*, media ini masih banyak belum digunakan oleh guru disekolah padahal *kahoot* merupakan media edukasi online berbasis kuis dengan berbagai fitur yang interaktif sehingga dapat menarik minat belajar siswa dan suasana pembelajaran dikelas menjadi menyenangkan. Terutama pada pembelajaran IPAS, sangat diperlukan media ajar yang menarik seperti media *kahoot* ini untuk terciptanya minat belajar sehingga siswa memahami materi yang diajarkan dengan baik. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran IPAS di SDN Ciracas 15 Pagi. Dalam penelitian ini, pendekatatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dan metode *quasi eksperimen* yaitu terdapat 2 kelompok sampel, kelompok pertama berlaku sebagai menerima perlakuan dan kelompok yang kedua sebagai kelompok control (tidak diberi perlakuan) dengan desain penelitian *PostTest Only Control Design* dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* untuk melihat pengaruh media Kahoot dikelas. Pengumpulan data dilakukan dengan mengerjakan soal kepada siswa yang terpilih sebagai sampel pada penelitian ini. Berdasarkan hasil olah data yang didapat dari penelitian ini yaitu memperoleh hasil nilai rata-rata post test sebesar 63.23 pada kelas control dan rata-rata hasil post test sebesar 68.60 pada kelas eksperimen. Hal tersebut menunjukan bahwa terdapat pengaruh pada kelompok yang diberi perlakuan menggunakan media kahoot, dan menunjukan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas eksperimen dalam kategori “baik”.

Kata kunci: Kahoot, Pembelajaran IPAS, Hasil Belajar

Pendahuluan

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan peneliti pada SDN Ciracas 15 Pagi ini masih belum banyak mengaplikasikan media pembelajaran yang bervariatif dan inovatif selama pembelajaran berlangsung dikelas. Pada sekolah ini terlihat guru lebih sering menggunakan metode lama dan berpaku pada buku paket pelajaran yang ada seperti menjelaskan materi pelajaran dengan ceramah sehingga kebanyakan siswa hanya mendengarkan dan tidak aktif berdiskusi dikarenakan tidak terjadinya komunikasi dua arah terhadap guru dan siswa.

Permasalahan ini masih sering ditemukan karena kualitas guru dalam mengajar tergolong rendah seperti pada metode dan media ajar yang monoton sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang membosankan bagi siswa ditambah kurang meratanya sarana dan prasarana pendukung untuk menunjang proses pembelajaran disekolah. Sejalan dengan pendapat (Ovilia Safitri, 2022) mengatakan saat ini guru masih kurang baik dalam cara penyampaian materi yang menarik dan saat proses belajar mengajar guru tidak menggunakan media ajar agar memberikan pengalaman baru kepada siswa untuk menjelaskan konsep-konsep pada materi yang akan diajarkan tersebut. Dengan penggunaan media yang belum maksimal

tersebut menyebabkan siswa hanya menerima materi tersebut dan tidak dapat merasakan pengalaman baru dan tidak mengeksplore lebih dalam lagi akibatnya siswa menjadi tidak aktif selama pembelajaran berlangsung dan berpengaruh pada hasil belajar siswa yang rendah. Oleh sebab itu saat berlangsungnya proses pembelajaran sangat penting untuk memilih media pembelajaran yang tepat guna mengefektivitaskan dalam penyampaian materi yang diajarkan agar hasil belajar yang didapat maksimal. Keterkaitan dalam pemilihan media pembelajaran sebuah komponen penting yang perlu diperhatikan oleh guru sebagaimana pentingnya guru menentukan metode yang tepat pada proses pembelajaran (Muhammad Erfan, 2020). Menggunakan media ajar yang siswa dapat lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, mendorong rangsangan pada kemampuan siswa dalam berpendapat, berfikir cepat dan kritis serta mampu menciptakan pembelajaran menjadi efektif dan efesien sehingga suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkuliatas dimana terjalin baik komunikasi dua arah antara guru dengan siswa dikelas.

Media pembelajaran adalah komponen atau objek penting yang digunakan pada pembelajaran guna memudahkan dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa dalam memahami dan menguasi materi dengan baik. (Rizki Wahyuningtyas, 2020) mengatakan bahwa penerapan media ajar dikelas pada saat pembelajaran dapat menumbuhkan semangat dan minat belajar belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media ajar bisa berupa objek fisik benda, teknologi atau bahkan keduanya yang digabungkan lalu dirancang dengan tujuan penyampaian informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta mengingat konsep-konsep pembelajaran kepada siswa.

Maka solusi untuk permasalahan ini guru harus dapat lebih kreatif dan meningkatkan kemampuannya dalam menggunakan media pembelajaran yang interaktif bagi siswa dengan mengikuti pelatihan serta seminar secara online dan offline yang saat ini sudah banyak dibuat oleh pemerintah juga swasta, terlebih saat ini kemajuan teknologi yang berkembang pesat sehingga semakin banyak media yang berbasis teknologi yang lebih diminati siswa saat ini.

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang ini yang memungkinkan untuk dapat memenuhi kebutuhan sehari hari kita terutama sebagai pendukung keberhasilan pembelajaran. Teknologi merupakan komponen penunjang dalam proses kegiatan belajar mengajar salah satunya media *Kahoot*, media berbasis teknologi interaktif ini sangat mudah digunakan dan diaplikasikan oleh guru sehingga menjadikan proses pembelajaran dikelas lebih efesien dan efektif. Media *kahoot* ini masih belum banyak digunakan oleh guru di sekolah.

Media *kahoot* ini dapat digunakan secara individu maupun berkelompok. Siswa yang berpatisipasi dapat melihat hasil dari jawaban mereka, melalui poin pada jawaban yang benar dan setelah kuis berakhir akan ditampilkan urutan peringkat siswa dari yang menjawab pertanyaan dengan benar tercepat dan terbanyak. Pembelajaran berbasis kuis ini dapat menjadi media pembelajaran yang efektif karena mampu mengingkatkan komunikasi verbal dan visual yang menarik serta daya ingat yang cepat. Disimpulkan media *kahoot* merupakan media pembelajaran interaktif yang cocok diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar siswa dikelas, seperti guru bisa melaksanakan kegiatan *pretest*, *posttest*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan, dan sebagainya (Herwina et al, Efektifitas Kahoot bagi Guru dalam Pembelajaran di Sekolah, 2020). Sehingga guru dengan mudah melihat hasil belajar siswa terhadap materi yang sudah diajarkan sebelumnya.

Kahoot sebagai media edukatif berbasis online yang efektif serta menyenangkan, juga siswa secara antusias siswa mengikuti dan fokus untuk diterapkan selama pembelajaran berlangsung dengan berbagai fitur-fitur yang menarik perhatian siswa. Kahoot menyediakan fitur-fitur edukatif yang bervariatif dilengkapi dengan game kuis, diskusi, video, template, survey dan masih banyak lagi, dapat disesuaikan dengan personal karakter kemampuan belajar siswa.

Copyright © 2024 The Author(s)

Dengan berbagai pilihan ini membuat siswa tertarik dan muncul minat belajarnya dalam mengikuti serta memahami proses pembelajaran, sehingga meningkatkan hasil belajar. Media ini dapat dimainkan secara individu dan juga kelompok sehingga sangat fleksibel dan menyenangkan bagi siswa, dengan maksimum peserta yang dapat bergabung 400 peserta sehingga sangat efesien jika di aplikasikan saat pembelajaran berlangsung dan dapat kerja sama, komunikasi dan interaksi antar siswa sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih berkualitas. Terdapat berbagai pilihan fitur lainnya yang menarik tersedia pada *kahoot* seperti fitur berita yang menampilkan berita terbaru, menu pilihan untuk pengguna akun *school*, *work*, dan *home* untuk penggunaan media ini sesuai dengan proses pembelajaran yang diinginkan, fitur pembelajaran yang dapat digunakan oleh orang tua juga terhadap anak-anaknya saat belajar dirumah atau juga self study yang dapat digunakan secara mandiri atau individual (Rahmi Ramadhani, 2020).

Dengan beragam fitur ini peneliti merasa dengan penggunaan media *kahoot* ini dapat mengatasi permasalahan pada kurangnya guru dalam menggunakan media ajar yang interaktif saat pembelajaran dikelas. Pemilihan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan seperti pada pembelajaran IPAS sangat cocok apabila menggunakan media *kahoot* ini, dengan menyesuaikan fitur dan karakter kemampuan belajar siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan.

Menurut pendapat (Sofia Urbafani, 2022) pembelajaran IPAS di sekolah dasar tidak hanya memfokuskan konsep-konsep IPA saja, tetapi juga pada proses penemuannya. Sejalan dengan pandangan (Nurbaeti, 2020) pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran IPA tidak hanya mempelajari seputar pemahaman konsep dan prinsip alam saja. Dan dapat disimpulkan IPAS merupakan cabang ilmu yang fokus mengkaji tentang kondisi dan peristiwa alam dan lingkungan sekitar siswa seperti lingkungan sekolah dan rumahnya beserta proses yang terjadi di dalamnya. Dengan mata pelajaran IPAS ini siswa dapat menghubungkan dengan pengalaman atau kejadian yang siswa alami sehingga dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari sehari dan dapat memecahkan masalah yang ada pada lingkungan sekitarnya, maka perlu penggunaan media yang tepat agar materi tersampaikan dengan baik kepada siswa dan menghasilkan hasil belajar yang baik pula.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ini tidak hanya menjelaskan atau menyajikan yang berfokus pada kondisi alam dan cuaca serta isinya namun pada IPA juga menjelaskan tentang bagaimana kita mencintai dan merawat lingkungan sekitar kita seperti menurut (Pinatih, 2021) IPA merupakan mata pelajaran dengan materi ajarnya yang berhubungan langsung dengan lingkungan siswa. Sejalan dengan pendapat yang dikatakan oleh menurut (Pinatih, 2021) bahwa IPA memfokuskan dengan memberikan pengalaman sehari-hari untuk mengembangkan kemampuan siswa agar mampu menganalisis serta mengeksplor lingkungan alam disekitarnya secara ilmiah.

Hasil belajar dalam pembelajaran menjadi patokan atau standar dari tingkat pencapaian siswa dalam pembelajaran yang sudah dilakukan sebelumnya, dapat dilihat dari perubahan juga perkembangan sikap, pemikiran, dan keterampilan siswa yang mencerminkan apa yang sudah dipelajari serta dari tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Hasil belajar adalah kriteria kemampuan yang sudah dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran dikelas, meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor (Wulandari, Salsabila, Cahyani, Nurazizah, & Ulfiah, 2023). Hasil belajar dapat diperoleh dengan melakukan proses yaitu test, peniliaian (assessment), dan pengukuran. Ketiga langkah tersebut merupakan ranah proses dalam sebuah hasil belajar yang bertujuan untuk menunjukan kualitas pembelajaran seperti apa yang akan tercapai, struktur penilaian yang terencana dengan baik dapat membantu guru untuk membuat

rangkaian kegiatan pembelajaran yang baik pula yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

Hasil belajar adalah tolak ukur pada tingkat pencapaian dari proses pembelajaran yang sudah dilakukan sebelumnya dapat dilihat dari perubahan sikap, pemikiran, dan keterampilan siswa yang mencerminkan apa yang sudah dipelajari serta dari tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan, apa sudah mencapai atau masih belum mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Maka dari itu peneliti mengambil mata pelajaran IPA untuk diteliti bagaimana hasil belajar yang akan terjadi dari pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot ini.

Metode

Pendekatan pada penelitian ini menggunakan kuantitatif eksperimen dan metode penelitian yang digunakan yaitu quasi eksperimen yaitu terdapat 2 kelompok sampel, kelompok eksperimen berlaku sebagai menerima perlakuan dan kelompok yang kedua sebagai kelompok control berlaku sebagai yang tidak menerima perlakuan dengan desain penelitian *PostTest Only Control Design*, design untuk dapat melihat apakah ada pengaruh pada penggunaan media pembelajaran *kahoot terhadap* hasil belajar dikelas eksperimen (diberi perlakuan). Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengambilan sampel ini digunakan untuk mengambil sampel dari populasi dengan menyesuaikan karakteristik yang sesuai untuk memenuhi tujuan pada permasalahan penelitian ini. Dengan populasi siswa kelas V di SDN Ciracas 15 Pagi, ada 92 siswa dari kelas V A, B, dan C, dengan sampel kelas V A dan V B yang diambil untuk penelitian ini.

Dalam implementasi desain ini, kelas V A yang merupakan kelompok eksperimen yang menerima perlakuan dengan media *kahoot*, sedangkan kelas V B yang merupakan kelompok kontrol tidak menerima perlakuan tetapi menggunakan media quiziz. Untuk mengetahui nilai kuantitatif dari hasil post-test siswa kelas V SDN Ciracas 15 Pagi, peneliti membuat soal pilihan ganda tentang materi "daur air" sebanyak 30 soal. Sebelum menggunakan soal-soal ini dalam penelitian, peneliti melakukan uji validasi dan realibilitas instrumen. Hasil dari uji coba tersebut menunjukkan bahwa 15 soal instrumen tentang materi "daur air" valid dan realibel. Kemudian dibagikan kepada 30 siswa dari kelas V A sebagai kelas eksperimen dan 30 siswa dari kelas V B sebagai kelas kontrol. Soal-soal ini digunakan sebagai pretest dan posttest. Selanjutnya, data diolah menggunakan uji hipotesis, normalitas, dan homogenitas untuk mengukur hasil belajar siswa baik setelah diberi perlakuan maupun yang tidak.

Hasil

Hasil dari penelitian yang dilakukan dengan sampel kelas V A dan V B yang masing-masing berjumlah 30 siswa pada materi IPAS ”daur air”. Representasi statistik pada hasil data yang diperoleh pada penelitian posttest terhadap pengaruh media *kahoot*. Tabel dibawah menunjukkan hal berikut ini.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen

No.	Kelas Interval	Frekuensi (f)	Nilai Tengah (xi)	Frek. Kumulatif	Frek. Relatif (%)
1	47 - 54	5	50.5	5	17
2	55 - 62	6	58.5	11	20
3	63 - 70	4	66.5	15	13
4	71 - 78	8	74.5	23	27
5	79 - 86	4	82.5	27	13
6	87 - 94	3	90.5	30	10

Copyright © 2024 The Author(s)

Jumlah	30	100

Dengan data yang diperoleh siswa nilai terkecil sebesar 47 dan nilai terbesar sebesar 93, maka hasil perhitungan pada tabel distribusi frekuensi dikelas eksperiman diketahui bahwa hasil *posttest* kelas eksperimen dengan materi "daur air"memiliki frekuensi tertinggi yaitu pada nilai 71-78 sebanyak 8 siswa dengan presentase 27%.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol

No.	Kelas interval	Frekuensi (f)	Nilai tengah (xi)	Frek. Kumulatif	Frek. Relatif (%)
1	33 - 42	2	35.5	2	7
2	43 - 52	2	47.5	4	7
3	53 - 62	11	57.5	15	37
4	63 - 72	5	67.5	20	17
5	73 - 82	8	72.5	28	27
6	83 - 92	0	87.5	28	0
7	93 - 102	2	97.5	30	7
Jumlah		30			100

Dengan data yang diperoleh siswa nilai terkecil sebesar 33 dan nilai terbesar sebesar 93, maka hasil perhitungan diketahui bahwa hasil *post test* kelas kontrol dengan materi "daur air"memiliki frekuensi tertinggi yaitu pada skor 53-62 sebanyak 11 siswa dengan presentase 37%.

Dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test mengalami peningkatan baik pada pre-test maupun post-test. Sebelum mengetahui berpengaruh atau tidaknya media kahoot, peneliti terlebih dahulu melakukan uji persyaratan untuk mengetahui apakah datanya normal atau tidak normal dan homogen atau tidak homogen. Dengan ini dibuktikan pada tabel dibawah berdasarkan perhitungan pada Software Statistical Package for Social Science (SPSS) data menunjukkan normal.

Tabel 3. Uji Normalitas Eksperimen

Rata-Rata	Maksimal	Lhitung	Ltabel	Keterangan
68.6	0.139	0.1	0.161	Normal

Hasil perhitungan menggunakan uji liliefors variable pada pemahaman materi daur air menggunakan media *Kahoot* (X) diperoleh Lh = 0,13921 sedangkan nilai kritis dari tabel liliefors (Lt) = 0,161 (α=5%). Pernyataan normal adalah Lh < Lt , maka H0 diterima. Dengan ini disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Normalitas Kontrol

Rata-Rata	Maksimal	Lhitung	Ltabel	Keterangan
63.2	0.156	0.156	0.161	Normal

Hasil perhitungan menggunakan uji liliefors variable pada pemahaman materi daur air menggunakan media *Kahoot* (X) diperoleh Lh = 0,15637 sedangkan nilai kritis dari tabel liliefors

(Lt) = 0,161 (α=5%). Pernyataan normal adalah Lh < Lt , maka H0 diterima. Dengan ini disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Apabila uji syarat normalitas data telah diketahui, maka uji syarat selanjutnya adalah mengetahui apakah hasil data yang diperoleh homogen atau tidak homogen. Dapat dilihat pada tabel bahwa data yang diperoleh menunjukkan homogen.

Tabel 5. Homogen Kelas Eksperimen dan Kontrol

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.351	1	58	.131
715	1	58	.401

Pada tabel Uji Homogenitas diatas terdapat hasil data dikelas eksperimen dan kontrol. Dengan dua tabel ini, fokusnya hanya pada tabel Uji Homogenitas Varians. Berdasarkan hasil pada tabel diperoleh nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar .131 < 0,05 dan pada kelas kontrol sebesar .401 < 0,05, sehingga disimpulkan bahwa pengujian variabel media pembelajaran *Kahoot* terhadap hasil belajar IPAS homogen. Dan hasil uji yang terakhir yaitu uji hipotesis

Tabel 6. Hipotesis Kelas Eksperimen

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretesteksperimen	63.5333	30	15.34372	2.80137
	posttesteksperimen	68.6000	30	11.50892	2.10123

Pada kelas eksperimen hasil data dengan rata-rata yang diperoleh pada pretest yaitu sebesar 63.53 dan hasil data dengan nilai rata-rata yang didapat saat posttest yaitu sebesar 68.60.

Tabel 7. Hipotesis Kelas Kontrol

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretestkontrol	57.4000	30	17.63343	3.21941
	posttestkontrol	63.2333	30	14.73135	2.68956

Pada kelas kontrol memperoleh hasil data dengan nilai rata-rata yang didapat saat pretest yaitu sebesar 57.40 dan hasil data dengan nilai rata-rata yang didapat saat posttest yaitu sebesar 63.23.

Berdasarkan penelitian dan hasil perhitungan yang sudah dilakukan di SDN Ciracas 15, hasil perhitungan data yang didapat yaitu nilai rata-rata post test sebesar 63.23 pada kelas kontrol dengan standar deviasi 2.68956 dan nilai rata-rata hasil post test sebesar 68.60 pada kelas eksperimen dengan standar deviasi 2.10123. Hal tersebut menunjukan bahwa terdapat pengaruh pada kelompok yang diberi perlakuan, dan menunjukan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas eksperimen dalam kategori “baik”.

Copyright © 2024 The Author(s)

Pembahasan

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang ini yang memungkinkan untuk dapat memenuhi kebutuhan sehari hari kita terutama sebagai pendukung keberhasilan pembelajaran. Teknologi sebagai penunjang dalam proses kegiatan pembelajaran dan salah satunya media *kahoot* yang menjadikan pembelajaran lebih praktis, efesien dan tentunya juga menarik perhatian siswa. Media pembelajaran adalah komponen atau objek penting yang digunakan pada pembelajaran guna memudahkan dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa untuk membantu para siswa dalam memahami dan menguasi materi dengan baik dan mudah. (Rizki Wahyuningtyas, 2020) mengatakan bahwa dengan penggunaan media saat proses pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar serta meningkatkan motivasi bagi siswa dalam proses pembelajaran dikelas. Sejalan dengan menurut (Islah Nurul Fadillah, 2022) mengemukakan bahwa media yang efektif dan efesien yaitu media yang dapat menciptakan suasana kelas menyenangkan sehingga siswa akan lebih interaktif saat proses pembelajaran IPA. Dengan media yang peneliti pilih yaitu *Kahoot* sangat cocok jika digunakan untuk pembelajaran IPA agar siswa lebih tertarik dan aktif mendapatkan pemahaman materi secara menyenangkan dikelas. lalu pada kelas kontrol peneliti menggunakan media pembelajaran quiziz untuk melihat perbandingan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dikelas V.

Pada penelitian sebelumnya (Indriani & Desyandri, 2022) dari Pendidikan Dasar FIP, Universitas Negeri Padang dalam sebuah jurnal berjudul "Pengaruh Game Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas Iv Di Sekolah Dasar", penelitian ini hanya menggunakan media kahoot dengan pendekatan kuantitatif dengan Quasi Experimental Design dengan Posttest Only Control Design. Teknik pengambilan sampel dengan non-probability sampling untuk melihat minat belajar siswa.

Dengan media yang tepat dapat menghasil hasil belajar siwa yang maksimal pula. Untuk melihat hasil belajar yang akan diperoleh saat penelitian, peneliti menyiapkan instrumen sebanyak 30 soal pilihan ganda dengan materi daur air dan dihitung validitas dan realibilitasnya. Soal yang terbukti valid sebanyak 15 soal, soal ini diperlukan sebagai soal pretest dan posttest untuk mengetahui data pada hasil belajar dengan dihitung kembali menggunakan uji normalitas, homogenitas serta hipotesis,

Selanjutnya hasil yang didapat dari pengujian hipotesis menggunakan rumus paired *t-test* pada kelas control yang menggunakan media quiziz menunujukkan pada thitung > ttabel yaitu 6.282 > 2.048 dan nilai sig 0.00 < 0.05 sehingga disimpulkan bahwa H1 di terima dan H0 di tolak dengan rata-rata nilai *posttest* sebesar 57.40 dan *pretest* 63.23. Dan pada kelas eksperimen menunjukkan pada thitung > ttabel yaitu 4.839 > 2.048 dan nilai sig 0.00 < 0.05 dengan taraf signifikasi 5%, sehingga disimpulkan bahwa H1 di terima dan H0 di tolak dengan rata-rata nilai *posttest* sebesar 63.53 dan nilai *pretest* sebesar 68.60 yang berarti pada penelitian ini penggunaan media *kahoot* dikelas eksperimen memiliki pengaruh yang lebih baik dari penggunaan media *quiziz dikelas kontrol*, sehingga dapat disimpulkan bahwa "Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaraan *kahoot* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Ciracas 15 Pagi". Berdasarkan data dan analisis di atas, telah terbukti terdapat pengaruh positif antara penerapan media kahoot terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Ciracas 15 Pagi.

Kesimpulan

Dapat dismpilkan dari hasil penelitian yang sudah dipaparkan sebelumnya menunjukkan bahwa pemilihan media sangat penting dan harus sesuai dengan pembelajaran yang diajarkan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan memungkinkan guru mencapai hasil belajar yang

diinginkan. Dengan demikian, media kahoot memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran di kelas, seperti yang ditunjukkan pada perolehan hasil *posttest*. Media pembelajaran yang sesuai dengan zaman diperlukan seiring perkembangan teknologi yang sangat pesat ini. Media berbasis online seperti kahoot ini lebih disukai oleh siswa karena sangat interaktif dan tidak membosankan, dan memberikan mereka kesempatan untuk tetap mengikuti perkembangan teknologi yang terus berkembang. Dengan perolehan data dari hasil penelitian yang dilaksanakan di SDN Ciracas 15 Pagi melalui penggunaan media pembelajaran kahoot, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunanaan media pembelajaran kahoot terhadap hasil belajar IPAS dikelas V. Dapat dilihat dari peningkatan rata-rata nilai pada posttest kelas eksperimen sebesar 68.60 sedangkan rata-rata nilai pada posttest kelas kontrol sebesar 63.23. Hal tersebut dapat dikatakan terdapat pengaruh pada hasil belajar IPAS pada kelas yang diberikan perlakuan media *kahoot* dan menunjukan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas eksperimen dalam kategori "baik". Berdasarkan data dan analisis di atas, dapat dsimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Ciracas 15 Pagi.

References

Centauri, B. (2019). EFEKTIVITAS KAHOOT! SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KUIS INTERAKTIF DI SDN-7 BUKIT TUNGGAL . *Jurnal: Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi*, 124-133.

Herwina et al, .. (2020). Efektifitas Kahoot bagi Guru dalam Pembelajaran di Sekolah. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 155-162.

Indriani, E., & Desyandri. (2022). Pengaruh Game KAHOOT Terhadap Minat Belajar Ssiwa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 1-9.

Irwan, I., Z.Luthfi, & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 95-104.

Islah Nurul Fadillah, W. S. (2022). Efektivitas Kahoot sebagai Media Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar. *Gunung Djati Conference Series*, 86-90.

Marwah, S. D. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Games Kahoot terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar di Kota Makassar. *PINISI : Jurnal of Education*, 26-35.

Muhammad Erfan, A. W. (2020). Pengembangan Game Edukasi "Kata Fisika" Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 31-46.

Nurbaeti, R. U. (2020). Pengembangan Modul Praktikum IPA Berbasis Kurikulum 2013 untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 109-116.

Ovilia Safitri, S. F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7242-7249.

Pinatih, S. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA Kelas V di SD N 2 Gianyar Tahun Ajaran 2020/2021.* Bali: Undiksha.

Primanita Sholihah Rosmana, A. R. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 3048-3054.

Rahmi Ramadhani, A. W. (2020). *Teori & Praktik Platform Assesmen untuk Pembelajaran Daring.* Medan: Yayasan Kita Menulis.

Copyright © 2024 The Author(s)

Rizki Wahyuningtyas, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23-27.

Sinaga, I. T., Rahan, N. W., & Azahari, A. R. (2022). Meta Analisis: Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Untuk Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau*, 55-61.

Sofia Urbafani, F. R. (2022). Analisis Materi Berbasis Kearifan Lokal Di Kabupaten Bangkalan. *OSF Preprint*.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal of Education*, 1-9.

---Halaman ini sengaja dikosongkan---