

## **Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 02 Sekongkang**

**Dandi Kharisma Putra\*, Muhammad Tahir, Hasnawati**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram. Jl. Brawijaya No. 22, Cakranegara Selatan, Kecamatan Cakranegara, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat 83233.

\*Corresponding Author: [kharismaputradandi@gmail.com](mailto:kharismaputradandi@gmail.com)

### **Article History**

Received : March 06<sup>th</sup>, 2025

Revised : April 27<sup>th</sup>, 2025

Accepted : May 15<sup>th</sup>, 2025

**Abstract:** Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang untuk mencapai tujuan pembelajaran, dengan media pembelajaran peserta didik dapat mengembangkan minat dan motivasi belajar. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 02 Sekongkang. Metode dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif jenis Quasy eksperimen dengan desain non- *equivalent control grup*. Populasi dan sampel mencakup seluruh siswa kelas V di SDN 02 Sekongkang yang berjumlah 42 siswa dipilih secara *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif untuk data hasil observasi sementara data hasil tes dianalisis menggunakan uji t sebagai uji hipotesis dan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas. Hasil observasi menunjukkan tingkat keterlaksanaan pembelajaran dengan media Kahoot pada kategori baik dengan persentase 90%. Data hasil tes memperoleh selisih rata-rata antara kelompok eksperimen dan kontrol meningkat dari 2,35 menjadi 14,58. Adapun hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi  $> 0.005$  dan hasil uji homogenitas juga diperoleh nilai signifikansi  $> 0.05$  yang menunjukkan data homogen. Selanjutnya hasil uji t diperoleh nilai sig.  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, yang berarti ada perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil analisis data, maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 02 Sekongkang.

**Keywords:** Hasil Belajar, Kahoot, Media Pembelajaran.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting guna menunjang masa depan peserta didik dengan mengadakan kegiatan bimbingan atau latihan. Kualitas pendidikan dapat dilihat dengan sistem pendidikan yang memberikan pengalaman belajar yang relevan dan bermutu bagi peserta didik. Kualitas pendidikan mencakup berbagai aspek, yaitu hasil belajar, keterampilan, kurikulum, metode pembelajaran, dan ketersediaan sumber daya pendidikan (Muktamar, 2023). Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang mampu menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan atau kompetensi, baik kompetensi akademik maupun kompetensi kejujuran (Sudrajat, 2005). Kompetensi akademik bisa dilihat dari hasil belajar maupun prestasi yang didapatkan oleh

peserta didik. Prestasi maupun hasil belajar yang dicapai bisa berupa hasil tes ulangan semester, kualitas pendidikan bisa dikatakan baik apabila hasil tes dikatakan tinggi atau sesuai dengan yang diharapkan. Upaya yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan cara mengembangkan suasana kelas yang lebih kreatif. Guru dalam membina kemampuan peserta didik dapat mengawasi, membina, mengembangkan kompetensi peserta didik, baik personal, sosial maupun material (Suparno, 2022). Namun terkadang guru belum mampu melaksanakan tugasnya dengan baik. Salah satu faktor penghambat tersebut adalah kemampuan guru dalam penggunaan, penyediaan dan penguasaan teknologi media pembelajaran.

Menurut Asnawir (2022) salah satu faktor penyesuaian yang berkaitan dengan pengajaran

adalah media pembelajaran, dimana media pembelajaran ini perlu dikuasai oleh guru, sehingga mereka dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik secara baik. Penguasaan terhadap media pembelajaran yang digunakan guru juga dapat memberikan inovasi-inovasi baru untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Pemilihan media pembelajaran saat ini sangat beragam, guru dapat dengan mudah memanfaatkan media tersebut untuk proses kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran sangat penting untuk digunakan guru dalam pembelajaran sehingga proses belajar lebih akan lebih menarik bagi siswa. Pada observasi yang dilakukan peneliti di SDN 02 Sekongkang, penggunaan media pembelajaran belum bervariasi dan masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana. Selanjutnya peneliti juga menemukan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik mendapatkan nilai yang kurang maksimal dimana dari 40 peserta didik hanya 15 peserta didik yang berada di atas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Salah satu penyebab peserta didik mendapat nilai yang kurang maksimal adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya media pembelajaran yang lebih kreatif agar dapat menarik peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi secara tidak langsung dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih maksimal. Hal tersebut mengakibatkan terciptanya inovasi baru dalam pembelajaran di kelas. Inovasi-inovasi ini bisa sangat beragam tergantung pemanfaatannya. Salah satu diantaranya adalah pemanfaatan media pembelajaran di kelas. Pemanfaatan media dalam pembelajaran juga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik. Selain dapat digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran di kelas agar terkesan lebih aktif dan interaktif, media pembelajaran juga dapat memudahkan guru dalam menyalurkan pesan yang akan disampaikan dalam kegiatan belajar dan mengajar itu sendiri (Hamzah, 2023).

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran

sebagai sarana dalam menyampaikan materi agar mudah dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut Junaidi (2019), penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Terdapat banyak media pembelajaran yang berbasis teknologi bisa dipilih saat ini untuk dijadikan media pembelajaran mulai dari google classroom, google meet, microsoft power point, kahoot, dan masih banyak lagi yang lainnya. Beberapa media pembelajaran ini memiliki karakteristik tersendiri dalam penggunaannya pada proses pembelajaran. Tujuan utama dari penerapan media pembelajaran tersebut sekiranya bisa menyelaraskan tujuan utama dari kurikulum yang diterapkan pada saat ini yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan juga menghidupkan interaksi dua arah antara peserta didik dan guru, sehingga terciptanya suatu iklim pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Hamalik (2020) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Kahoot merupakan suatu platform pendidikan atau aplikasi pembelajaran yang menggunakan internet berisikan soal-soal dengan tampilan yang menarik. Permainan Kahoot tidak berbayar atau gratis dan digunakan secara online. Penggunaan Kahoot ini dapat membuat peserta didik menjadi aktif secara langsung dan membuat keadaan atau suasana menjadi menyenangkan, meriah, tidak membosankan, dan lebih hidup (Christiani et al, 2019). Berdasarkan masalah yang ditemukan, peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang media pembelajaran Kahoot, karena dari pemilihan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik di sekolah. Sedangkan di SDN 02 Sekongkang masih kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar mengajar. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran di SDN 02 Sekongkang terhadap hasil belajar peserta didik, maka

peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SDN 02 Sekongkang".

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot! terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 02 Sekongkang. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur dan menganalisis pengaruh suatu perlakuan secara objektif (Sugiyono, 2017). Desain eksperimen yang digunakan adalah *quasi-experimental* dengan bentuk *non-equivalent control group design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan media Kahoot dan kelompok kontrol yang tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa media tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 02 Sekongkang, Kecamatan Sekongkang, Kabupaten Sumbawa Barat, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Waktu pelaksanaan penelitian direncanakan pada bulan Februari 2025. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki kondisi kelas yang representatif dan sesuai dengan fokus penelitian, yaitu pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VA dan VB di SDN 02 Sekongkang yang berjumlah 42 peserta didik. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling, sehingga kedua kelas tersebut ditetapkan sebagai sampel penelitian. Kelas VA sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB sebagai kelompok kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi dan tes tulis. Observasi dilakukan untuk menilai aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan tes tulis digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan. Tes tulis terdiri atas 16 butir soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan materi pelajaran PKN tentang Implementasi Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari. Pelaksanaan tes dilakukan setelah kegiatan pembelajaran selesai pada masing-masing kelompok. Analisis data dilakukan dengan dua

pendekatan, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan data observasi dalam bentuk persentase, sedangkan analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis mengenai perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui kenormalan distribusi data dan kesamaan varians antar kelompok. Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji-t independen samples dengan bantuan software statistik SPSS 25.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian diperoleh melalui hasil observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran serta data Pretest sebelum diberikan perlakuan penggunaan media kahoot dan Posttest setelah diberikan perlakuan menggunakan media kahoot kepada kedua kelas.

### Data Hasil Observasi Pembelajaran

Pembelajaran dengan menggunakan metode PBL (*Problem Based Learning*) dengan media Kahoot dilaksanakan pada tanggal 4, 5, dan 6 Maret 2025. Penilaian terhadap keterlaksanaan pembelajaran dilakukan oleh observer, dalam hal ini dilakukan oleh Muhammad Sirajudin, S.Pd yang merupakan wali kelas V SDN 02 Sekongkang. Berikut merupakan hasil keterlaksanaan pembelajaran dengan metode PBL dengan media Kahoot.

**Tabel 1.** Tabel Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Kahoot

| Kelas Eksperimen | Pertemuan | Persentase | Kriteria    |
|------------------|-----------|------------|-------------|
|                  | I         | 80%        | Cukup       |
|                  | II        | 90%        | Baik        |
|                  | III       | 100%       | Sangat Baik |
|                  | Rata-rata | 90%        | Baik        |

Secara keseluruhan, keterlaksanaan pembelajaran menggunakan metode PBL dengan media Kahoot memperoleh penilaian baik sekali, sebagaimana pada Tabel 1 diterapkan metode Problem Based Learning (PBL) dengan metode Kahoot. Pada pertemuan pertama menunjukkan persentase 80%, kedua 90% dan ketiga 100%, Hal tersebut

menunjukkan penggunaan metode PBL dengan media Kahoot mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Secara keseluruhan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media kahoot mendapatkan hasil rata-rata 90 dengan kategori Baik.

### Data Hasil Pretest dan Posttest

Adapun hasil Pretest dan Posttest siswa kelas V SDN 02 Sekongkang dapat dilihat pada Tabel 2 berikut :

**Tabel 2.** Deskripsi Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

|                           | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Selisih |
|---------------------------|----|---------|---------|-------|---------|
| Nilai Pretest Eksperimen  | 42 | 32.25   | 93.75   | 56.16 | 2,35    |
| Nilai Pretest Kontrol     | 42 | 20.54   | 80.54   | 53.81 |         |
| Nilai Posttest Eksperimen | 42 | 62.50   | 100.00  | 81.25 | 14,58   |
| Nilai Posttest Kontrol    | 42 | 50.55   | 90.37   | 66.67 |         |

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol adalah 53,81, dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 80. Sementara itu, pada kelas eksperimen, nilai rata-rata pretest 56,16 dengan nilai terendah 32 dan nilai tertinggi 93. Dari hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat selisih nilai 2,35, selisih dikatakan rendah yang menandakan kondisi kelas hampir sama sebelum diberikan perlakuan. Nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol 66,67 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 90. Setelah diberikan perlakuan menggunakan metode PBL dan media Kahoot nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen meningkat menjadi 81,25 dengan nilai terendah 62 dan nilai tertinggi 100. Dari hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan selisih nilai 14,58, selisih dikatakan cukup besar yang menandakan ada perbedaan pada kedua kelas setelah diberikan perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode PBL dan media Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data kedua sampel berdistribusi normal atau tidak, guna memenuhi uji prasyarat statistic parametric. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas data Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25 for windows dengan taraf signifikan 5% atau 0,05 pada data pre- test maupun post-test peserta didik dikelas eksperimen. Jadi data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas data yang diperoleh menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov disajikan dalam Tabel 3 berikut:

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest Test Of Normality

| Kelas               | Kolmogorov-Smirnov |    |       |
|---------------------|--------------------|----|-------|
|                     | Statistic          | Df | Sig   |
| Pretest Eksperimen  | 0.170              | 20 | 0.069 |
| Posttest Eksperimen | 0.206              | 20 | 0.023 |
| Pretest Kontrol     | 0.160              | 22 | 0.094 |
| Posttest Kontrol    | 0.185              | 22 | 0.059 |

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pretest kelas eksperimen adalah sebesar  $0,069 > 0,05$ , nilai signifikansi dari posttest kelas eksperimen adalah  $0,023 > 0,05$ , Pretest pada kelas kontrol sebesar  $0,094 > 0,05$  dan posttest pada kelas kontrol sebesar  $0,059 > 0,05$ , yang menunjukkan bahwa data pretest dan posttest kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

### Uji Homegenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah kedua data tersebut bernilai homogen dengan cara membandingkan kedua variansinya. Uji homogenitas sangat diperlukan sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih, agar perbedaan yang ada bukan disebabkan oleh adanya perbedaan data dasar (ketidak homogenan kelompok yang dibandingkan). Uji yang digunakan disini adalah uji levene dengan dasar pengambilan keputusan ialah:

1. Jika signifikansi pada Based on Mean  $> 0,05$  maka data homogen.
2. Jika signifikansi pada Based on Mean  $< 0,05$  maka data tidak homogen

**Tabel 4.** Test Homogeneity of Variance

| Test Homogeneity of Variance |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig   |
|------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|-------|
| <b>Hasil Belajar Siswa</b>   | Based on mean                        | 0.750            | 1   | 40     | 0.398 |
|                              | Based on median                      | 0.710            | 1   | 40     | 0.411 |
|                              | Based on median and with adjusted df | 0.710            | 1   | 15.907 | 0.412 |
|                              | Based on trimmed mean                | 0.748            | 1   | 40     | 0.398 |

Berdasarkan Tabel 4 Uji homogenitas terhadap variabel penelitian, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,398 untuk data pretest hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Karena diperoleh data  $0,398 > 0,05$  maka dapat disimpulkan kedua data tersebut bernilai homogen.

### Uji Hipotesis

Hasil uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistic parametrik yaitu paired sample T-tes karena berasal dari dua variabel yang saling berhubungan. Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata- rata antara dua sample.

**Tabel 5.** Hasil Uji Hipotesis Paired Samples Test

|                            | T      | df | Sig (2-Tealed) |
|----------------------------|--------|----|----------------|
| Equal Variaces Assumed     | -6.917 | 40 | 0.000          |
| Equal Variaces not Assumed | -6.917 | 40 | 0.000          |

Berdasarkan Tabel 5 Uji Hipotesis Paired Samples Test didapatkan sig mendapatkan nilai sebesar  $< 0,000$ . Hal tersebut menunjukkan nilai signifikansi  $0,0 < 0,05$  sehingga hipotesis alternative (Ha) diterima dan (Ho) ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) siswa kelas V SDN 02 Sekongkang tahun ajaran 2024/2025.

### Pembahasan

Pada tahap awal penelitian ini diberikan tes awal (pre-test) kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing siswa. Hasil rata-rata nilai pre-test pada kelas kontrol adalah 53,81, sedangkan kelas eksperimen juga memperoleh

rata-rata nilai sebesar 56,16. Dari hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat selisih nilai 2,35, selisih dikatakan rendah yang menandakan kondisi kelas hampir sama sebelum diberikan perlakuan. Hasil ini menunjukkan bahwa kedua kelas berada pada kategori yang belum tinggi dalam hal persentase hasil belajar. Pada tahap selanjutnya, dilakukan pemberian perlakuan berupa pembelajaran yang dirancang menggunakan media kahoot kepada kelas eksperimen. Perlakuan ini dilaksanakan selama tiga kali pertemuan.

Sementara itu, pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan yang sama dengan kelas eksperimen, namun digunakan metode pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional yang juga dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Pada tahap akhir, setelah seluruh perlakuan selesai diberikan, dilakukan pemberian tes akhir (post-test) kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tes ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar PKN siswa pada materi Implementasi Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari antara kelas yang menerima perlakuan melalui media Kahoot dan kelas yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Selama proses pemberian perlakuan, terdapat kelemahan dan kelebihan yang ditemui dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan yang dikemukakan oleh Sari et al. (2021), bahwa salah satu kekurangan dalam penggunaan media Kahoot adalah perlunya akses internet yang stabil untuk mengakses permainan dalam game kahoot. Selain itu, ketersediaan gawai dalam penggunaan media kahoot merupakan hal yang paling penting, karena tanpa adanya gawai dan laptop dari siswa maka media game kahoot tidak dapat diakses, yang akan membuat keterlambatan dalam proses pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa kendala tersebut, siswa tetap dapat mengikuti seluruh tahapan pembelajaran karena sudah dilakukan observasi



untuk menghindari kendala-kendala tersebut yang akan mempengaruhi proses pembelajaran dan siswa telah dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan nilai post-test yang diperoleh oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, didapatkan selisih nilai rata-rata 14,58 selisih dikatakan tinggi. Hal ini menunjukkan ada perbedaan setelah diberikan perlakuan. Perbedaan ini disebabkan oleh adanya perbedaan perlakuan yang diberikan, kelompok eksperimen menggunakan media kahoot dalam proses pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Penerapan media kahoot terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar PKN siswa kelas V. Hal ini dikarenakan media tersebut mendorong ketertarikan siswa untuk lebih antusias dan terlibat aktif selama proses pembelajaran, sehingga mereka lebih mudah memahami materi, khususnya materi Implementasi Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan pendapat Yuniarti & Rakhmawati (2021) bahwa media kahoot merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan siswa secara aktif dan kompetitif untuk bersaing dalam mendapatkan hasil belajar terbaik. Selanjutnya, dilakukan uji prasyarat untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Uji prasyarat yang digunakan meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan dilanjutkan dengan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov melalui bantuan perangkat lunak SPSS 25 for Windows. Hasil uji normalitas dianalisis berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, yaitu jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Uji normalitas dilakukan terhadap data dari kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang mencakup hasil tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test). Berdasarkan data yang tercantum pada Tabel 4.4, dapat diketahui bahwa distribusi data pre-test dan post-test pada kedua kelompok menunjukkan hasil normal. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi sebesar 0,69 dan 0,94 untuk data pre-test, serta 0,023 dan 0,059 untuk data post-test. Jika dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05, seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data dari kedua

kelompok berdistribusi normal, dan dengan demikian, syarat untuk dilakukan uji hipotesis telah terpenuhi. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan data hasil pre-test. Berdasarkan Tabel 4.5, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,398. Karena nilai ini lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data pre-test dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sama atau homogen. Setelah uji normalitas dan homogenitas menunjukkan hasil yang memenuhi syarat, langkah berikutnya adalah melakukan uji hipotesis.

Media kahoot dinyatakan berpengaruh apabila nilai signifikansi ( $\text{sig}$ )  $< 0,05$ . Berdasarkan hasil analisis uji t yang tercantum pada Tabel 4.6, diperoleh nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ), yang menyatakan terdapat pengaruh metode Kahoot terhadap hasil belajar PKN siswa kelas V SD Negeri 02 Sekongkang Tahun Ajaran 2024/2025, diterima. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nisa'atul Wahidah (2022), yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah". Hasil yang didapatkan berpengaruh positif atau bisa dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan rumus korelasi *Product moment* dan Uji Signifikansi dengan taraf signifikansi 5% memperoleh hasil perbandingan  $r$  hitung  $> r$  tabel ( $0,730 > 0,3882$ ), dan hasil uji signifikansi diperoleh  $t$  hitung sebesar 5,228 yang berarti  $t$  hitung  $> t$  tabel ( $5,228 > 2,063$ ), maka  $H_0$  yang diajukan ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang kuat dan signifikan pada penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi kahoot terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih di MTs muhammadiyah Banyutengah.

Hasil yang serupa juga terdapat dalam penelitian Ahmad Darmawan (2020), yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di SMA Negeri 1 Muncar". Penggunaan Kahoot pada ruang lingkup biologi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata nilai Post-test kelas eksperimen dengan menggunakan kahoot sebesar 85,21 sedangkan

rata-rata dikelas kontrol sebesar 76,72. Sehingga ada peningkatan rata-rata nilai sebesar 8,49 dengan menggunakan kahoot.

Media pembelajaran kahoot memiliki kelebihan yaitu, dapat membantu dalam mengkaji materi yang telah diberikan; Menambah semangat belajar; Menambah inspirasi dalam belajar; Menambah rasa ingin tahu dalam belajar; Dapat menambah informasi tentang materi yang diberikan (Nasution, 2019). Selain itu Dengan menggunakan media kahoot, siswa akan lebih terbuju karena dapat terjadi tantangan antar siswa dalam pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media Kahoot terhadap hasil belajar PKN siswa kelas V SDN 02 Sekongkang pada tahun ajaran 2024/2025. Hal ini terbukti dari hasil uji hipotesis menggunakan Paired Samples Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Penggunaan media Kahoot yang berbasis game dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, serta meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Temuan ini selaras dengan penelitian Nisa'atul Wahidah (2021) yang juga menunjukkan pengaruh positif penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar. Selain itu, model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan media Kahoot memiliki berbagai kelebihan, seperti meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta rasa ingin tahu siswa, sebagaimana pendapat Shoimin (2017) dan Nasution (2019). Dengan demikian, pemanfaatan media Kahoot dalam pembelajaran PKN dapat menjadi alternatif strategi untuk meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan artikel ini tidak terlepas dari dorongan dan bimbingan berbagai pihak, baik berupa dukungan moril maupun materiil. Oleh karena itu, saya menyampaikan rasa

penghargaan yang sebesar-besarnya kepada para pembimbing, dosen, kepala sekolah, guru, dan siswa di SDN 02 Sekongkang tempat penelitian ini dilaksanakan, serta semua pihak yang telah turut membantu dan memberikan dukungan dalam penyelesaian artikel ini.

## REFERENSI

- Asnawir, H., & Basyiruddin Usman, M. (2022). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Christiani, Natalia, et al., (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran: Kahoot*. Sukabumi: CV Jejak.
- Hamalik, S. (2020). *Media Pembelajaran Digital*. Surabaya: Media Utama.
- Hamzah, H. (2023). *Pendidikan Berbasis Teknologi*. Makalah dipresentasikan dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang. Diambil dari <https://prosiding.univpgri-palembang.ac.id/index.php/snpendidikan>
- Ibrahim (2007). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 1(1), 45–52. Diambil dari <http://ejournal.stkip-smd.ac.id/index.php/drv>
- Muktamar, A. et al., (2023). *Manajemen Pendidikan*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nasution, W. H. R. (2019). Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPA pada Sekolah Dasar di Era Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 894–898. Diambil dari <https://seminar.unimed.ac.id/index.php/se-nfi/>
- Nisa'atul Wahidah, N. A., & Chotibuddin, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 112–138. Diakses dari <https://journal.iain->

- tulungagung.ac.id/index.php/jmp
- Rachmawati, R., & Kurniawati, A. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Tes Berbasis Mobile Online pada Prodi Pendidikan Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 46–53. <https://doi.org/10.31000/prima.v4i1.1891>
- Rofiyarti, I., & Sari, R. (2017). TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform “Kahoot” Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3b), 164–172. Diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpaud/article/view/14289>
- Sari, R. K., & Nurani, S. (2021). Quizizz atau Kahoot, Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 1(3), 78–86. Diakses dari <https://ejournal.kopertais4.or.id/tidar/index.php/JurDikbud>
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yuniarti, F., & Rakhmawati, D. (2021). Studi Kasus: Game Digital “Kahoot” dalam Pengajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 1(1), 46–59. Diakses dari <http://jurnal.binadarma.ac.id/index.php/BINAEDUKASI>