

Pengaruh Media *Game* Edukasi *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 3 Sub-Tema 1 Kelas IV SDN 0304 Siundol

Atri Liani¹, Husna Parluhutan Tambunan²

^{1,2} Universitas Negeri Medan, Indonesia

Email : atrilianinst01@gmail.com¹, husnaparluhutantambunan@unimed.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *game* edukasi *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa tema 3 sub-tema 1 kelas IV di SDN 0304 Siundol. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan tipe eksperimen semu (*Quasi Eksperimen Design*). Penelitian ini dilakukan di SDN 0304 Siundol Kec. Sosopan Kab. Padang Lawas jumlah subjek dalam pelaksanaan penelitian ini sebanyak 55 orang siswa yang terdiri dari dua kelas. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Berdasarkan analisis data diperoleh kesimpulan terdapat pengaruh media *Game Edukasi Kahoot* terhadap hasil belajar siswa tema 3 sub-tema 1 kelas IV SD Negeri 0304 Siundol. Yang menunjukkan bahwa hasil uji-t yang dilakukan memperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil (<) dari taraf uji-t signifikan 0,05 atau $0,000 < 0,05$ (p). Maka pada uji hipotesis ini dapat diketahui dari hasil belajar siswa dalam mengungkapkan bahwa H_a diterima sedangkan H_o ditolak. Sehingga ditarik kesimpulan terdapat pengaruh media *game edukasi kahoot* terhadap hasil belajar siswa tema 3 sub-tema 1 kelas IV SD Negeri 0304 Siundol.

Kata kunci: Eksperimen Semu, Game Edukasi *Kahoot*, Hasil Belajar.

The Effect of Kahoot Educational Game Media on Student Learning Outcomes Theme 3 Sub-Theme 1 Class IV SDN 0304 Siundol

Abstract

This study aims to determine the effect of the Kahoot educational game media on student learning outcomes in theme 3 sub-theme 1 class IV at SDN 0304 Siundol. This research is a quantitative research with a quasi-experimental type (Quasi-Experimental Design). This research was conducted at SDN 0304 Siundol Kec. Kab. Padang Lawas the number of subjects in the implementation of this study were 55 students consisting of two classes. Data collection techniques through observation, interviews, documentation, and tests. Based on the data analysis, it was concluded that there was an influence of the Kahoot Educational Game media on student learning outcomes in theme 3, sub-theme 1 class IV SD Negeri 0304 Siundol. Which shows that the results of the t-test carried out obtained a sig (2-tailed) value of 0.000 which is smaller (<) than the significant t-test level of 0.05 or $0.000 < 0.05$ (p). So in this hypothesis test it can be seen from the results of student learning in revealing that H_a is accepted while H_o is rejected. So it can be concluded that there is an influence of the kahoot educational game media on student learning outcomes in theme 3 sub-theme 1 class IV SD Negeri 0304 Siundol.

Keywords: *Quasi Experiments Design, Kahoot Educational Games, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar merupakan salah satu aspek terpenting dalam penyelenggaraan pendidikan di suatu lembaga pendidikan mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan menengah pertama, pendidikan menengah atas, dan perguruan tinggi (Arsyad, 2011). Proses belajar mengajar terdiri dari serangkaian tindakan guru dan siswa berdasarkan hubungan timbal balik yang terjadi dalam situasi pendidikan guna mencapai tujuan tertentu. Syarat utama berlangsungnya proses belajar mengajar adalah adanya Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa (Cahyadi, 2019). Suatu inovasi baru sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan teknologi, karena inovasi baru dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Dalam beberapa tahun terakhir, kemajuan teknologi informasi sangat pesat. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju dan berkembang diharapkan dapat memberikan pengaruh dan dampak yang positif terhadap kualitas pendidikan dan proses pembelajaran di sekolah (Ananda, 2017). Hadirnya inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan solusi untuk mengurangi kebosanan siswa selama proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Warsita, 2013). Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat memberikan dorongan tersendiri bagi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran selanjutnya dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien.

Salah satu inovasi baru media pembelajaran yang dapat diciptakan, yaitu media pembelajaran interaktif yang menggunakan teknologi komputer sebagai perangkat untuk menggunakannya merupakan salah satu inovasi baru media pembelajaran yang dapat diciptakan (Anggraeny, *et.al.*, 2020). Menggunakan komputer dan teknologi informasi untuk meningkatkan pendidikan dan membuat belajar lebih mudah bagi siswa. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran inovatif. Model tutorial *Drill and Practice*, model simulasi, model *game*, dan model *hybrid* adalah beberapa model multimedia pembelajaran (Riani, *et.al.*, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 0304 Siundol Kec. Sosopan Kab. Padang Lawas dalam proses belajar mengajar guru masih menggunakan metode ceramah sehingga masih banyak siswa yang tidak fokus dalam mengikuti proses pembelajaran yang disebabkan pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak menarik. Selain itu media yang digunakan guru dalam mengajar masih menggunakan media gambar sehingga membuat banyak siswa merasa bosan, sibuk berbicara dengan teman saat guru menjelaskan materi pelajaran di depan kelas dan tidak fokus akan materi yang diajarkan sehingga membuat siswa tidak memahami materi tersebut. Metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yaitu metode ceramah yang menyebabkan presentasi hasil belajar siswa di kelas IV A 33% siswa yang tuntas dan 67% siswa yang tidak tuntas dan hasil belajar di kelas IV B 40% siswa yang tuntas dan 60% siswa yang tidak tuntas.

Kemajuan teknologi memungkinkan untuk menggunakan game sebagai media pembelajaran. Media *game edukasi kahoot* merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa belajar. *Kahoot* merupakan media pembelajaran online media berupa kuis atau permainan yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi dalam menutup kegiatan pembelajaran, sehingga dapat diketahui seberapa baik siswa memahami materi yang telah disampaikan (Nahariah & Armita, 2022). *Kahoot* dapat diterapkan di

semua mata pelajaran. *Kahoot* mempunyai kelebihan yaitu berisi soal-soal yang disajikan dalam alokasi waktu yang terbatas. Sehingga dengan keterbatasan waktu tersebut, siswa dilatih untuk memecahkan masalah dengan cepat dan tepat (Gunawan & Amaludin, 2021). Kelebihan lain dari media *game edukasi kahoot* adalah jawaban soal diwakili oleh gambar dan warna, secara otomatis mengubah tampilan perangkat guru dan siswa berdasarkan nomor soal yang sedang ditampilkan (Andari, 2020).

Media *kahoot* dapat dimainkan dalam dua mode: *Classic* dan *Team Mode*. Bermain dengan cara *classic* berarti siswa bermain secara individu sedangkan jika bermain cara *team mode* akan muncul nama-nama siswa dalam satu kelompok (Rafnis, 2019). Solusi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Team mode*, karena berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas, peneliti menemukan bahwa siswa tetap bekerja secara individu meskipun guru sudah membaginya menjadi beberapa kelompok. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul: "*Pengaruh Media Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 3 Sub Tema 1 Kelas IV SDN 0304 Siundol Kec Sosopan Kab. Padang Lawas*".

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan tipe eksperimen semu (*Quasi Eksperimen Design*). Eksperimen semu atau Quasi Eksperimen dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan dengan membandingkan satu atau lebih kelompok pembanding yang menerima perlakuan lain (Arikunto, 2014). Yang bertujuan untuk: untuk mengetahui apakah ada pengaruh media game edukasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa tema 3 subtema 1 kelas IV SDN 0304 Siundol Kec. Sosopan Kab. Padang Lawas.

Penelitian ini dilakukan dalam dua bulan yang masing-masing terdiri dari 3 kegiatan sebagai berikut: (1) tahap persiapan yang meliputi: mengurus surat izin penelitian, melakukan observasi awal ke sekolah, menetapkan jadwal penelitian, menyusun RPP, menyusun soal-soal penelitian dan kemudian menguji ke validan soal dengan cara diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda soal, dan tingkat kesukaran. (2) Tahap Pelaksanaan yang meliputi: *Pretest*, *Treatmen*, dan *Posttest*. (3) Tahap akhir penelitian yang meliputi: menganalisis data dan membuat kesimpulan (Assingkily, 2021). Penelitian ini dilakukan di SDN 0304 Siundol Kec. Sosopan Kab. Padang Lawas jumlah subjek dalam pelaksanaan penelitian ini sebanyak 55 orang siswa yang terdiri dari dua kelas. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dapat menunjukkan deskripsi mengenai pengaruh media *game edukasi kahoot* terhadap hasil belajar siswa tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SDN 0304 Siundol. Penelitian ini merupakan penelitian Quasi Eksperimen Design. Pada bagian ini kegiatan hasil penelitian akan dideskripsikan dalam pembahasan yang akan diterangkan sebagai berikut:

1. *Deskripsi Hasil Uji Instrumen*

Uji instrumen termasuk ke dalam tahap awal dalam melakukan penelitian. Uji instrument dapat dilakukan agar dapat mengetahui tingkat keasahan (valid) dan keandalan (*reliable*) dari instrumen sebelum digunakan sebagai alat pengambilan data.

Instrumen yang layak digunakan dalam penelitian wajib melalui tahap perhitungan dari hasil uji validitas, uji reabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda. Instrumen yang dapat digunakan dalam penelitian harus memenuhi kriteria yang telah ditentukan dalam penelitian. Butiran instrumen soal yang diuji coba terdiri dari 30 tes pilihan ganda yang membahas pembelajaran kelas IV SD pada tema 3 sub-tema 1 pembelajaran 1.

2. Analisis Uji Validasi Instrumen

Berdasarkan hasil dari uji validasi dengan menggunakan rumus *biseral point correlation*, dari 30 soal instrument yang ikut diuji cobakan pada kelas IV SDN 0304 Siundol, maka 10 soal pertanyaan yang tidak dipakai karena dinyatakan gugur. Rumusan dari Quasi Eksperimen Design apabila harga produk $N=30$ dengan signifikan 5% adalah 0.361, yang di mana harga RPBIS akan dibandingkan dengan harga r_{tabel} pada taraf signifikan 5% jika $r_{pbis} > r_{tabel}$ maka butiran tes tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya juga, jika $r_{pbis} < r_{tabel}$ maka butiran tes tersebut dinyatakan tidak valid. Selanjutnya 20 instrumen soal yang dinyatakan valid disusun kembali untuk melihat hasil belajar siswa. Adapun analisis dan hasil analisis validitas instrumen dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Validitas Instrumen Soal Tes

| No Soal | r_{hitung} | r_{tabel} | Keterangan | No Soal | r_{hitung} | r_{tabel} | Keterangan |
|---------|--------------|-------------|-------------|---------|--------------|-------------|-------------|
| 1 | 0.250845 | 0.361 | Tidak valid | 16 | 0.135431 | 0.361 | Tidak valid |
| 2 | 0.026162 | 0.361 | Tidak valid | 17 | 0.474052 | 0.361 | Valid |
| 3 | 0.599452 | 0.361 | Valid | 18 | 0.320044 | 0.361 | Tidak valid |
| 4 | 0.599452 | 0.361 | Valid | 19 | 0.748347 | 0.361 | Valid |
| 5 | 0.446043 | 0.361 | Valid | 20 | 0.614138 | 0.361 | Valid |
| 6 | 0.530943 | 0.361 | Valid | 21 | 0.690306 | 0.361 | Valid |
| 7 | 0.621454 | 0.361 | Valid | 22 | 0.614812 | 0.361 | Valid |
| 8 | 0.621454 | 0.361 | Valid | 23 | 0.471646 | 0.361 | Valid |
| 9 | 0.568246 | 0.361 | Valid | 24 | 0.589086 | 0.361 | Valid |
| 10 | 0.022046 | 0.361 | Tidak valid | 25 | 0.217319 | 0.361 | Tidak valid |
| 11 | 0.568246 | 0.361 | Valid | 26 | 0.019500 | 0.361 | Tidak valid |
| 12 | 0.413597 | 0.361 | Valid | 27 | 0.652940 | 0.361 | Valid |
| 13 | 0.023978 | 0.361 | Tidak valid | 28 | 0.444758 | 0.361 | Valid |
| 14 | 0.362703 | 0.361 | Valid | 29 | 0.530943 | 0.361 | Valid |
| 15 | 0.239780 | 0.361 | Tidak valid | 30 | 0.040693 | 0.361 | Tidak valid |

Berdasarkan tabel (1), dapat diketahui dari 30 butiran soal yang sebelumnya disusun ada 10 butir soal yang dikategorikan tidak valid, dan terdapat 20 butir soal yang dikategorikan valid, maka soal yang dinyatakan valid akan dipergunakan. Berdasarkan uji validitas instrumen yang telah dilakukan, soal yang dinyatakan valid, dan tidak valid dalam penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Validitas Tes

| No | Kategori Validitas Tes | Nomor Soal |
|----|------------------------|---|
| 1 | Valid | 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 27, 28, 29 |

| | | |
|---|-------------|--------------------------------------|
| 2 | Tidak Valid | 1, 2, 10, 13, 15, 16, 18, 25, 26, 30 |
|---|-------------|--------------------------------------|

3. Analisis Uji Reliabilitas

Uji reabilitas merupakan langkah selanjutnya setelah melakukan pengukuran uji validitas. Di mana soal yang memiliki hasil yang valid setelah pengujian merupakan soal yang mengikuti pengukuran uji reliabilitas. Uji reabilitas ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana nilai pengukuran tersebut terpercaya. Hasil analisis reliabilitas instrumen tersebut memperoleh koefisien reliabilitas (KR 20) yaitu $r_{11} = 22.99571$. Dengan begitu, nilai reliabilitas masuk kedalam kategori sangat tinggi ditarik kesimpulan instrumen hasil belajar tersebut reliabel.

4. Analisis Uji Tingkat Kesukaran

Data yang telah diuji reabilitas, selanjutnya dilakukan uji tingkat sukar atau tidaknya tes pada soal hasil belajar tersebut. Dalam uji tingkat kesukaran yang dikategorikan sukar apabila hasil memperoleh nilai $0,25 < p < 0,81$ atau golongan sedang. Sebagai contoh perhitungan tingkat kesukaran pada butir soal tes hasil belajar pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 soal no 1 sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{N}$$

Sumber Arikunto (2013: 246)

Diketahui:

$$B = 25$$

$$N = 30$$

Jadi hasil yang didapatkan:

$$P = \frac{13}{32} = 0,41$$

Maka soal tersebut digolongkan ke dalam soal yang sedang, karena nilai yang diperoleh adalah 0,41. Dapat dilihat secara lengkap apa yang disajikan dengan ringkas per butir instrumen soal tes hasil belajar tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Ringkasan Perhitungan Uji Tingkat Kesukaran

| No Soal | B | P=B/JS | Kategori | No Soal | B | P=B/JS | Kategori |
|---------|----|--------|----------|---------|----|--------|----------|
| 3 | 13 | 0.41 | Sedang | 17 | 21 | 0,66 | Sedang |
| 4 | 16 | 0.50 | Sedang | 19 | 21 | 0,66 | Sedang |
| 5 | 16 | 0.50 | Sedang | 20 | 19 | 0,59 | Sedang |
| 6 | 19 | 0,59 | Sedang | 21 | 20 | 0,63 | Sedang |
| 7 | 19 | 0,59 | Sedang | 22 | 24 | 0,75 | Sedang |
| 8 | 18 | 0,56 | Sedang | 23 | 26 | 0,81 | Sedang |
| 9 | 22 | 0,69 | Sedang | 24 | 16 | 0,50 | Sedang |
| 11 | 22 | 0,69 | Sedang | 27 | 21 | 0,66 | Sedang |
| 12 | 26 | 0,81 | Sedang | 28 | 24 | 0,75 | Sedang |
| 14 | 27 | 0,84 | Sedang | 29 | 25 | 0,78 | Sedang |

Analisis Uji Daya Pembeda Soal

Dalam memperoleh uji daya beda, data yang dipakai merupakan data yang sudah melalui uji reabilitas. Adanya dilakukan uji daya pembeda soal ini untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menyelesaikan instrument soal tes yang diberikan. Hasil dari uji daya pembeda soal ini merupakan soal yang telah lewat skalifikasi maka diperoleh dari 20 butir soal tes terdapat 20 butir soal dengan $DP < 0,7$ (Baik). Bisa dilihat lebih jelas pada tabel 4 di bawah ini:

Tabel 4. Penggolongan Daya Pembeda Soal

| Daya Pembeda | Kriteri Daya Pembeda | Jumlah | Nomor Butir Soal Tes |
|--------------|----------------------|--------|--|
| <0,00 | Buruk Sekali | - | - |
| 0,00-0,20 | Buruk | - | - |
| 0,20-0,40 | Cukup | - | - |
| 0,40-0,70 | Baik | 20 | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 20 |
| 0,70-1,00 | Baik Sekali | - | - |

Analisis Data Penelitian

Dalam bagian ini data yang didapatkan dalam penelitian bisa menjawab permasalahan dalam penelitian ini, mendeskripsikan mengenai gambaran pengaruh penggunaan media interaktif berbasis kahoot (X) dengan hasil belajar siswa (Y). Hasil dari penelitian ini berbentuk nilai yang diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian yang berupa tes soal hasil belajar siswa yang dibagi ke dalam kegiatan sebelum kegiatan pembelajaran (*pretest*) dan setelah pembelajaran (*post-test*). Data dari hasil belajar siswa diperoleh melalui hasil evaluasi dengan instrumental soal yang dibagikan kepada 55 orang siswa, yang terdiri dari 30 siswa kelompok eksperimen 1 dengan perlakuan tidak menggunakan media hanya menggunakan media konvensional dan 25 siswa kelompok eksperimen 2 yang diberi perlakuan menggunakan media interaktif berbasis *game* edukasi *kahoot* pada materi pembelajaran tema 3 subtema 1 pembelajaran 1.

Pada bagian berikut akan diberikan informasi data penelitian yang telah diperoleh berupa data nilai *pretest*, nilai *posttest*, rata-rata (mean), nilai terendah, nilai tertinggi, standar deviasi, dan variasi pada kelompok eksperimen 1 maupun eksperimen 2. Deskripsi hasil data penelitian masing-masing variabel dapat dilihat pada uraian berikut ini:

Data Nilai Kelompok Eksperimen 1

Hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis kahoot, dengan melalui tes soal pilihan berganda sebanyak 20 butir soal tes yang dilaksanakan sebelum (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Adapun hasil pembelajaran *pretest* sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis kahoot dan *posttest* sesudah menggunakan media pembelajaran kahoot pada kelompok eksperimen 1.

Diketahui bahwa perbedaan *pretest* dan *posttest* dalam kelompok eksperimen 1 dalam perhitungan statistik yang dilakukan pada sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media kahoot bahwa terjadinya peningkatan nilai hasil belajar yang mana pada *pretest* siswa yang berjumlah 30 (N) memiliki nilai rata-rata 47.50 dengan standar

deviasi 16.008 dan varians 256.250, sedangkan pada *posttest* siswa memperoleh rata-rata 82.00 dengan standar deviasi 5.859 dan varians 34.333.

Data Nilai Posttest Kelompok Eksperimen 1

Tabel 5. Data Nilai Pada *Posttest* Kelompok Eksperimen 1

| Interval | Frekuensi | % |
|---------------|-----------|-------------|
| 70-79 | 12 | 40% |
| 80-89 | 9 | 30% |
| 90-100 | 9 | 30% |
| Jumlah | 30 | 100% |

Pada tabel (5) di atas, dapat dilihat 9 siswa (30%) yang berada pada nilai skor rata-rata, 12 siswa (40%) yang berada di bawah nilai skor rata-rata, dan 9 siswa (30%) berada di atas nilai skor rata-rata.

Skor Data Kelompok Eksperimen 2

Data hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen 2 yang mana pembelajaran menggunakan media konvensional seperti buku, gambar, dan papan tulis. Pada kelas eksperimen 2 ini siswa melalui tes pilihan berganda dengan 20 soal tes, yang dilakukan *pretest* dan *posttest*. Berikut ini data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 2 pada tabel 6.

Tabel 6 Nilai Belajar *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen 2

| No | Nama | Kelompok Eksperimen 2 | |
|----|--------------|-----------------------|-----------------|
| | | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
| 1 | Responden 1 | 35 | 55 |
| 2 | Responden 2 | 20 | 70 |
| 3 | Responden 3 | 40 | 70 |
| 4 | Responden 4 | 40 | 50 |
| 5 | Responden 5 | 70 | 75 |
| 6 | Responden 6 | 40 | 70 |
| 7 | Responden 7 | 20 | 40 |
| 8 | Responden 8 | 25 | 40 |
| 9 | Responden 9 | 30 | 65 |
| 10 | Responden 10 | 35 | 60 |
| 11 | Responden 11 | 45 | 70 |
| 12 | Responden 12 | 30 | 65 |
| 13 | Responden 13 | 70 | 75 |
| 14 | Responden 14 | 25 | 55 |
| 15 | Responden 15 | 45 | 75 |
| 16 | Responden 16 | 35 | 65 |
| 17 | Responden 17 | 35 | 60 |
| 18 | Responden 18 | 30 | 55 |
| 19 | Responden 19 | 30 | 50 |
| 20 | Responden 20 | 25 | 50 |
| 21 | Responden 21 | 45 | 60 |
| 22 | Responden 22 | 40 | 60 |

| | | | |
|------------------------|--------------|---------------|--------------|
| 23 | Responden 23 | 40 | 65 |
| 24 | Responden 24 | 30 | 55 |
| 25 | Responden 25 | 25 | 50 |
| Jumlah | | 925 | 1495 |
| Rata-rata | | 37.00 | 59.8 |
| Standar Deviasi | | 12.247 | 9.745 |
| Varians | | 150 | 94.96 |
| N | | 25 | 25 |

Dari informasi yang disajikan pada tabel (6) dapat dilihat bersama bahwa perbedaan *pretest* dan *posttest* dalam kelompok eksperimen 2 dalam perhitungan statistik yang dilakukan pada sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media konvensional yaitu buku, gambar, dan papan tulis. Nilai yang diperoleh siswa dengan mengikuti tes *pretest* dan *posttest* pada siswa yang berjumlah 25 (N), dalam *pretest* siswa memiliki nilai rata-rata 37 dengan standar deviasi 12.247 dan varians 150, sedangkan pada *posttest* siswa memperoleh rata-rata 59.8 dengan standar deviasi 9.745 dan varians 94.96.

Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen 2

Tabel 7. Data Nilai pada *Pretest* Kelompok Eksperimen 2

| Interval | Frekuensi | % |
|---------------|-----------|-------------|
| 10-19 | - | - |
| 20-29 | 5 | 20% |
| 30-39 | 9 | 36% |
| 40-49 | 9 | 36% |
| 50-70 | 2 | 8% |
| Jumlah | 25 | 100% |

Dari tabel (7) di atas, 9 siswa (36%) yang berada pada nilai skor rata-rata, 5 siswa (20%) yang berada di bawah nilai skor rata-rata, dan 11 siswa (44%) yang berada di atas nilai skor rata-rata.

Data Nilai *Posttest* Kelompok Eksperimen 2

Tabel 8. Data Nilai pada *Posttest* Kelompok Eksperimen 2

| Interval | Frekuensi | % |
|---------------|-----------|-------------|
| 30-39 | - | - |
| 40-49 | 2 | 8% |
| 50-59 | 9 | 36% |
| 60-69 | 9 | 36% |
| 70-79 | 5 | 20% |
| Jumlah | 25 | 100% |

Dari tabel (8) di atas, dapat dilihat bahwa 9 siswa (36%) yang berada pada skor rata-rata, 2 siswa (8%) yang berada di bawah rata-rata, dan 14 siswa (56%) yang berada di bawah nilai skor rata-rata.

Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas yang menunjukkan variabel data pada penelitian ini berdistribusikan normal serta bersifat homogeni, maka selanjutnya bisa masuk ke tahap uji hipotesis. Pada penelitian ini pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan tipe uji *independent sample test* dengan melihat signifikansi (2-tailed) dari hasil *Equal variances assumed*, jika nilai dari signifikansi (2-tailed) kurang dari ($<$) 0,05 maka H_a diterima dan H_o ditolak, dan sebaliknya jika nilai dari signifikansi (2-tailed) lebih dari ($>$) 0,05 maka H_a ditolak dan H_o diterima. Berikut ini hasil pelaksanaan *posttest* pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dilihat dari uji-t hipotesis *independent samples test table output* singkatan dari hasil uji:

Tabel 9. *Independent Samples Test*

| | <i>t-test for Equality of Means</i> | | | | Keterangan |
|--------------------------------|-------------------------------------|----|-----------------|-----------------|-------------|
| | T | Df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | |
| <i>Equal Variances Assumed</i> | 14.435 | 54 | 0,000 | 2.022 | Ha diterima |

Berdasarkan dari hasil uji-t yang dilakukan memperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil ($<$) dari taraf uji-t signifikan 0,05 atau $0,000 < 0,05$ (p). Maka pada uji hipotesis ini dapat diketahui dari hasil belajar siswa dalam mengungkapkan bahwa H_a diterima sedangkan H_o ditolak. Hal ini dapat diketahui bahwa penggunaan media berbasis *game edukasi kahoot* dalam pembelajaran tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV SD Negeri 0304 Siundol hasil belajar siswa lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan media gambar atau media konvensional. Sehingga dapat ditarik kesimpulan dari pernyataan tersebut bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *game edukasi kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SD Negeri 0304 Siundol Kec. Sosopan Kab. Padang Lawas T.A 2023/2024.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN 0304 Siundol, Kec. Sosopan, Kab. Padang Lawas, Provinsi Sumatera Utara. Dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat atau mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SDN 0304 Siundol T.A 2023/2024. Pelaksanaan dalam penelitian ini dilakukan pada kelas IV SD, dengan keseluruhan siswa yang menjadi peserta penelitian sebanyak 55 orang siswa pada kelas eksperimen 1 maupun kelas eksperimen 2 dan materi yang dibahas dan diajarkan adalah tematik tema 3 subtema 1 pembelajaran 1. Kegiatan penelitian ini digolongkan ke dalam penelitian eksperimen tipe desain quasi yang melibatkan dua kelompok dengan menggunakan soal *pretest* dan *posttest*.

Sebelum melakukan penelitian, instrument akan diuji untuk mengetahui hasil yang dipakai, beberapa uji tes berupa uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya beda pada siswa kelas V berjumlah 32 peserta uji dengan sekolah yang sama pada penelitian. Hasil uji coba pada instrument tes dilakukan untuk mengetahui berapa soal yang layak digunakan dalam penelitian. Dari 30 soal yang sudah melakukan uji tes instrument terdapat hasil 20 soal yang dinyatakan valid dan bisa dipergunakan.

Penelitian ini menggunakan dua kelas yang akan dibagi menjadi dua kelompok yang akan diberi perlakuan berbeda, pada kelompok belajar kelas IV A dengan subjek

penelitiannya 30 siswa atau kelas eksperimen 1 mendapatkan perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran *kahoot* pada saat belajar dan kelompok belajar kelas IV B dengan subjek penelitian sebanyak 25 atau kelas eksperimen 2 mendapatkan perlakuan hanya menggunakan media pembelajaran konvensional yang dipakai guru setiap harinya seperti buku, gambar, dan papan tulis.

Pada saat melakukan pemberian *pretest*, rata-rata nilai yang diperoleh saat hasil belajar pada kelas eksperimen 1 sebesar 47.50 dan nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen 2 sebesar 37.00, maka hasil perolehan selisi nilai rata-rata yang dimiliki nilai *pretest* antara kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 yaitu sebesar 10.5. Kemudian setelah melakukan *pretest* pada dua kelompok, diberikan perlakuan yang berbeda pada saat pembelajaran seperti yang telah dijelaskan sebelumnya di kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2. Setelah siswa yang telah mengikuti pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda tersebut diberi soal uji *posttest* diperoleh hasil belajar siswa pada kelompok yang menggunakan media *kahoot* (eksperimen 1) dengan skor 82.00 sedangkan kelompok yang tidak menggunakan media *kahoot* (eksperimen 2) memperoleh skor 59.8. Dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa kelompok yang menggunakan media *kahoot* lebih tinggi dan peningkatannya lebih signifikan dari pada kelompok yang tidak menggunakan media *kahoot* hanya menggunakan media konvensional (gambar). Selisih yang didapatkan dari setelah perlakuan tersebut sebesar 22,2.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* untuk hasil belajar sangat berpengaruh terhadap nilai siswa yang sebelumnya rata-rata di bawah KKM 75 memiliki peningkatan yang signifikan menjadi di atas KKM 75. Perbedaan pengaruh dari penggunaan media *kahoot* dan tanpa media *kahoot* di antara siswa sangat berdampak akan minat dalam pembelajaran di kelas juga, didukung dari hasil pengamatan sikap afektif dan psikomotorik selama di lapangan mengajar yang berperan sebagai guru pada saat meneliti pada kedua kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2.

Hasil pengamatan mengatakan perlakuan siswa cenderung lebih aktif dan partisipan selama pengajaran menggunakan media *kahoot* di kelas seperti: rajin bertanya, rasa ingin tahu tinggi, berani berargumen, dan mudah menguasai materi pembelajaran yang dibawakan. Kelas yang tidak menggunakan media *kahoot* siswanya cenderung lebih pasif pada saat mengajar dan terlihat jenuh pada saat pembelajaran dan bentuk pemahaman dalam materi yang diajarkan tidak se-konkrit seperti kelas yang menggunakan media *kahoot*. Akhirnya tingkat pemahaman yang rendah mengakibatkan hasil belajar yang rendah dan pemahaman yang kurang.

Berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan teknik uji *independent sample test* dengan program SPSS 22. Sebelum melakukan pengujian terlebih dahulu mengikuti uji persyaratan dengan dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan pada uji prasyarat, dalam uji normalitas data yang memiliki harga $p > 0,05$ maka data berdistribusikan normal. Pada data *pretest* kelompok eksperimen 1 $0,160 > 0,05$ dan kelompok eksperimen 2 $0,200 > 0,05$ maka kedua data *pretest* berdistribusikan normal. Sedangkan data *posttest* kelompok eksperimen 1 $0,120 > 0,05$ dan kelompok eksperimen 2 $0,200 > 0,05$, maka data *posttest* dinyatakan berdistribusikan normal. Setelah melakukan uji persyaratan normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mencari tahu sampel yang digunakan pada penelitian ini dapat mewakili seluruh jumlah populasi yang ada atau bisa dibilang bersifat homogen atau tidaknya. Hasil dari uji homogenitas ini

dinyatakan bahwa data tersebut bersifat homogen karena nilai signifikansi pada *pretest* 0,031 dan *posttest* 0,033 lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$).

Berdasarkan hasil perhitungan dari pengujian hipotesis yang dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap hasil belajar siswa yang dilakukan dengan uji *independent samples test* dengan program SPSS 22. Diperoleh hasil nilai sebesar $0,00 < 0,05$ yang menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi penelitian ini dinyatakan bahwa ada pengaruh media pembelajaran *game edukasi kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada tema 3 subtema 1 SD Negeri 0304 Siundol Kec. Sosopan Kab. Padang Lawas T.A 2023/2024.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, disimpulkan bahwa hasil uji-t yang dilakukan memperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil ($<$) dari taraf uji-t signifikan 0,05 atau $0,000 < 0,05$ (p). Maka pada uji hipotesis ini dapat diketahui dari hasil belajar siswa dalam mengungkapkan bahwa H_a diterima sedangkan H_0 ditolak. Sehingga ditarik kesimpulan terdapat pengaruh media *game edukasi kahoot* terhadap hasil belajar siswa tema 3 sub-tema 1 kelas IV SD Negeri 0304 Siundol.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2017). "Perkembangan Teknologi Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Peserta Didik" *Hijri*, 6(1). <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/hijri/article/view/1096>.
- Andari, R. (2020). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot pada Pembelajaran Fisika" *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/orbita/article/view/2069>.
- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). "Analisis Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan Sekolah Dasar" *Fondatia*, 4(1), 150-157. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/467>.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Banjarmasin: Laksia Indonesia.
- Gunawan, Y. I. P., & Amaludin, A. (2021). "Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran dalam Jaringan di Masa Pandemi Covid-19" *Madaniyah*, 11(2), 133-150. <https://journal.stitpemelang.ac.id/index.php/madaniyah/article/view/195>.
- Nahariah, N., & Armita, D. (2022). "Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19" *Jurnal Al-Qiyam*, 3(1), 68-72. <http://ojs.staialfurqan.ac.id/alqiyam/article/view/200>.
- Rafnis, R. (2019). "Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif" *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/e-tech/article/view/101336>.
- Riani, S., Al Hakim, R. R., & Sukmarani, D. (2021). "Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Pembelajaran Biologi: Mini-Review" *Prosiding Seminar*

Nasional Pendidikan Biologi. <http://research-report.umm.ac.id/index.php/psnpb/article/view/4747>.

Warsita, B. (2013). "Perkembangan Definisi dan Kawasan Teknologi Pembelajaran serta Perannya dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran" *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 72-94. <https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/view/6>.