

**PENGARUH MEDIA *KAHOOT* BERBASIS *GAME BASED LEARNING*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V
SD NEGERI 134 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)
dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH :

**IKA KURNIA
NIM. 19591101**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2023**

HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI

Kepada
Yth, Rektor IAIN Curup
Di
Curup

Assalamualaikum Wr. Wb

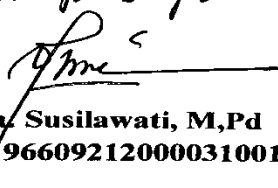
Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Ika Kurnia yang berjudul “Pengaruh Media *Kahoot* Berbasis *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 134 Rejang Lebong” sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

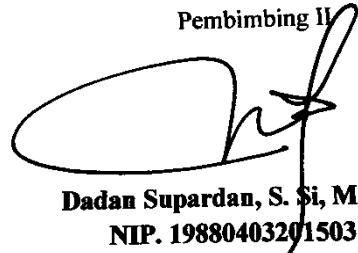
Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Curup, 2023

Mengetahui

Pembimbing I
28/5/2023 *Me. ugi slp.*

Dra. Susilawati, M,Pd
NIP.196609212000031001

Pembimbing II

Dadan Supardan, S. Si, M. Biotech
NIP. 198804032015031004

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ika Kurnia
Nomor Induk Mahasiswa : 19591101
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, 2023

Penulis



IKA KURNIA
NIM.19591101



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 752 /In.34/F.T/I/PP.00.9/07/2023

Nama : Ika Kurnia
NIM : 19591101
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Media *Kahoot* Berbasis *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 134 Rejang Lebong

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : Selasa, 18 Juli 2023
Pukul : 08.00 – 09.30 WIB
Tempat : Gedung Munaqasah Fakultas Tarbiyah Ruang 04 IAIN Curup

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dra. Susilawati, M.Pd
NIP. 19660904 199403 2 0001

Penguji I,

Dr. Edi Wahyudi, M.TPd
NIP. 197303131997021001

Sekretaris,

Dadan Supardan, S.Si., M.Biotech
NIP. 19880403 201503 1 004

Penguji II,

Yosi Yulizah, M.Pd.1
NIP. 199107142019032026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah

Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd
NIP. 19650826 199903 1 001

2023.08.02 10:56

2021

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt., yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang sederhana ini dengan judul “Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 134 Rejang Lebong”, Shalawat dan salam semoga abadi tercurahkan kepada baginda Nabi Besar Muhammad Saw, keluarga, dan sahabatnya hingga yaumul akhir.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini, penulis susun dalam rangka untuk memperoleh gelar strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna tanpa ada dorongan dan bantuan berbagai pihak, maka tidak mungkin terselesainya skripsi ini. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang memberikan sumbangsih dalam menyelesaikan skripsi ini terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M. Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Muhammad Istan, M.Pd., MM selaku Wakil Rektor I IAIN Curup.
3. Bapak Dr. KH. Ngadri Yusro, M. Ag selaku Wakil Rektor II IAIN Curup.
4. Bapak Dr. Fakhruddin, M.Pd.I selaku Wakil Rektor III IAIN Curup.
5. Bapak Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.

6. Ibu Tika Meldina, M.Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
7. Ibu Dra, Susilawati, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang sudah banyak membimbing dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Dadan Supardan, S.Si, M.Biotech, selaku Dosen Pembimbing II yang sudah banyak membimbing dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd, selaku Pembimbing Akademik (PA).
10. Seluruh Dosen dan Karyawan IAIN Curup yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama perkuliahan.
11. Kepada Kepala Sekolah dan seluruh dewan guru SDN 134 Rejang Lebong yang telah memberikan izin penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.

Demikian semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan pembaca. *Aamiin Ya Rabbal'alamin.*

Curup, Mei 2023

Penulis

IKA KURNIA
NIM.19591101

MOTTO

“Jangan mengeluh bahwa perjalanan anda masih jauh , tapi bersyukurlah bahwa anda sudah berjalan sejauh ini”

PERSEMBAHAN

Syukur alhamdulillah kepada Allah SWT, yang telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kehadiran Rasulullah Muhammad SAW. Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang kusayangi :

1. Kedua orang tuaku tercinta untuk Almarhum ayahku Joko Triyono, Ibuku Murni, Bapakku Poniran, serta Bude dan pakdeku yang selalu memberikan support dan semangatnya , terimakasih atas kasih sayang yang telah diberikan utukku, terima kasih atas doa yang selalu mengiringi setiap langkahku, terimakasih atas dukungan dan nasihat yang menguatkan, dan terima kasih selalu ada disisiku dalam kondisi dan situasi apapun.
2. Kedua pembimbing terbaikku Dra,Susilawati, M.Pd dan Bapak Dadan Supardan, S.Si, M.Biotech, selaku Dosen pembimbing I dan II, yang sudah banyak membimbing serta mengarahkan. Terima kasih yang tak terhingga karena selama ini telah tulus dan ikhlas untuk meluangkan waktu memberikan bimbingan ilmu yang sangat berharga dan bermanfaat dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Keluarga besarku yang selalu mendoakanku dan memberikan dukungan kepadaku.
4. Sahabatku Siti Nur Ajjah, teman-teman sekelasku PGMI D 2019, teman-teman PPL dan KKN serta semua rekan-rekan seperjuangan Keluarga Pendidikan Guru

Madrasah Ibtidaiyah 2019, terima kasih selalu kebersamai dan memberikan keceriaan selama proses mencapai titik puncak akhir perkuliahan saat ini.

5. Almamater kebangganku IAIN CURUP.

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA *KAHOOT* BERBASIS *GAME BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V SD NEGERI 134 REJANG LEBONG

OLEH:

IKA KURNIA

NIM.19591101

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya masalah yaitu nilai yang di peroleh siswa tidak memuaskan karena metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang bervariasi. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk menggunakan media *kahoot*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media *kahoot* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas V SDN 134 Rejang Lebong.

Metode penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif. Dengan pendekatan (quasi eksperimen). Sedangkan desain penelitian yang digunakan yaitu *Pretest Posttest Control Grub Design*, yaitu dengan melakukan (*pretest*) dan (*posttest*) di kelas kontrol, dan di kelas eksperimen melakukan (*pretest*) lalu dikenakan perlakuan (*treatment*) kemudian dilakukan tes akhir (*posttest*). Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana presentasi ketuntasan belajar di kelas eksperimen 80% sedangkan di kelas kontrol 48,5%. Disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara media *kahoot* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA kelas V SDN 134 rejang Lebong.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi *Kahoot*, Hasil Belajar

DAFTAR ISI

JUDUL SKRIPSI	
HALAMAN PENGANTAR SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
KATA PENGANTAR	v
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	13
C. Batasan Masalah	13
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian.....	14
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Kajian Teori.....	15
1. Media Pembelajaran	15
2. Aplikasi <i>Kahoot</i> Dalam Pembelajaran	19
3. Hasil Belajar Siswa.....	23
4. Pembelajaran IPA di SD/MI.....	37
B. Kerangka Berfikir	40

C. Peneliian Relevan	43
D. Hipotesis Penelitian	47
BAB III METODEDE PENELITIAN.....	49
A. Jenis Penelitian	49
B. Desain Penelitian	50
C. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	52
D. Prosedur Penelitian	52
E. Populasi dan Sampel.....	55
F. Teknik Pengumpulan Data	56
G. Instrumen Penelitian	58
H. Teknik Analisis Data	63
I. Hipotesis Statistik	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	68
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	68
1. Sejarah Singkat SDN 134 Rejang Lebong	68
2. Visi dan Misi SD Negeri 134 Rejang Lebong.....	69
3. Profil SD Negri Rejang Lebong	70
4. Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan.....	71
B. Hasil penelitian	72
1. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	73
2. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	74
C. Pembahasan	88
BAB V PENUTUP.....	92

A. Kesimpulan.....	92
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan sekarang telah bergeser sesuai dengan perkembangan zaman dan mengalami perubahan pesat dengan memanfaatkan teknologi digital dimana teknologi di manfaatkan untuk kepentingan peningkatan layanan dan kualitas pendidikan. Di abad ke 21 ini, teknologi digital menjadi semakin penting, dan pemicu motivasi peserta didik, Keterampilan menggunakan teknologi digital membantu lebih cepat mendapatkan informasi serta meningkatkan *life skills* dan membuat pendidik dengan mudah mengembangkan bahan belajar.¹ Pendidikan sangat penting dalam mempersiapkan manusia agar mampu memelihara dan meningkatkan kualitas hidup sebagai individu bangsa yang bermartabat. Sistem evaluasi, manajemen pendidikan dan yang paling sering disoroti oleh media massa saat ini adalah permasalahan guru, kurikulum, buku teks dan sistem pembelajaran dimana proses belajar mengajar terjadi.²

Kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan perlu juga adanya motivasi untuk peserta didik. Media pembelajaran yang menarik dan praktis dapat dijadikan sebagai cara menumbuhkan motivasi peserta didik sehingga semangat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan.³ Dalam mencapai

¹ Agustini & Supriyanto. Permasalahan Pendidikan di Indonesia. Seminar Nasional. Hal 122-128.

² Mhd. Syahdan lubis, "Elajar Dan Mengajar Sebagai Suatu Proses Pendidikan Yang Berkemajuan," *Literasiologi* Volume 5 N (2021).

³ Fitri Lestari and Widya Masitah, "Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Muhammadiyah 12 Binjai," *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2022): 39–52.

keberhasilan pada mata pelajaran sangat diperlukan motivasi belajar pada peserta didik. Motivasi merupakan daya dorong pada seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi membuat siswa merasa tergerak untuk melakukan aktivitas pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan Sardiman, bahwasanya motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar serta menjamin kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai.⁴

Perkembangan teknologi yang semakin maju memacu perkembangan media pembelajaran yang semakin maju pula. Guru bisa memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Guru dapat menciptakan berbagai kegiatan pembelajaran yang variatif dan mengaktifkan peserta didik menggunakan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Peserta didik dapat terbantu memperoleh informasi, inspirasi, keahlian, dan cara berfikir dengan menggunakan media pembelajaran. Peserta didik menganggap pembelajaran konvensional membosankan sehingga diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang berpusat pada peserta didik salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut penggunaan smartphone dan laptop oleh peserta didik

⁴ Fitri Lestari and Widya Masitah, "Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai," *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2022): 39–52.

dalam kegiatannya sehari-hari merupakan salah satu keuntungan bagi pendidik untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran⁵

Guru dapat memanfaatkan kemajuan tersebut dengan memanfaatkan beberapa teknologi yang dikembangkan di Indonesia proses pembelajaran. Salah satunya adalah pembelajaran berbasis permainan, pembelajaran ini merupakan media yang dapat membantu siswa memecahkan masalah, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan membuat penilaian dalam pembelajaran proses. Selain itu siswa dapat menerima umpan balik dan merangsang siswa aspek verbal dan visual.⁶

Pendidikan merupakan salah satu komponen yang penting dalam mewujudkan pembangunan bangsa. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sesuai dengan pengertian tersebut, maka proses pembelajaran yang terjadi di sekolah merupakan hal yang terpenting karena pembelajaran di sekolah menjadi tolak ukur keberhasilan suatu pendidikan.⁷ Pendidikan akan berjalan dengan baik apabila

⁵ Rina Puspitasari, "Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 6 (2022):26- 8214.

⁶ Shindy Lestari and Aninditya Sri Nugraheni, "The Effect of Google Classroom in Improving Learning Motivation and Critical Thinking Skills of University Students," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 14, no. 1 (2022): 61–70.

⁷ Kurniawati, 2022, Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia dan Solusi. *AoEJ: Academy of Education Journal*. Vol. 13 No 1,

seluruh elemen dalam pendidikan bekerja secara optimal.⁸ Guru merupakan pemegang peran utama dalam pembangunan pendidikan, khususnya yang diselenggarakan secara formal di sekolah.⁹ Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa keberhasilan peserta didik terkait dengan hasil belajar di sekolah ditentukan oleh proses belajar-mengajar yang diajarkan oleh guru. Pendidikan akan berjalan dengan baik apabila guru memiliki kompetensi mengajar yang memadai.¹⁰

Indonesia merupakan negara yang sangat peduli terhadap pelaksanaan pendidikannya. Berbagai upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah demi keberlangsungan pendidikan menuju yang lebih baik.¹¹ Pendidikan nasional mempunyai visi terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Sedangkan misi pendidikan nasional adalah mengupayakan perluasan dan pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan yang bermutu bagi seluruh rakyat Indonesia serta membantu dan memfasilitasi pengembangan potensi anak bangsa secara utuh sejak usia dini sampai akhir hayat dalam rangka mewujudkan masyarakat belajar, meningkatkan kesiapan masukan

⁸ Dewimarni. 2022. Penerapan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa dikelas VII SMP Negeri 38 Padang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol.1, No.8. Hal 1-6.

⁹ Sugiyani, A. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Smk di Buleleng. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*. Vol 10. No 2. Hal 457-474

¹⁰ Perdana. 2020. Persepsi Siswa terhadap Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol 8. No. 2.

¹¹ Citra & Rosy. 2020. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. Vol. 8, No. 2.

dan kualitas proses pendidikan untuk mengoptimalkan pembentukan kepribadian yang bermoral. Untuk mewujudkan misi tersebut perlu dilakukan langkah dan strategi diantaranya adalah pelaksanaan program Wajib Belajar.¹² Menurut hasil survei mengenai sistem pendidikan menengah di dunia pada tahun 2020 yang dikeluarkan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*), Indonesia menempati posisi yang rendah yakni ke-74 dari 79 negara lainnya¹³. Dengan kata lain, Indonesia berada di posisi ke-6 terendah dibandingkan dengan negara-negara lainnya, banyak faktor yang menjadi penghambat kemajuan pendidikan di Indonesia salah satunya adalah kualitas SDM nya

Pada dasarnya, setiap kegiatan yang dilakukan manusia memiliki dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif tentunya merupakan sebuah harapan yang diinginkan oleh setiap manusia, Dalam dunia pendidikan, pelaksanaan pendidikan yang buruk juga berdampak buruk. Hal ini merupakan penghambat bagi suatu proses belajar mengajar. Dan peristiwa ini banyak terjadi di dalam dunia pendidikan formal. Permasalahan demi permasalahan pendidikan di Indonesia ditiap tahunnya. Permasalahan muncul mulai dari arah input, proses, sampai output. Ketiga arah ini sejatinya saling terkait satu sama lain. Input mempengaruhi keberlanjutan dalam proses pembelajarannya, dan proses pembelajaran pun turut mempengaruhi hasil output. Seterusnya, output akan kembali berlanjut ke input dalam jenjang pendidikan yang lebih tinggi lagi atau masuk ke dalam dunia kerja,

¹² Angger Angelino Montolalu, "Peranan Pemerintah Dalam Mewujudkan Pendidikan Wajib Belajar di Kecamatan Matuari Kota Bitung 1," *Ilmu Politik*, no. 1 (2015): 1–12.

¹³ Maisaroh. dkk. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol 3. No 6. Hal 4628 – 4636

dimana teori mulai dipraktekkan.¹⁴ Selain itu, kurikulum juga menjadi salah satu faktor dalam mendukung keberhasilan pendidik.

Kurikulum adalah perangkat pengalaman belajar yang akan didapat oleh peserta didik selama ia mengikuti suatu proses pendidikan. Kurikulum dirancang untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Keberhasilan dari suatu kurikulum yang ingin dicapai sangat bergantung pada faktor kemampuan yang dimiliki oleh seorang guru.¹⁵ Kurikulum Merdeka sebagai salah satu upaya dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) untuk mengatasi krisis pembelajaran pasca pandemi Covid-19 mulai dirancang untuk diimplementasikan pada sekolah-sekolah yang sudah siap. Dalam rangka pemulihan pembelajaran, satuan pendidikan diberikan opsi dalam melaksanakan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bagi peserta didik. Tiga opsi kurikulum tersebut yaitu Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat (Kurikulum 2013 yang disederhanakan oleh Kemdikbudristek), dan Kurikulum Merdeka. Mengatasi permasalahan tersebut maka pada Kurikulum Merdeka, mengedepankan konsep “Merdeka Belajar” bagi siswa yang dirancang untuk membantu pemulihan krisis pembelajaran. Penggunaan teknologi dan kebutuhan kompetensi di era sekarang ini, menjadi salah satu dasar dikembangkannya Kurikulum Merdeka.¹⁶ Kebutuhan kompetensi erat hubungannya dalam penggunaan Media dalam Pembelajaran.

¹⁴ Hengki Nurhuda, “Faktor Dan Solusi Yang Ditawarkan National Education Problems ; Factors and Solutions,” *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 2022, 127–37.

¹⁵ Fuja Siti Fujiawati, “Pemahaman Konsep Kurikulum Dan Pembelajaran Dengan Peta Konsep Bagi Mahasiswa Pendidikan Seni,” *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni* 1, no. 1 (2016): 16–28.

¹⁶ Tono Supriatna Nugraha, “Inovasi Kurikulum,” 2022, 250–61.

Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. Sebab jika salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal. Belajar pada dasarnya melakukan aktivitas, maka dalam proses pembelajaran para siswa perlu banyak berpartisipasi. Partisipasi siswa dapat dilakukan dengan cara mendengarkan, melihat, menulis, merasakan, dan memikirkan.¹⁷

Media pembelajaran yang digunakan hendaknya mampu menciptakan komunikasi 2 arah. Jika penggunaan media pembelajaran tidak sesuai dengan metode dan materi pembelajaran, maka hasil belajar siswa menjadi kurang optimal. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru memerlukan pembaharuan menjadi lebih modern untuk menyesuaikan pembelajaran abad 21 sehingga siswa menjadi tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.¹⁸ Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centre*) akan mampu membuat siswa menjadi lebih aktif dalam berpartisipasi di kelas karena dalam pembelajaran di kelas tidak hanya seorang guru yang dapat menyampaikan pengetahuan kepada siswa, namun siswa juga dapat menyampaikan pendapat mengenai pengetahuan atau pengalaman kepada gurunya.¹⁹

¹⁷ Ina Magdalena et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi," *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 312–25.

¹⁸ Citra & Rosy. 2020. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. Vol. 8, No. 2.

¹⁹ Perdana. 2020. Persepsi Siswa terhadap Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol 8. No. 2.

Guru sebagai salah satu komponen di sekolah menempati profesi yang penting dalam proses belajar mengajar. Guru mempunyai peranan dalam proses pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan, keterampilan, kecerdasan dan sikap serta pandangan hidup siswa.²⁰ Guru sebagai pendidik merupakan faktor penentu kesuksesan setiap usaha pendidikan. Pembaharuan kurikulum, Pengadaan alat-alat belajar sampai pada kriteria sumber daya manusia merupakan perbincangan hangat yang sedang dibahas oleh pemerintah mengenai pendidikan.²¹ Hal ini menunjukkan betapa signifikannya posisi guru dalam dunia pendidikan. Tugas seorang guru tidak terbatas pada menyusun situasi belajar saja. Seorang guru harus meresapi dalam perasaannya, rasa tanggung jawab yang besar dalam pendidikan, mengarahkan dan membina kepribadian peserta didik agar menjadi manusia yang pandai dan berakhlak mulia.²² Kehadiran guru dalam proses pembelajaran mempunyai tugas yang penting, tugas guru itu belum dapat digantikan oleh teknologi seperti radio, *tape recorder*, internet, komputer maupun teknologi yang paling modern. Banyak unsur-unsur manusiawi seperti sikap, sistem nilai, perasaan, motivasi kebiasaan dan keteladanan, yang diharapkan dan hasil proses pembelajaran, yang tidak dapat dicapai kecuali melalui guru²³.

²⁰ Nahdatul. 2020. Tugas Guru Dalam Proses Pembelajaran. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)* . Vol. 2, No 1.

²¹ Kurniawati, 2022, Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia dan Solusi. *AoEJ: Academy of Education Journal*. Vol. 13 No 1.

²² Dewimarni. 2022. Penerapan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa dikelas Vii Smp Negeri 38 Padang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol.1, No.8. Hal 1-6.

²³ Citra & Rosy. 2020. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. Vol. 8, No. 2.

Oleh karena itu, penerapan metode dan media pembelajaran yang tepat adalah solusi dari hal ini. Perkembangan teknologi yang serba canggih memberi pengaruh yang cukup besar terhadap pendidikan. Guru dapat menciptakan metode dan media belajar yang lebih beragam, yang tentunya akan menarik minat belajar siswa menjadi lebih tinggi.²⁴ Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah metode pembelajaran berbasis *Game Based Learning*. *Game Based Learning* dapat diartikan sebagai metode pembelajaran dengan permainan atau pembelajaran berbasis *game*.²⁵ Pembelajaran dengan menggunakan metode ini dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, hal ini dapat dengan mudah menarik minat para siswa sehingga suasana belajar menjadi lebih antusias. Salah satu penerapan metode *Game Based Learning* yang dapat diimplementasikan yaitu dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*.

Kahoot merupakan salah satu aplikasi pendidikan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Aplikasi *Kahoot* Ini menekankan hubungan partisipasi yang lebih aktif antara siswa dengan pengajar, serta hubungan siswa dengan teman sekelasnya. Hal ini disebabkan karena aplikasi *Kahoot* menyajikan fitur *game* berupa kuis *online* yang menumbuhkan daya saing yang kompetitif terhadap teman sekelasnya dalam menjawab kuis untuk memperoleh poin yang

²⁴ Citra & Rosy. 2020. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. Vol. 8, No. 2.

²⁵ Perdana. 2020. Persepsi Siswa terhadap Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol 8. No. 2.

akan muncul setiap siswa selesai memilih jawaban.²⁶ Menurut Maisaroh, media pembelajaran berbasis *game* cocok digunakan dalam menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran hal ini dapat dilihat dari penelitian sebelumnya, *game Kahoot* lebih baik 34,6% dibandingkan dengan kelompok yang hanya menggunakan media *Power Point*.²⁷

Kahoot merupakan media pembelajaran yang berbasis *game* di mana aplikasi *Kahoot* ini dapat menciptakan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, penyajiannya yang unik dan menarik sehingga membuat siswa tidak mudah bosan dalam belajar, anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media belajar, selain itu aplikasi *Kahoot* ini juga dapat diakses secara gratis dan cara pengoperasiannya mudah dan menyenangkan sehingga tidak menyulitkan siswa dalam pemakaiannya. Berdasarkan penelitian Sakdah dkk, menyatakan bahwa hasil belajar siswa meningkat secara signifikan dengan menggunakan *kahoot*, penelitian lain oleh Clarisa, menyatakan Pembelajaran dengan media *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, selanjutnya penelitian Zuraida, menyatakan bahwa Pembelajaran dengan media *Kahoot* dapat meningkatkan minat belajar siswa, menurut Sugani, pembelajaran menggunakan media *kahoot* sangat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa, menurut Sakdah, penggunaan media pembelajaran *kahoot* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi ekosistem, Penelitian yang dilakukan oleh Al Kudri, menyatakan

²⁶ Dewimarni. 2022. Penerapan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Dikelas Vii Smp Negeri 38 Padang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol.1, No.8. Hal 1-6.

²⁷ Maisaroh. dkk. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol 3. No 6. Hal 4628 – 4636

bahwa menggunakan media pembelajaran kahoot berbasis game based learning berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.^{28,29,30,31,32}

Penelitian oleh Noviyanti, menjelaskan bahwa penerapan media pembelajaran menggunakan *game Kahoot* bentuk desain quasi pada mata pelajaran Ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menurut Mawarni, menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *game Kahoot* pada mata pelajaran bahasa Indonesia dapat mempengaruhi prestasi akademik siswa, menurut Sinaga, menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, penelitian Izzati dan Kuswanto, menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Blanded Learning* berbantuan Kahoot berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa, menurut Darmawan, menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa.^{33,34,35,36,37}

²⁸ Maya Siti Sakdah, Andi Prastowo, and Nirwana Anas, "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2021): 487–97.

²⁹ Komang Anik Sugiani "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Buleleng Jurnal Pendidikan , Sains dan Teknologi Vol . 10 (2) 2023 | 457

³⁰ Zuraida. 2022. Penerapan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kimia di Sman 1 Kembang Tanjong.

³¹ Cyntia Vega Clarisa, "Pengaruh Penggunaan Media Game Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Matematis Di MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung," 2021, 65.

³² Al Kudri and Maisharoh Maisharoh, "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021):36- 4628.

³³ Gladis Vella Noviyanti *Journal of Materials Processing Technology* Volume 6 No 2 Tahun 2018

³⁴ Irma Nur Fiani, Mohammad Ahsanuddin, and Romyi Morhi, "The Effectiveness of Using Kahoot! Application as An Evaluation Tool in Arabic Vocabulary Learning at Madrasah Ibtidaiyah," *Izdihar : Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature* 4, no. 2 (2021): 56-243.

³⁵ Icha Timart Diany Sinaga, Netto W. S. Rahan, and Abdul Rahman Azahari, "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau," *Journal of Environment and Management* 3, no. 1 (2022): 55–61.

³⁶ et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Blanded Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Motivasi Dan Kemandirian Siswa," *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika* 3, no. 2 (2019): 65–75.

³⁷ Akhmad Darmawan, "Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi," *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 2 (2020): 91–99.

Berdasarkan hasil observasi, dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media konvensional. Hal tersebut guru lebih aktif dari siswa karena dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media tersebut hanya berpusat pada guru saja, sehingga siswa terlihat pasif dan merasa bosan dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal ini mengakibatkan kurangnya pemahaman tentang materi ajar yang disampaikan, siswa kurang berkonsentrasi dalam belajar. Di sisi lain juga berdasarkan observasi penelitian hasil belajar siswa kelas V juga rendah hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian yang belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 75 dan indikator keberhasilannya 70% jumlah siswa mencapai KKM. Dari 20 siswa 2 siswa mendapat nilai 80,5 siswa mendapat nilai 70,8 siswa mendapat nilai 60,4 siswa mendapat nilai 50 dan 1 siswa mendapat nilai 40.

Berdasarkan permasalahan diatas, Sehingga penting dilakukan penelitian Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 134 Rejang Lebong

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut ini:

1. Hasil belajar IPA peserta didik masih tergolong di bawah KKM.
2. Peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran IPA.
3. Belum dilakukannya inovasi-inovasi dalam pembelajaran IPA.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan pada hasil belajar peserta didik dalam pengaruh *Kahoot* sebagai media pembelajaran IPA berbasis *Game Based Learning* di kelas V SDN 134 Rejang Lebong.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh *Kahoot* sebagai media pembelajaran IPA berbasis *Game Based Learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas V SDN 134 Rejang Lebong.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Kahoot* berbasis *Game Based Learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas V SDN 134 Rejang Lebong.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menambah dan mengembangkan khazanah pengetahuan tentang penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Untuk bahan informasi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- c. Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai penggunaan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, diharapkan dapat mengatasi kejenuhan serta meningkatkan motivasi belajar, dengan digunakannya media pembelajaran berbasis *game online* mampu meningkatkan gairah belajar peserta didik sehingga hasil belajar juga meningkat.
- b. Bagi guru, sebagai sumbangan pemikiran bagi guru-guru dalam menjawab kebutuhan siswa.
- c. Bagi sekolah, sebagai sumbangan yang baik demi meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.
- d. Referensi untuk melakukan penelitian yang lebih komperhensif dan meningkatkan pengeetahuan penulis.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Smaldino penggunaan media dalam pembelajaran adalah sebagai sarana penunjang yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas keberhasilan pembelajaran berupa pemanfaatan teknologi dengan media yang dirancang dan disesuaikan pada model pembelajaran tertentu untuk bisa memberikan kontribusi bagi pengajaran yang efektif dari seluruh siswa untuk membantu mencapai potensi tertinggi para peserta didik.³⁸ Menurut Isfaiqotul teori Symbol Systems pertama kali digagas oleh G. Salomon. Teori ini ditunjukkan untuk menjelaskan dampak media terhadap pembelajaran. Menurut Salomon, setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi melalui sistem simbol tertentu. Lebih lanjut Salomon menyatakan bahwa efektivitas sebuah media bergantung pada kesesuaian dengan peserta didik, isi, dan tugas.³⁹ Adapun sistem symbol terdiri dari representasi seperti gambar, kata, atau grafik yang digunakan untuk memberikan informasi kepada penerima dalam memperoleh pengetahuan.⁴⁰

³⁸ Valiant Lukad Perdana Sutrisno dan Budi Tri Siswanto, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta," *Jurnal Pendidikan Vokasi* 6, no. 1 (16 Maret 2016): hal.114

³⁹ Alfauziah Rahmadani et al., "Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10, no. 1 (2023): 127–41, <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>.

⁴⁰ Chotimah, "Analisis Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Online di Era Pandemi Covid-19 Terhadap Pemahaman Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin," hal. 15.

Pembelajaran dengan memanfaatkan media teknologi informasi melalui pola belajar dan bermain bisa disebut sebagai Model pembelajaran berbasis permainan. Model pembelajaran berbasis permainan merupakan penggabungan beberapa media interkatif berupa teks, audio, grafis, animasi, simulasi dan video yang di dalamnya berisikan konten tentang materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.⁴¹ Adapun Pembelajaran berbasis permainan yang menggunakan media digital *game* bisa disebut sebagai *digital game based learning*, dengan metode memasukkan konten pendidikan ke dalam aplikasi game dengan tujuan melibatkan siswa. Permainan dalam *digital game based learning* didesain dengan pola pembelajaran bermain dan belajar dengan memasukkan unsur kompetisi dan kerja sama dalam menyelesaikan persoalan kasus ataupun soal yang dikerjakan dalam *game*.⁴²

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Brown dalam Ahmadiyanto bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektifitas pembelajaran karena media memiliki beberapa fungsi, di antaranya:⁴³

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan menghadirkan objek langsung

⁴¹ Dyah Ayu Wiranti, Dita Ratnasari, dan Putu Aditya Ferdian Ariawantara, "Implementasi Funing (Fun Learning): Game-Based Learning Platform dengan Optimalisasi Collaborative Governance di Era New Normal sebagai Upaya Menyukkseskan Merdeka Belajar," Kumpulan Karya Tulis Ilmiah Nasional 2021 Institut Teknologi Telkom Surabaya 2, no. 1 (2021): hal. 61

⁴² Sayyidah Ayu Maziyyah, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal di SMP Negeri 1 Turen" (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2021),hal.19

⁴³ Ahmadiyanto, "Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat dan Sistem Pemerintahan di Indonesia Kelas VIII C SMP Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015," Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan 6, no. 2 (2016): hal. 985

kepada peserta didik. Obyek yang dimaksud bisa berupa bentuk nyata, miniatur, model, maupun gambar yang disajikan secara audio visual dan audial.

- 2) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di kelas oleh peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan karena keterbatasan tertentu. Kemudian melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
- 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis
- 6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru
- 7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- 8) Media memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari pengalaman yang konkrit sampai dengan abstrak.

c. Macam-Macam Aplikasi Pembelajaran Berbasis Permainan

Pembelajaran berbasis permainan dapat memanfaatkan berbagai *platform* permainan atau aplikasi yang dibuat maupun dikembangkan oleh guru secara mandiri. Akan tetapi dikarenakan keterbatasan kemampuan dalam bidang teknologi dan informasi, tidak semua guru dapat menciptakan maupun mengembangkan platform game digital atau aplikasi secara mandiri. Oleh sebab itu, seorang tenaga pendidik dapat menentukan dan juga memilih untuk

menggunakan *platfrom* atau aplikasi-aplikasi yang sudah tersedia dan dikembangkan oleh pihak lain. Sudah cukup banyak *platform* atau aplikasi berbasis digital game based learning di Indonesia yang dapat digunakan dalam pembelajaran, di antaranya : *Educandy, Bamboozle, Wordwall, Quizizz* dan *Kahoot*.⁴⁴

Secara umum kegunaan aplikasi-aplikasi tersebut sama, yakni sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang suatu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Akan tetapi aplikasi-aplikasi diatas memiliki keunggulan maupun kekurangan masing-masing sehingga dalam penerapannya guru harus melakukan pertimbangan dari segi fitur-fitur yang ditawarkan dari berbagai macam aplikasi yang dipilih untuk memudahkan penggunaan dalam pembelajaran.

2. Aplikasi *Kahoot* Dalam Pembelajaran

a. Pengertian *kahoot*

Menurut Wedyawati *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan *game*. *Kahoot* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya.⁴⁵ Salah satu syarat untuk membuat *Kahoot* adalah memiliki akun gmail atau akun lainnya. *Kahoot* memiliki empat fitur *game*, kuis,

⁴⁴Irwan, Zaky Farid Luthfi, dan Atri Waidi, "Efektivitas Penggunaan Kahoot! Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes)," *Pedagogia Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2019): hal.97.

⁴⁵ Nugrananda Janattaka and Fauzia Arfamevia Devi Tiyana, "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas 2 di SDI Aisyiyah," *Arus Jurnal Pendidikan* 2, no. 2 (2022): 23-116.

diskusi, dan survey. Untuk *game* bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya jawabannya akan diawali oleh gambar dan warna. Peserta diminta untuk memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban yang tepat. Selain mencari jawaban yang tepat, peserta harus memastikan tidak salah sentuh (klik) ketika memilih jawaban

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa *kahoot* adalah salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan *game*. *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre- test, post-tes, dan latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Game Kahoot* dalam Proses Pembelajaran

Menurut Riyani dkk kehadiran kahoot menjadikan guru tidak perlu susah payah mengembangkan teknologi pendidikan berbasis digital *game based learning* untuk diintegrasikan didalam kelas. Kemudahan pengoperasian serta kemudahan akses melalui perangkat *smarthphone* dan komputer, menjadikan Kahoot menjadi media pembelajaran berbasis *game based learning* dengan jumlah pengguna aktif pada bulan february 2019 tercatat melalui situs similarweb.com telah lebih dari 34 juta diseluruh dunia. Hal ini memperkuat indikasi akan kemudahan dan kebermanfaatan dalam pembelajaran baik disekolah maupun diluar sekolah seperti pelatihan.

Kahoot dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macamkeperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar

di rumah maupun hanya sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. *Kahoot* didesain secara *user friendly* dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna baik guru maupun pesertadidik. Penggunaan *Kahoot* tidak perlu menginstal *software* baik di komputer maupun *smarthphone* karena dibuat melalui *web base software* serta tidak perlu spesifikasi *hardware* dan *software* khusus untuk dalam penggunaannya. Sebagai *web base software* hanya diperlukan pendaftaran akun sebagai guru atau trainer melalui akun *Kahoot.com*. Jika sudah memiliki akun facebook atau akun gmail, akan lebih mudah dalam pendaftaran akun tersebut. Sebagai *user* peserta didik hanya menggunakan alamat URL *Kahoot.it* tanpa harus mendaftarkan akun sendiri, hanya memasukkan PIN yang didapat dari akun guru ketika *kahoot* di terapkan. Khusus di *smart phone* difasilitasi dengan adanya *mobile app* yang dapat diunduh secara gratis melalui *Google Playstore*. *mobile app* untuk memudahkan pembuatan soal dan melakukan modifikasi jika sewaktu –waktu diperlukan perubahan melalui *smartphone* tanpa harus melalui komputer

Keunggulan lain adalah adanya fitur –fitur analisis evaluasi hasil belajar setiap siswa dan setiap poin soal untuk memudahkan guru membuat analisis dan membuat *feedback* terhadap hasil belajar. Selain itu semakin banyaknya konten *game quiz* yang telah tersedia secara gratis dan digunakan sebagai hiburan dalam proses pembelajaran dan pelatihan. *Kahoot* memiliki kekurangan dari segi perlunya fasilitas internet berkecepatan tinggi serta adanya aturan dilingkungan sekolah untuk melarang hadirnya perangkat *smartphone* ataupun Laptop untuk dibawa oleh peserta didik. Serta tidak semua peserta didik memiliki laptop ataupun

smartphone saat ini. Serta harus tersedianya *Overhead Projector* serta dalam kondisi listrik selalu tersedia selama proses pembelajaran melalui *Kahoot*. Jika fasilitas tersebut tidak tersedia maka pembelajaran menjadi tidak efektif melalui media *Kahoot*.

c. Cara Mengakses *Kahoot*

Berikut langkah-langkah dalam mengakses *kahoot* :

- 1) Silahkan masuk pada kahoot.it dan klik *sign in* pada menu di kanan atas, lalu kita akan diarahkan pada halaman *sign in*.
- 2) Masukkan menggunakan *account* yang dibuat dengan memasukkan email dan passwordnya.
- 3) Klik pada menu *My Kahoot* pada menu di sebelah kiri atas.
- 4) Tampilan laman daftar kuis yang telah dibuat, lalu pilih mana kuis yang akan dimainkan dengan cara klik tombol *play*.
- 5) Terdapat dua pilihan bermain yaitu *classic* dan *team mode*. Jika memilih cara bermain *classic* akan muncul satu nama siswa sedangkan jika memilih bermain cara *team mode* akan muncul nama-nama siswa dalam satu kelompok.
- 6) Setelah memilih *classic* atau *team mode*, akan muncul nomor PIN yang akan digunakan siswa untuk mengakses *kahoot*.
- 7) Kemudian siswa diarahkan untuk mengakses kahoot.it dan memasukkan pin untuk mengakses permainan kuis yang telah disediakan.
- 8) Pada perangkat siswa hanya akan muncul pilihan jawaban sedangkan

pada tampilan laptop guru akan ada tampilan soal. Pilihan jawaban pada perangkat siswa akan otomatis berganti menyesuaikan dengan soal yang sedang ditampilkan.

- 9) Setiap satu soal yang dijawab oleh siswa akan langsung muncul analisis berapa siswa yang memilih masing-masing jawaban.
- 10) Sebelum lanjut pada soal yang lainnya akan ditampilkan nilai sementara masing-masing siswa yang memilih masing-masing jawaban.
- 11) Ulangi langkah tersebut hingga soal terakhir. Pada akhir kuis ini akan muncul nama siswa dengan perolehan nilai tertinggi. Nilai ini berdasarkan skor benar dan kecepatan dalam menjawab.
- 12) Ulangi analisis butir soal pilihan ganda silahkan klik *save result*, lalu pilih *direct download* dan klik *save to my computer*. File yang diunduh berupa *excel* terkait analisis butir soal pilihan ganda
- 13) Perangkat siswa akan muncul survei kepuasan menggunakan *kahoot*. Pilihan yang terdapat pada perangkat siswa antara lain : rating bintang, tanda jempol dan emoticon.

3. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan indikasi tingkat keberhasilan dari proses pembelajaran, yang dapat dilihat dari serangkaian perubahan sikap, pemikiran dan perilaku sebagai sebuah orientasi. Hasil belajar, tidak sekedar serangkaian angka-angka yang mengindikasikan level keberhasilan hanya pada aspek penilaian, namun esensinya sesungguhnya konstruksi sikap dan pemikiran yang mencerminkan apa yang dipelajari. Hasil belajar adalah “akibat kegiatan

pembelajaran bersifat non fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun kecakapan yang dibedakan menjadi dua yaitu *output* dan *outcome*".⁴⁶ Pandangan yang berbeda dikemukakan oleh Sunhaji bahwa hasil belajar adalah seperangkat tindakan instruksional sebagai bentuk tercapainya pengetahuan dan ketrampilan dalam lingkungan belajar tertentu.⁴⁷ Menurut Oemar Hamalik menengarai proses tersebut sebagai "interaksi yang menciptakan terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku".⁴⁸

Hasil belajar tidak bisa dilepaskan dari tujuan utama pembelajaran yang terbangun dalam struktur tujuan yang bersifat *sustainable* yaitu *cooperative* di mana usaha memberi kontribusi pada pencapaian anggota lain, kompetitif di mana usaha dapat menghalangi pencapaian anggota lain, dan individualistik di mana usaha setiap individu memiliki konsekuensi apapun bagi pencapaian tujuan anggota lain.⁴⁹ FJ Mc Donald mengemukakan bahwa hasil belajar adalah "*a result learn to represent everything obtained by child after getting study or experience which last learn*". Yang artinya hasil belajar merupakan segala sesuatu yang diperoleh anak setelah ia mendapatkan pembelajaran atau pengalaman yang telah lalu.⁵⁰

Hasil belajar siswa juga dapat berupa penilaian yang berupa angka sebagai indeks prestasi untuk mengetahui keberhasilan siswa. Hasil penilaian memberikan

⁴⁶ S. Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, Cet III, 2011), hal.25

⁴⁷ Sunhaji, *Strategi Pembelajaran : Konsep Dasar, Metode, dan Aplikasi Dalam Proses Belajar Mengajar* (Yogyakarta : Grafindo Kitera Media, 2009), hal.13.

⁴⁸ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar* (Bandung : SinarBaru Algesindo, Cet.VI, 2006), hal.25

⁴⁹ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik* (Bandung : Nusa Media, Cet. VIII, 2010), hal.34.

⁵⁰ Mc Donald, F.J *Education Psychology*, (California: Wadsworth Publishing. 1959), hal.5

informasi balik, baik siswa maupun guru. Informasi tersebut memberikan gambaran tentang keberhasilan dan kelemahan-kelemahan serta kesulitan yang dihadapi oleh siswa dan guru. Kelemahan dalam hasil belajar ditafsirkan sebagai kurang tercapainya tujuan pengajaran. Dengan kata lain, ada sejumlah tujuan yang mungkin tidak tercapai atau kurang mencapai target yang direncanakan sebelumnya.⁵¹ Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada dorongan siswa yang diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibanding dengan sebelumnya. Hasil belajar ini dapat dilakukan dengan mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian. Hampir semua ahli telah mencoba merumuskan dan membuat penafsirannya tentang "belajar". Sering kali perumusan dan tafsiran itu berbeda satu sama lain. Dalam uraian ini penulis akan memperkenalkan beberapa perumusan belajar guna melengkapi dan memperluas pandangan tentang mengajar.

Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dengan berbagai bentuk, seperti dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, ketrampilan, kecakapan dan lain-lain yang ada atau terjadi pada individu tersebut.⁵² Jadi, hasil belajar tidak hanya mendengarkan dan memperhatikan guru yang sedang memberikan pelajaran di dalam kelas atau siswa

⁵¹ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hal. 234

⁵² *Ibid.*, hal.29

membaca buku, tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Berikut ini beberapa definisi tentang hasil belajar, antara lain:

1) Menurut Mulyono Abdurrahman

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.⁵³

2) Menurut Sardiman AM, suatu hasil belajar itu meliputi:

- a) Keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif)
- b) Personal, kepribadian atau sikap (afektif)
- c) Kelakuan, ketrampilan atau penampilan (psikomotorik).⁵⁴

3) Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:⁵⁵

- a) Informasi Verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis seperti kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan.
- b) Keterampilan Intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- c) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya seperti kaidah dalam memecahkan masalah.
- d) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi.

⁵³ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hal. 37.

⁵⁴ Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2001), hal. 28-29

⁵⁵ Agus Suprijono, *Cooperative Learning; Teori & Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 5-6

- e) Sikap yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.⁵⁶ Bagi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Bagi peserta didik, hasil belajar merupakan puncak proses belajar. Jadi, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku secara keseluruhan yang telah dimiliki oleh seseorang. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan tingkah laku kognitif, afektif dan psikomotorik.⁵⁷ Hasil belajar bukan hanya berupa penguasaan pengetahuan, tetapi juga kecakapan dan keterampilan melihat, menganalisis, memecahkan masalah, membuat rencana dan mengadakan pembagian kerja, dengan demikian aktivitas dan produk yang dihasilkan dari aktivitas belajar ini mendapatkan penilaian. Penilaian tidak hanya dilakukan secara tertulis, tetapi juga secara lisan dan penilaian perbuatan.

Prinsipnya pembelajaran akan menghasilkan kolaborasi dan persaingan di mana masing-masing dapat berkontribusi bersama bagi keberhasilan dan pencapaian hasil belajar yang baik. Hasil belajar demikian tidak hanya sekedar angka-angka semata, yang diperoleh dari proses pembelajaran, namun lebih dari itu adalah adanya perubahan sikap, pemikiran dan ketrampilan berdasarkan dari apa yang dipelajari.

⁵⁶ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hal. 3.

⁵⁷ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 179.

b. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.⁵⁸ Paling tidak terdapat tiga jenis hasil belajar yang dapat dilihat dari karakteristik pembelajaran, konten dan bentuk evaluasinya, yaitu:

1) Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang mencakup kegiatan mental atau kerja otak di mana ranah kognitif adalah segala upaya yang menyangkut aktifitas otak, di mana korelasi hasil belajar ini berkait erat dengan pemikiran, kreatifitas, kecerdasan dan mental yang tercermin dari pengetahuan.⁵⁹

Pandangan Suhartono, dkk hasil belajar kognitif meliputi enam aspek jenjang proses berfikir mulai dari level yang paling rendah, hingga level yang paling tinggi, yaitu:

- a) Pengetahuan (*Knowledge*), artinya mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan.
- b) Pemahaman (*Comprehension*), artinya mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c) Penerapan (*Application*), artinya mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.

⁵⁸ Sugihartono, Psikologi Pendidikan (Yogyakarta : UNY Press, 2007), hal. 74.

⁵⁹ Suhartono, dkk “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fikih Materi Pembelajaran Haji dan Umrah melalui Penerapan Metode Advokasi” Al I’tibar, Jurnal Pendidikan Islan, Vol. V. No. 1 (2018), hal. 14.

- d) Analisis (*Analysis*), artinya mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- e) Sintesis (*Syntesis*), artinya mencakup kemampuan membantu suatu pola baru.
- f) Evaluasi (*Evaluation*), artinya mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu

Level-level perkembangan kognisi ini sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor baik internal atau eksternal sebagai sebuah stimulus yang mampu mengelaborasi perubahan perilaku secara komprehensif. Aspek kognitif sering kali menjadi indikator utama yang cenderung mengabaikan aspek-aspek lain sebagai indikator hasil pembelajaran. Oleh karena itu, mengingatkan bahwa “seringkali ada hasil belajar yang muncul pada diri siswa yang tidak tertuang secara tertulis, hasil itu bisa bersifat positif bisa pula bersifat negatif.”⁶⁰

Hasil belajar kognitif lebih berorientasi terhadap tumbuh dan berkembangnya pemikiran secara konstruktif, namun perlu diingat pula bahwa berkembangnya pemikiran harus juga diimbangi dengan kecerdasan konstruktif pula dalam mengimplementasikan pengetahuannya. Sehingga kognitif tidak hanya bicara soal pengetahuan berbasis teori, tetapi lebih dari itu juga berbasis kesamaan rasa dan kebijaksanaan.

⁶⁰ Muhammad Ali, Pengembangan Kurikulum di Sekolah (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2008), hal. 29

2) Hasil Belajar Afektif

Hasil belajar afektif berkaitan erat dengan perubahan sikap akibat adanya stimulus. Stimulus bisa berupa pengetahuan, motivasi, pengalaman lain sebagainya. Ranah Afektif tidak bisa dilepaskan dengan lima sikap berikut, yaitu:⁶¹

- a) Menerima (*Receiving*), artinya mencakup tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
- b) Merespon (*Responding*), artinya mencakup kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- c) Menilai (*Valuing*), artinya penentuan sikap yang mencakup menerima pendapat orang lain.
- d) Mengorganisasi (*Organization*), artinya mencakup kemampuan membentuk sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
- e) Karakterisasi (*Characterization*), artinya mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuk menjadi pola nilai kehidupan pribadi

Aspek ini juga berhubungan dengan faktor psikososial di mana hal tersebut sangat dipengaruhi oleh adanya stimulus, motivasi dalam mempelajari sesuatu serta pola asuh baik dari kedua orang tua maupun guru saat di sekolah⁶² stimulus akan berimplikasi terhadap adanya perkembangan individu, stimulus yang baik akan berpotensi mempengaruhi perubahan sikap yang baik, sedang stimulus yang tidak baik berpotensi memberi pengaruh tidak baik bagi anak.

⁶¹ Suhartono, dkk "Upaya Peningkatan...hal. 14

⁶² Rita Eka Izzaty, dkk, Perkembangan Peserta Didik (Yogyakarta : UNY Press, 2008) hal.14-15

Munculnya spirit atau motivasi belajar juga tidak bisa dilepaskan dari adanya motivasi dalam mempelajari sesuatu, karena efek adanya hal baru atau kebutuhan baru, sehingga rangsang yang bersifat membangun akan berkontribusi terhadap tumbuhnya daya pikir dan daya cipta anak, namun yang paling mendasar adalah pola asuh yang baik, sebab gaya pengasuhan orang tua baik langsung maupun tidak langsung akan membentuk karakteristik anak, sehingga gaya pengasuhan yang baik akan mengembangkan sikap yang baik pula, begitu sebaliknya.

3) Hasil Belajar *Psikomotorik*

Hasil belajar *psikomotorik* menitikberatkan pada keterampilan dalam mengimplementasikan teori, ada empat jenis keterampilan sebagai indikator berfungsinya aspek psikomotorik yang baik akibat dari pengaruh dari proses pendalaman pengetahuan dan pengalaman.⁶³

- a) Keterampilan Mengorganisasi
- b) Keterampilan Memecahkan Masalah
- c) Keterampilan Menjalin Hubungan
- d) Keterampilan Menganalisis

c. Indikasi Langkah Dalam Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki kaitan erat dengan belajar, sehingga Pada konteks ini hasil dari proses pembelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu output dan outcome.

⁶³ Akhmad Muhaimin Azzet, Mengembangkan Kecerdasan Sosial bagi Anak (Yogyakarta : Katahati, 2010), hal. 48-55

Output merupakan kecakapan yang dikuasai siswa yang segera dapat diketahui setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran.⁶⁴

1) Evaluasi (*Test*)

Tes merupakan salah satu cara untuk menaksir besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu melalui respon seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan . Tes merupakan salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek.

2) Pengukuran (*Measurement*)

Pengukuran dapat dinyatakan sebagai proses menentukan angka (indikator) terhadap individu atau karakteristiknya menurut aturan tertentu secara sistemik untuk menyatakan keadaan individu. Inti dari pengukuran adalah kuantifikasi atau penetapan angka tentang karakteristik atau keadaan individu menurut aturan-aturan tertentu.

3) Penilaian (*Assesment*)

Penilaian (*assesment*) adalah “sebuah cara yang digunakan untuk menilai unjuk kerja individu atau kelompok sebagai sebuah usaha formal untuk menentukan status siswa berkenaan dengan berbagai kepentingan pendidikan. Penilaian (*assesment*) merupakan sebuah proses menyediakan informasi tentang individu siswa, tentang kurikulum, program atau segala sesuatu yang berkaitan dengan institusi.⁶⁵

⁶⁴ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, Pustaka Pelajar Yogyakarta,, Cet III, 2011, hal. 25

⁶⁵ S S. EkoPutro Widoyoko, *Evaluasi Program...* hal. 2-3.”

Ketiga hal tersebut merupakan ranah proses dari sebuah hasil belajar yang menunjukkan kualitas sebuah pembelajaran, di mana sistem penilaian yang baik akan mendorong pendidik untuk menentukan strategi mengajar yang baik dan memotivasi peserta didik untuk belajar yang lebih.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori yaitu:

- 1) Faktor Internal (faktor dari dalam) meliputi.⁶⁶ Faktor Jasmaniah (fisiologi) meliputi: faktor kesehatan, dan cacat tubuh. Faktor psikologis yang meliputi: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kesiapan, kematangan, dan Faktor kelelahan
- 2) Faktor Eksternal (faktor dari dalam) yang meliputi: Faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan, pengertian orang tua, suasana rumah, Faktor sekolah, yang meliputi: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, waktu sekolah, metode belajar, tugas rumah. Faktor masyarakat, yang terdiri dari: kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.⁶⁷

⁶⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 1995, Cet.3., hal. 54

⁶⁷ *Ibid.*, hal.60

Selain faktor-faktor di atas, Ada banyak faktor yang mempengaruhi dalam belajar dan dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu:⁶⁸

1) Faktor-Faktor Stimuli Belajar

Yang dimaksud dengan stimuli belajar disini yaitu segala hal di luar individu yang merangsang, individu itu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar. Stimuli dalam hal ini mencakup materiil, penegasan, serta suasana lingkungan eksternal yang harus diterima atau dipelajari oleh si pelajar.

2) Faktor-faktor Metode Belajar

Metode pembelajaran adalah suatu cara atau jalan yang ditempuh yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai yang diharapkan.⁶⁹ Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya apabila dia tidak menguasai satupun metode mengajar, Sehingga metode yang digunakan seorang guru dapat mempengaruhi proses belajar dari peserta didik. Misalnya peta konsep, digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pokok tentang tumbuhan atau klasifikasi hewan. Karena dengan peta konsep

⁶⁸ Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), Cet. 5, hal. 113.

⁶⁹ *Ibid.*, hal.8

ini peserta didik akan lebih mudah mempelajarinya dan dengan peta konsep yang dibuat oleh peserta didik tentunya daya ingat peserta didik terhadap materi tersebut akan, lebih baik.

3) Faktor-Faktor Individual

Selain faktor-faktor stimuli dan metode belajar, faktor individual sangat besar pengaruhnya terhadap belajar seseorang, seperti halnya, kondisi kesehatan jasmani dan rohani, kapasitas mental, usia dan lain sebagainya. Secara fundamental Dollard and Miller menegaskan bahwa adanya keefektifan perilaku belajar itu dipengaruhi oleh empat hal yaitu.⁷⁰ Adanya motivasi (*drives*), siswa harus menghendaki sesuatu (*the learner must want something*). Adanya perhatian dan mengetahui sasaran (*drive*), siswa harus memperhatikan sesuatu (*the learner must notice something*). Adanya usaha (*response*), siswa harus melakukan sesuatu (*the learner must do something*). Adanya evaluasi dan penguatan hasil (*reinforcement*) siswa harus memperoleh sesuatu (*the learner must get something*).

Dalam pengajaran guru harus memperhatikan dan mempertimbangkan tahapan-tahapan dalam mengajar, karena dalam tahap ini berlangsung interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa dan siswa secara individual.⁷¹ Sehingga dapat diketahui bahwa

⁷⁰ Abin Syamsudin Makmun, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002), hal. 164.

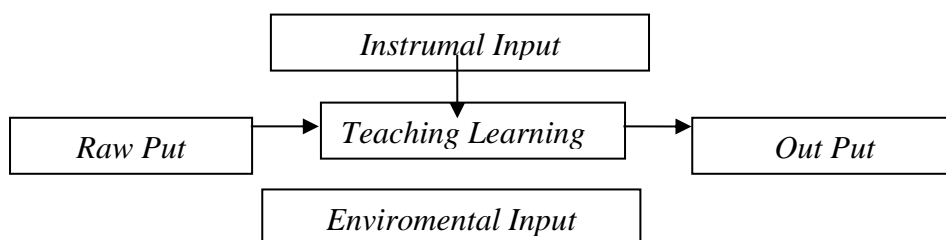
⁷¹ Hasibuan dan Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. RemajaRosdakarya, 2000), cet. 8, hal. 40.

proses pengajaran benar-benar diperhatikan oleh guru karena dapat mempengaruhi belajar dari peserta didik, seperti contoh yaitu aspek pengelolaan dan pengendalian kelas, penyampaian materi, memahami psikologi peserta didik, menganalisis kesulitan belajar dan evaluasi hasil keseluruhan.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya, faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Seperti dikemukakan oleh Clark bahwa hasil belajar seorang di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.⁷² Faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar digambarkan sebagai berikut.⁷³Faktor yang mempengaruhi proses belajar dapat dilihat dalam bagan 2 sebagai berikut:

Bagan 2.1

Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar



⁷² Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Penerbit Sinarbaru, 2008), Cet. 9. hal. 39.

⁷³ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), Cet. 23, hal. 106.

Diagram di atas menunjukkan bahwa masukan mentah (*raw input*) adalah bahan baku yang perlu diolah, dengan mempertimbangkan dalam hal ini pengalaman belajar tertentu dalam belajar mengajar. Belajar mengajar juga dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang sengaja dirancang dan dimanipulasi (*kontribusi instrumental*) untuk memanggil hasil yang diinginkan dapat dicapai. Berbagai faktor ini berinteraksi satu sama lain untuk menghasilkan output tertentu.

4. Pembelajaran IPA di SD/MI

a. Pengertian Pembelajaran IPA

Dahulu, saat ini, dan saat yang akan datang IPA memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Hal ini disebabkan karena kehidupan manusia tidak dapat terlepas dari alam, zat yang terkandung dalam alam, dan segala jenis gejala yang terjadi di alam. IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik yang khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang factual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*events*) dan hubungan sebab-akibatnya.

Pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan. Tugas utama pendidik IPA adalah melaksanakan proses pembelajaran. Proses Pembelajaran IPA terdiri atas tiga tahap. Yaitu: perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran,

dan penilaian hasil pembelajaran.⁷⁴ Carin dan Sund dalam Wisudawati mendefinisikan IPA sebagai “Pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum (universal), dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen”.

Merujuk pada definisi Carin dan Sund tersebut maka IPA memiliki empat unsur utama, yaitu: Sikap: IPA memunculkan rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat. Persoalan IPA dapat dipecahkan dengan menggunakan prosedur yang bersifat *open ended*. Proses: proses pemecahan masalah pada IPA memungkinkan adanya prosedur yang runtut dan sistematis melalui metode ilmiah. Metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran dan penarikan kesimpulan. Produk: IPA menghasilkan produk berupa fakta, prinsip, teori dan hukum. Aplikasi: penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.⁷⁵

Dalam proses pembelajaran IPA keempat unsur itu diharapkan dapat muncul sehingga peserta didik dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh dan menggunakan rasa ingin tahunya untuk memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah yang menerapkan langkah-langkah metode ilmiah. Oleh karena itu, IPA sering kali disamakan dengan *the way of thinking*. Proses pembelajaran IPA harus memperhatikan karakteristik IPA sebagai proses dan IPA sebagai produk. IPA sebagai *integrative science* atau IPA terpadu telah diberikan

⁷⁴ Asih Windi Wisudawati, *Metodelogi Pembelajaran IPA*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2014), hal.26.

⁷⁵ Agus N. Cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hal. 212

di SD/MI sebagai mata pelajaran. Selama ini, Pendidikan IPA memiliki cakupan aspek yang lebih luas karena meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sementara pembelajaran IPA lebih menekankan pada aspek kognitif.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum (universal), dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen. IPA merupakan suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa IPA adalah kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur dan sebagainya.⁷⁶

b. Tujuan Pembelajaran IPA di SD/MI

Mata Pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 1) Memperoleh keyakinan akan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep ilmiah yang berguna dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

⁷⁶ Gemi Nastiti dan Achmad A. Hinduan, "Pembelajaran IPA Model Integrated untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Pokok Bahasan Energi di SMP Negeri Purworejo, Jawa Tengah", Vol. 4, No. 1 dan 2, hal-89

- 3) Untuk mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran akan pengaruh timbal balik ilmu pengetahuan, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- 4) Kembangkan keterampilan proses untuk belajar tentang lingkungan, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berpartisipasi dalam perawatan, perlindungan dan pelestarian lingkungan alam.
- 6) Menumbuhkan kesadaran untuk menghargai alam dan seluruh tatanannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Memperoleh bekal ilmu pengetahuan, konsep dan keterampilan sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan SMP/MTs.⁷⁷

B. Kerangka Berfikir

Adanya sebuah media pembelajaran pada prinsipnya adalah respon dari adanya persoalan pembelajaran, sehingga kontekstualisasinya menekankan pada langkah-langkah solusi atau perbaikan atas masalah yang ada dan hal ini cenderung parsial dan tidak komprehensif, sehingga penerapan media tertentu belum tentu mampu menyelesaikan masalah lain di luar domain persoalan yang menjadi dasar munculnya strategi atau metode tersebut. Ini merupakan sebuah persoalan dari proses solutif dalam sebuah pembelajaran. Persoalan terletak pada monotonnya bentuk evaluasi, lemahnya konstruksi kalimat pada soal, dan tidak adanya respon positif dari siswa dalam menyelesaikan soal secara serius, serta adanya perbedaan nilai praktik dan nilai kognitif sebagai hasil belajar.

⁷⁷ BSNP, Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, Jakarta : BSNP, 2006., hal.161

Hasil belajar tidak linier dengan proses pembelajaran atau aspek penilaian lainnya, tentu ada persoalan dalam proses pembelajaran, sehingga persoalan tersebut harus diurai. Indikasi awal persoalan yang muncul siswa tidak seirius dalam mengerjakan soal karena bentuk soal yang sulit dipahami, sehingga menciptakan kejenuhan dan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan.⁷⁸ Mengurai persoalan tersebut di atas, dibutuhkan sebuah strategi atau metode yang mampu mengkonstruksi soal menjadi lebih menarik, dan mengurai kejenuhan sehingga proses pembelajaran khususnya pada aspek evaluasi kognitifnya dapat linier dan konstruktif. Bila melihat dari konstruksi masalah, maka aplikasi *Kahoot* merupakan solusi, aplikasi yang berbasis pada kuis dengan beberapa varian pilihan model soal, dan tampilan yang menarik berbasis smart phone memiliki potensi positif dalam mengurai kejenuhan, sekaligus mengkonstruksi soal menjadi lebih simpel dan mudah dipahami.

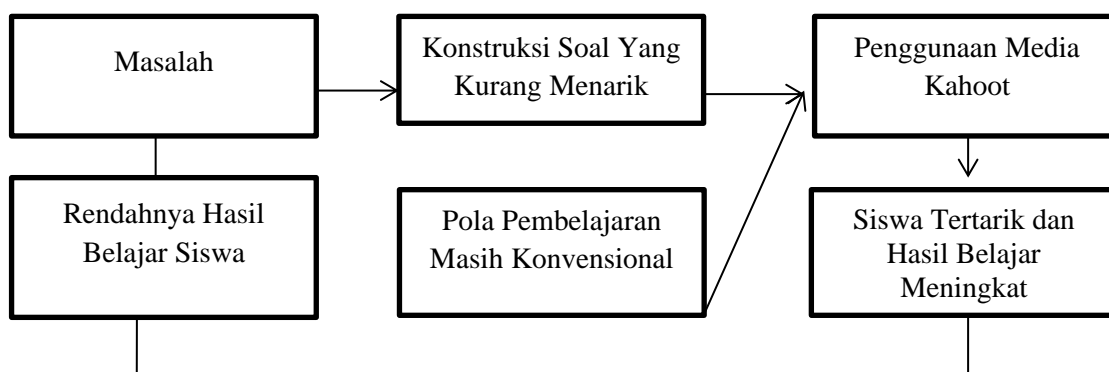
Hal ini karena fitur-fitur desain kuis dalam aplikasi *Kahoot* sudah didesain sedemikian rupa agar guru lebih sederhana menyusun soal, sehingga siswa lebih mudah memahami soal. Dengan aplikasi berbasis *smartphone* siswa lebih menemukan dunianya, sehingga evaluasi pembelajaran dirasakan siswa sebagai sebuah proses bermain games, sehingga stimulus persepsi tersebut membentuk kesadaran dan motivasi untuk mengerjakan soal dengan sebaik-baiknya, apalagi siswa bisa secara langsung melihat hasil pekerjaannya, sehingga hal ini akan

⁷⁸ Thea Marisca Marbun and Harpain, "The Application of Kahoot! To Improve Classroom Dynamics and Learning Process in English Process in English Structure Class," *Jurnal Linguistika* 7, no. 2 (2016): 15–21.

memotivasi siswa untuk bekerja lebih keras, dan sadar atau tidak, siswa didorong melalui desain aplikasi ini untuk terus belajar dan meningkatkan pengetahuannya.

Aplikasi ini, tidak seutuhnya sempurna dalam konteks mengeksplorasi seluruh potensi dan kemampuan anak, namun aplikasi ini paling tidak mampu merubah persepsi dari menjenuhkan menjadi menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengerjakan soal dengan baik. Pendekatan eksperimen sebagai basis urai penelitian yang berbasis pada desain *quasi experimental* diharapkan persoalan-persoalan yang muncul dalam proses pembelajaran dapat dianalisis secara tepat dan efektif. Tentunya hal tersebut sangat tergantung dari seberapa efektif konten dan penerapan aplikasi Kahoot sebagai sebuah variasi baru dalam pembelajaran berbasis *smartphone* yang sangat familiar dengan siswa.

Persoalan yang muncul adalah bentuk evaluasi yang menjenuhkan dan konstruksi bahasa dalam soal yang kurang menarik, maka solusi terbaiknya adalah menciptakan hal yang berbeda yang menarik dan menyenangkan yang mampu menyederhanakan konsep soal dan memberi variasi bentuk soal sehingga menarik dan memotivasi siswa untuk mengerjakan, itulah esensi penerapan aplikasi *Kahoot* dalam konteks masalah yang dihadapi siswa kelas V di SD Muara Megang 1. Memperoleh gambaran sistematis kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat dalam skema berikut:



C. Penelitian Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang memiliki karakteristik serupa dengan penelitian yang akan peneliti lakukan serta menginspirasi peneliti untuk melakukan penelitian ini adalah:

1. Penelitian Yogga Mar Muhammad yang dimuat dalam *Journal Civics & Studies* Vol. 2 No.1 2018 Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) yang berjudul “*Implementation Of Kahoot Aplication to Improving Of Interest Of Civic Education Learning (Experimental Research In Class XI Of SMA Negeri 1 Garut)*” dalam penelitian tersebut aspek yang dikaji adalah implementasi penggunaan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan minat belajar PKn siswa SMAN 1 Garut, penelitian ini berbasis penelitian kuantitatif dengan karakter penelitian eksperimen dengan metode *true experimental* dan di desain model *pretest-posstest Control Grup design*. Setelah mengalami beberapa uji validasi diperoleh hasil pada variabel X yakni penggunaan aplikasi Kahoot dengan jumlah rerata 69.21 yang didapat dari 39 responden. Sedangkan pada variabel Y yaitu Peningkatan Minat belajar PKn memili rerata 0.75. hal ini menunjukkan bahwa rerata peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan aplikasi Kahoot berada pada hasil tinggi yakni pada interval $0.70 \leq g \leq 1.00$.⁷⁹ Pada penelitian ini Kahoot digunakan sebagai faktor yang mempengaruhi dari sebuah proses pembelajaran namun masih sangat bersifat umum, sehingga identifikasi terhadap karakteristik pada mata pelajaran PKn di SMA Negeri 1

⁷⁹ Yogga Mar Muhammad “Implementation of Khaoot Aplication To Improving of Interest of Civic Education Learning” *journal Civics & Social Studies*, Vol.2 No. 1 (2018)

Garut, hal ini berbeda dengan peneliti yang akan penulis lakukan di mana Kahoot sebagai sebuah aplikasi tidak hanya dilihat dari aspek penerapannya tetapi sejauh mana pengaruh penerapannya, sedangkan pada faktor yang dipengaruhi lebih terfokuskan pada mata pelajaran IPA di SD Muara Megang 1.

2. Penelitian Fitri Yofiyarti dan Anisa Yunita Sari, yang dimuat dalam *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.3 No.3b 2017, Universitas Narotama berjudul “Penggunaan Platform Kahoot! Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak” penelitian ini mengkaji terkait manfaat dan karakteristik Kahoot! Sebagai sebuah aplikasi pembelajaran dalam menumbuhkan jiwa kompetitif dan kolaboratif anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian berbasis kualitatif dengan pendekatan *in-dept reseach* di mana dari penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa, (a) aplikasi Kahoot! Walaupun berbasis teknologi mampu melepaskan persepsi siswa dari perilaku *solitary task* yang merusak interaksi sosial anak. (b) Basis aplikasi Kahoot! Yang bersifat classical mampu mengembangkan beberapa keadaan, yaitu tumbuhnya sikap sosial, belajar komunikasi, belajar berorganisasi, lebih menghargai orang lain, dan menghargai harmoni dan kompromi. Dan (c) dengan pola aplikasi Kahoot! Jiwa kompetitif dan kolaboratif siswa tumbuh, indikasinya anak memiliki semangat untuk menyelesaikan kuis dengan baik, baik itu yang berbasis

klasikal maupun individual.⁸⁰ Dalam penelitian ini, sekali lagi Aplikasi Kahoot hanya menjadi faktor yang mempengaruhi munculnya factor tertentu yang diinginkan, sehingga efektifitasnya belum tereksplorasi dengan baik, hal inilah yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan, bahwa diukur tingkat pengaruhnya, dan objek lebih pada hasil belajar IPA.

3. Penelitian karya Syafiah Mafruhah dkk yang dimuat dalam jurnal Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam, Vol.4 No. 7 tahun 2019 berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAI Al-Maarif Singosari Malang. Penelitian ini mengkaji mengenai seberapa besar pengaruh aplikasi Kahoot dalam terhadap Hasil Belajar Siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif berbasis Eksperimen dengan bentuk desain *nonequivalent control grup design* di mana kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara random. Hasilnya dari 37 responden pada hasil pretes menunjukkan bahwa kelompok eksperimen berada pada interval 4.37, mean 86.65, median 83 dan modus 80 sedang pada kelompok kontrol berada pada interval 5.27, mean 79.51, media 80 dan Modus 80. Kemudian pada hasil Posttest kelompok eksperimen berada pada interval 3.65, mean 91.84, median 92 dan modus 93 sedang pada kelompok kontrol berada pada interval 3.38, mean 85.84, media

⁸⁰ Fitri Rofiyarti dan Anisa Yunita Sari “Penggunaan Platform Kahoot dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak” Jurnal Pedagogi, Vol.3 Nomor. 3b (2017)

86 dan modus 86.36.⁸¹ Pada penelitian ini mengkaji mengenai seberapa besar pengaruh aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAI Al-Maarif Singosari Malang, sedangkan pada penelitian yang penulis lakukan yakni mengenai pengaruh *Kahoot* sebagai media pembelajaran IPA berbasis *game based learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas V SDN 134 Rejang Lebong.

4. Penelitian karya Fatmawati yang berjudul Pengaruh Penerapan Media Kuis Berbasis Kahoot Terhadap Minat Belajar Matematika Di Sekolah Menengah Atas Budi Luhur Pangkalan Kresik. Data penelitian dianalisis menggunakan uji t-tes. Berdasarkan perhitungan menggunakan uji t diperoleh thitung = 9,244 pada taraf signifikan 5% diperoleh ttabel = 1145 dengan demikian $9,244 > 1145$. Sehingga H1 diterima, artinya dapat dipahami bahwa penerapan media kuis berbasis kahoot berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar matematika. Sedangkan rata-rata efektivitas N-gain sebesar 0,33 dikategorikan “Sedang”. Hasil penelitian ini menyarankan alternatif lainnya kepada guru untuk menggunakan media Kahoot dalam pembelajaran kuis, khususnya pada pembahasan limit fungsi aljabar.⁸² Pada penelitian ini mengkaji mengenai seberapa besar pengaruh aplikasi Kahoot terhadap minat belajar Matematika di Sekolah Menengah Atas Budi Luhur Pangkalan Kresik, sedangkan pada penelitian yang penulis lakukan yakni mengenai pengaruh

⁸¹ Syafiyatul Mafruhah dkk “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Al-Maarif Singosari Malang” Jurnal Vicratina, Vol. 4, Nomor. 7 (2019).

⁸² Fatmawati, Pengaruh Penerapan Media Kuis Berbasis Kahoot Terhadap Minat Belajar Matematika di Sekolah Menengah Atas Budi Luhur Pangkalan Kresik. Skripsi. (Program Studi Tadris Matematika UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi, 2021)

Kahoot sebagai media pembelajaran IPA berbasis *game based learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas V SDN 134 Rejang Lebong.

Adapun penelitian yang akan peneliti lakukan adalah berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Hal ini peneliti anggap mempunyai bingkai dan kerangka yang berbeda. Dengan demikian penelitian ini memenuhi kriteria kekinian ataupun non duplikasi. maka dari itu hal yang baru dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini untuk mengukur pengaruh *Kahoot* sebagai media pembelajaran IPA berbasis *game based learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas V SDN 134 Rejang Lebong, dapat dilihat perbedaan peneliti terdahulu dan peneliti sekarang baik tempat, subjek, objek maupun waktu penelitian, diharapkan pada penelitian ini memfokuskan pada peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPA menjadi lebih baik dari sebelumnya.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara yang dapat disimpulkan dari permasalahan penelitian, sampai terjawab melalui pembuktian data yang terkumpul.⁸³ Hipotesis pada penelitian yang berjudul “Pengaruh *Kahoot* sebagai media pembelajaran IPA berbasis *game based learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas V SDN 134 Rejang Lebong:

⁸³ Suharsimi Arikunto, *Produser Penelitian Suatu Pengantar Praktik*, (Jakarta: Bina Aksara, 2011), hal,54

1. Bila H_a diterima maka adanya pengaruh antara dua variabel tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa apabila H_a diterima maka terdapat pengaruh *Kahoot* sebagai media pembelajaran IPA berbasis *game based learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas V SDN 134 Rejang Lebong.
2. Bila H_0 tidak diterima maka tidak ada pengaruh antara kedua variabel tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa Apabila H_0 tidak diterima maka tidak dapat pengaruh *Kahoot* sebagai media pembelajaran IPA berbasis *game based learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas V SDN 134 Rejang Lebong.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Salah satu jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu atau disebut juga eksperimen semu. Dalam eksperimen semu atau *quasi eksperimen* terdapat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, namun pemilihan sampel tidak boleh melalui redominasi, kedua kelompok yang dibandingkan tidak boleh sama persis dan hampir sama.⁸⁴ Alasan peneliti memilih penelitian eksperimen karena suatu eksperimen dalam bidang pendidikan dimaksudkan untuk menilai pengaruh suatu tindakan terhadap tingkah laku atau menguji ada tidaknya pengaruh tindakan itu. Tindakan di dalam eksperimen disebut *treatment* yang artinya pemberian kondisi yang akan dinilai pengaruhnya. Dalam pelaksanaan penelitian eksperimen, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebaiknya diatur secara intensif sehingga kedua variabel mempunyai karakteristik yang sama atau mendekati sama. Yang membedakan dari kedua kelompok ialah bahwa grup eksperimen diberi *treatment* atau perlakuan tertentu, sedangkan grup kontrol diberikan *treatment* seperti keadaan biasanya. Dengan pertimbangan sulitnya pengontrolan terhadap semua variabel yang mempengaruhi variabel yang sedang diteliti maka peneliti memilih kuasi. Dasar lain peneliti menggunakan desain eksperimen kuasi karena penelitian ini termasuk penelitian sosial.

⁸⁴ Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Yogyakarta : CV Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2021), hal.34

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-test and post-test *control group design*, yang biasanya digunakan untuk memilih kategori penilaian yang sama atau disebut juga dengan *Nonequivalent (Pretest and Posttest) Control Group Design* merupakan pendekatan yang paling populer dalam kuasi eksperimen, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih bukan dengan cara *random*.⁸⁵ Kedua kelas tersebut diberi *pretest* dan *posttest* dan hanya kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Game Kahoot*. Sehingga desain yang digunakan adalah kuasi eksperimen yang dapat diilustrasikan pada tabel 3.1 berikut ini. Desain ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3.1: Desain *Pretest dan Posttest Control Group Design*

Group	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Desain ini terdapat dua kelas yang dipilih tidak secara *random*. E sebagai kelas eksperimen dan K sebagai kelas kontrol. Kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelas eksperimen (O₁) dan

⁸⁵ John Creswell, *Research Design (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed)*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hal. 51

kelas kontrol (O3). Langkah-langkah *desain pretest dan posttest control group design* dapat dijabarkan sebagai berikut.

Keterangan :

O₁ : hasil pada pretest kelas eksperimen sebelum diberikannya perlakuan

O₂ : hasil pada posttest kelas eksperimen setelah diberikannya perlakuan

O₃ : hasil pada pretest kelas kontrol sebelum diberikannya perlakuan

O₄ : hasil pada *posttest* kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan

X₁ : perlakuan menggunakan media *Game Kahoot*

X₂ : perlakuan dengan pembelajaran konvensional

Menarik kesimpulan dari pendapat Creswell, bahwa penulis memberikan tes awal (*pretest*) pada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang dimiliki peserta didik mengenai pembelajaran Pengelompokan Hewan Berdasarkan Makanannya. Setelah diberikan tes awal, penulis melakukan eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa pembelajaran menyunting teks negosiasi menggunakan media *Game Kahoot*.. Tindakan akhir yang dilakukan penulis adalah dengan memberikan tes akhir (*posttest*) tujuannya untuk mendapatkan perbandingan data dari tes awal (*pretest*) ke tes akhir (*posttest*). Paradigma desain penelitian ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

C. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SDN 134 Rejang Lebong yang terletak di Jl.jend. A. Yani, Pelabuhan Baru, Kec. Curup Tengah, Kab. Rejang Lebong Prov.

Bengkulu. Penelitian ini dilaksanakan pada waktu semester I, tahun ajaran 2022/2023. Proses penelitian dilakukan pada bulan April 2023 sampai dengan bulan Juli semester genap 2022/2023.

D. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, ada tiga (3) tahap pelaksanaan penelitian yang dimulai dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan eksperimen, kemudian tahap akhir penelitian.

1. Tahap Persiapan

- a. Pengurusan izin penelitian.
- b. Bicaralah dengan kepala sekolah tentang penelitian yang dilakukan.
- c. Mengadakan diskusi dengan guru IPA kelas V tentang pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran nanti.
- d. Mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru dan memantau kondisi siswa serta materi pembelajaran.
- e. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk setiap pertemuan, baik untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol.
- f. Menyusun alat dan instrumen penilaian.
- g. Menyusun tahapan pelaksanaan penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Pembentukan kelas eksperimen dan kelas Kontrol

Dalam penelitian ini kelas V A SDN 134 Rejang Lebong sebagai kelas eksperimen dan kelas V C SDN 134 Rejang Lebong sebagai kelas kontrol, yang masing-masing berjumlah 35 siswa, sehingga total dari sampel dalam penelitian ini adalah 70 siswa.

- b. Pengukuran hasil belajar melalui angket pada kelas eksperimen dan kontrol

Pengukuran belajar belajar melalui angket pada kelas eksperimen dan kontrol yang diperoleh dari responden di kelas V SDN 134 Rejang Lebong.

- c. Mengadakan *Pretest*

Pemberian *pretest*, peneliti menggunakan soal IPA, Penilaian Tengah Semester (PTS) pada mata pelajaran IPA di SDN 134 Rejang Lebong Tahun Pelajaran 2022/2023 yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda dengan 4 opsi jawaban. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa.

- d. Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen dengan metode pembelajaran quantum dan kelas kontrol dengan metode pembelajaran konvensional.

Proses eksperimen akan dilaksanakan di SDN 134 Rejang Lebong. Penelitian eksperimen ini akan dilaksanakan selama 3 kali pertemuan dengan tenggang waktu penelitian kurang lebih empat bulan. Adapun materinya yaitu Pengelompokan Hewan Berdasarkan Makanannya selama pembelajaran rencananya akan dilakukan observasi untuk mengamati

gejala yang terjadi dari hasil perlakuan tersebut, baik yang terkait dengan aktivitas guru maupun aktivitas siswa.

3. Tahap Akhir

Dalam tahap evaluasi, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Mengadakan teks akhir (*Posttest*)

Tes akhir dilaksanakan pada tengah semester untuk mengukur hasil belajar IPA setelah dilakukan eksperimen. Jenis tes tertulis terdiri dari 25 soal dengan jenis pilihan ganda.

b. Analisis hasil penelitian

Setelah data hasil penelitian terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis hasil penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif, yaitu data yang diwujudkan dengan angka yang diperoleh dari lapangan. Adapun data kuantitatif ini dianalisis dengan menggunakan statistik uji menggunakan program *SPSS 25 for windows*.

c. Penyajian Hasil Penelitian

Setelah dilakukan analisa, maka langkah akhir dalam penelitian ini adalah menyajikan hasil penghitungan dan analisa guna membuktikan hipotesa, selanjutnya peneliti menarik kesimpulan sebagai tahap akhir penelitian.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek, atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan.⁸⁶ Adapun populasi adalah seluruh siswa kelas I, II, III, IV, V, dan VI di SDN 134 Rejang Lebong yang berjumlah 422 siswa.

2. Sampel

Menurut Sugiyono, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.⁸⁷ Pada penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *cluster random sampling*. Dalam penelitian ini populasi yang berjumlah 422 siswa dikelompokkan menjadi enam kelas cluster berdasarkan kelas masing-masing yaitu kelas I-VI. Dari enam kelas tersebut diambil secara acak dua kelas dan terpilihlah kelas VA dan VC. Kelas VA sebagai kelas eksperimen berjumlah 35 orang dan kelas VC sebagai kelas kontrol berjumlah 35 orang, sehingga total dari sampel dalam penelitian ini adalah 70 siswa. Terlihat pada tabel 3.2:

Tabel 3.2. Sampel Kelas Penelitian

Kelas	Jumlah
V A (Eksperimen)	35
V C (Kontrol)	35
Total	70

F. Teknik Pengumpulan Data

⁸⁶Sugiyono. (*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*). Bandung: Alfabeta, 2013). hal. 117.

⁸⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 80

Metode pengumpulan data ialah cara yang bisa dipakai oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting, sebab data yang terkumpul akan digunakan untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari atau menguji suatu hipotesis yang telah dirumuskan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang Pengaruh Penggunaan media kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Adapun observasi ini akan dinilai oleh 2 orang observer yaitu wali kelas dan teman dari praktikan.

Peneliti melakukan penelitian di SDN 134 Rejang Lebong khususnya kelas V. Peneliti melakukan 2 kali pertemuan di kelas kontrol (VC) sedangkan di kelas eksperimen 4 kali pertemuan (VA), Untuk pertemuan pertama peneliti melakukan kegiatan di kelas kontrol yaitu memberikan pretest, kemudian untuk pertemuan kedua di kelas kontrol dilakukannya kegiatan posttes. Sedangkan di kelas eksperimen peneliti melakukan empat kali pertemuan untuk pertemuan pertama peneliti melakukan kegiatan pretest kemudian dua kali melakukan tritmen atau perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran media *kahoot*

Cara perhitungan lembar observasi yaitu sebagai berikut :

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah yang Observasi}}$$

Selisih skor + sekor tertinggi – skor terendah

$$\text{Kisaran nilai untuk tiap kriteria} = \frac{\text{Selisi Skor}}{\text{Jumlah Kriteria Penelitian}}$$

Untuk data observasi aktivitas dalam proses kegiatan belajar mengajar, skor tertinggi adalah 3 sedangkan jumlah butir observasi adalah 9 maka skor tertinggi adalah 27. Untuk penentuan interval tiap kriteria digunakan :

$$\text{Kisaran nilai untuk tiap kriteria} = \frac{\text{Selisi Skor}}{\text{Jumlah Kriteria Penelitian}}$$

$$\text{Kisaran nilai untuk tiap kriteria} = \frac{27-9}{3}$$

$$\text{Kisaran nilai untuk tiap kriteria} = 6$$

Jadi kisaran nilai untuk tiap kriteria adalah 6, maka dapat dilihat pada table di bawah ini :

Tabel 3.3
Kriteria Penilaian Observasi Kegiatan Belajar Mengajar

No	Kriteria	Interpretasi penilaian
1	Baik	22-27
2	Cukup	16-21
3	Kurang	10-15

2. Tes

Jenis tes yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah salah satu dari bentuk tes obyektif yaitu tes pilihan ganda yang telah diuji validitasnya untuk mengukur hasil belajar siswa. Pada penelitian ini tes dilakukan dua kali, yaitu pretest dan posttest.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan aturan untuk menumpulkan bukti seperti warisan tertulis arsip bukti sekolah, tulisan-tulisan, dan lain-lain yang bersangkutan dengan permasalahan penelitian. Metode dokumentasi

digunakan untuk pengambilan nilai tematik peserta didik kelas V sebagai data awal penelitian. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui keadaan sekolah, peserta didik dan lainnya untuk mendukung penelitian.

G. Instrumen Pengumpulan data

1. Uji Validitas

Validitas tes menunjukkan pada pengertian bahwa alat tersebut benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Penelitian ini dalam mencari validitas butir soal pada instrument tes hasil belajar dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dengan angka kasar.⁸⁸

Langkah-langkah menghitung sebagai berikut:

- a. Menyiapkan tabel analisis item seluruh soal.
- b. Menyiapkan tabel analisis item setiap soal.
- c. Memasukkan ke dalam rumus korelasi *product moment*:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N \sum X^2 - \sum X)^2\} \{(N \sum Y^2 - \sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} : Koefisien korelasi antara X dan Y
- $\sum XY$: Jumlah perkalian antara X dan Y
- X : Jumlah skor per item soal
- Y : Jumlah skor yang dijawab responden
- $\sum X$: Jumlah dari skor X

⁸⁸ Kasmadi, *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 69

- ΣY : Jumlah dari skor Y
 ΣX^2 : Jumlah dari pengkuadratan skor-skor X
 ΣY^2 : Jumlah dari pengkuadratan skor-skor Y
 $(\Sigma X)^2$: Hasil pengkuadratan seluruh skor X
 $(\Sigma Y)^2$: Hasil pengkuadratan seluruh skor Y

- d. Mengkonsultasikan angka korelasi yang diperoleh dengan tabel “r” *product moment* dengan terlebih dahulu mencari derajat bebas (db) atau *degress of freedom* (df).

Setelah proses perhitungan dengan korelasi dan didapat nilai r hitung maka kemudian dibandingkan dengan nilai r tabel. Validitas tiap item dicari dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N(\Sigma XY) - \Sigma X \Sigma Y}{\sqrt{\{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Untuk mengetahui instrument yang digunakan valid atau tidak maka dilakukan uji validitas. Berdasarkan korelasi product moment jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka butir pernyataan dapat dikatakan valid. Dalam memberikan interpretasi terhadap r product moment digunakan r_{tabel} dengan db = N-nr = 26-2 = 24 dan memiliki taraf signifikansi 5 % sebesar 0,388 berikut ini hasil perhitungan uji validitas soal :

Table 4.5

No soal	Rtabel	rhitung	Kesimpulan
1	0,388	-0,107	tidak valid
2	0,388	0,4025	Valid
3	0,388	0,5618	Valid
4	0,388	0,4232	Valid

5	0,388	0,4232	Valid
6	0,388	0,5344	Valid
7	0,388	0,1464	tidak valid
8	0,388	0,5643	Valid
9	0,388	0,4718	Valid
10	0,388	0,6536	Valid
11	0,388	0,0638	tidak valid
12	0,388	0,484	Valid
13	0,388	0,3892	Valid
14	0,388	0,3983	Valid
15	0,388	0,4034	Valid
16	0,388	0,5227	Valid
17	0,388	0,4457	Valid
18	0,388	0,538	Valid
19	0,388	0,489	Valid
20	0,388	0,5018	Valid
21	0,388	0,6153	Valid
22	0,388	0,4593	Valid
23	0,388	0,6365	Valid
24	0,388	0,1701	tidak valid
25	0,388	0,6066	Valid
26	0,388	0,538	Valid
27	0,388	0,4955	Valid
28	0,388	0,2526	tidak valid
29	0,388	0,1767	tidak valid
30	0,388	0,3889	Valid
31	0,388	0,4278	Valid
32	0,388	-0,0170	tidak valid
33	0,388	-0,0600	tidak valid
34	0,388	-0,0550	tidak valid
35	0,388	0,0810	tidak valid

Berdasarkan table diatas, diketahui bahwa soal yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda semuanya dikatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat ketepatan, ketelitian, atau keakuratan sebuah instrumen. Reliabilitas menunjukkan apakah instrumen tersebut secara konsisten memberikan hasil ukuran yang sama tentang sesuatu yang diukur pada waktu yang yang berlainan (ajeg).⁸⁹ Sugiyono juga menjelaskan, “Reliabilitas bahwa suatu data dinyatakan reliabel apabila dua atau lebih peneliti sama dalam obyek yang sama dan menghasilkan data yang sama atau dalam waktu yang berbeda menghasilkan data yang sama”.⁹⁰ Sudaryono juga menjelaskan “reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan di atas 0,8 adalah baik”. Untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini, menggunakan koefisien reliabilitas Alfa Cronbach.⁹¹

$$r_x = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_x^2} \right)$$

r_x = reliabilitas yang dicari

n = jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma_t^2$ = jumlah varians skor tiap item

σ_t^2

⁸⁹ Slamet Riyanto & Aglis Andhita Hatmawan, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperiment*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2020), Hal. 75

⁹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hal.141

⁹¹ Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2016), hal, 123

Setelah dilakukan uji validasi pada butir soal, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Adapun kriteria pegujian adalah sebagai berikut :

Jika Cronbach's Alpha > 0,6 maka butir soal dinyatakan reliabel

Jika Cronbach's Alpha < 0,6 maka butir soal dinyatakan tidak reliable.

Tabel 4.6
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.878	25

Berdasarkan uji reliabilitas yang telah di lakukan terhadap 25 butir soal pilihan ganda yang dinyatakan valid, diperoleh nilai Cronbach's Alpha = 0,878. Karena nilai Cronbach's Alpha > dari 0,6 yaitu 0,878 maka maka butir-butir soal tersebut telah dinyatakan reliable.

3. Tingkat Kesukaran

Kesukaran Tingkat dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut :

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

Keterangan:

P : Indeks/ taraf kesukaran tiap soal

B : Banyaknya siswa yang menjawab benar

Js : jumlah seluruh peserta yang ikut tes

Kriteria yang digunakan adalah makin kecil indeks yang diperoleh, makin sulit soal tersebut. Sebaliknya makin besar indeks yang diperoleh makin mudah soal tersebut. Kriteria indeks kesukaran soal adalah sebagai berikut:

Tingkat Kesukaran

Tabel 4.7

No	Angka indeks kesukaran item	Interpretasi
1	0,58	Sedang
2	0,77	Mudah
3	0,54	Sedang
4	0,69	Sedang
5	0,85	Mudah
6	0,5	Sedang
7	0,46	Sedang
8	0,62	Sedang
9	0,77	Mudah
10	0,58	Sedang
11	0,73	Mudah
12	0,81	Mudah
13	0,69	Sedang
14	0,19	Sukar
15	0,50	Sedang
16	0,54	Sedang
17	0,73	Mudah
18	0,65	Sedang
19	0,50	Sedang
20	0,81	Mudah
21	0,88	Mudah
22	0,50	Sedang
23	0,58	Sedang
24	0,85	Mudah
25	0,73	Mudah
No	Angka indeks kesukaran item	Interpretasi
1	69,94	sedang
2	63,89	sedang
3	88,57	Mudah
4	72,23	Mudah
5	55,56	Sedang
6	63,89	Sedang
7	88,89	Mudah
8	57,22	Sedang
9	91,67	Mudah
10	86,11	Mudah

11	11,143	Mudah
12	10,556	Mudah
13	10,278	Mudah
14	11,111	Mudah
15	88,89	Mudah
16	12,222	Mudah
17	55,56	Sedang
18	12,571	Mudah
19	11,111	Mudah
20	10,833	Mudah
21	97,22	Mudah
22	11.944	Mudah
23	12,333	Mudah
24	11,944	Mudah
25	14,444	Mudah

Berdasarkan hasil perhitungan tingkata kesukaran terhadap 25 soal pilihan ganda yang valid menunjukkan 9 butir soal yang termasuk ke dalam tingkat kesukaran mudah ($TK > 0,71$) Yaitu soal nomor 2, 9, 11, 12, 17, 20, 21, 24 dan 25. Dan terdapat 15 butir soal yang termasuk ke dalam tingkat kesukaran sedang ($TK \leq 0,70$) yaitu soal nomor 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 15, 16, 18, 19, 22, dan 24. Dan terdapat 1 soal tingkat kesukaran sukar ($TK \leq 0,29$) yaitu soal nomor 14. Dapat di simpulkan bahwa dari hasil uji tingkat kesukaran, soal-soal tersebut memiliki tingkat kesukaran yang berbeda-beda yaitu mudah, sedang dan sukar.

4. Daya Pembeda

Daya pembeda digunakan untuk mengetahui kemampuan butir dalam membedakan kelompok peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Perhitungan daya

pembeda dilakukan dengan menggunakan Anates V4. Daya pembeda tiap butir-butir soal ditentukan dengan rumus:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

D : daya pembeda soal

J : Jumlah pwserta tes

J_A : banyaknya peserta kelompok atas

J_B : banyaknya peserta kelompok bawah

B_A : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

B_B: banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

P_A : proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (ingat, P sebagai indeks kesukaran

P_B : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Daya pembeda dari perhitungan diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Daya Pembeda

Table 4.8

No	No Soal	R _{hitung}	Ketetangan
1	1	0,368	Cukup Baik
2	2	0,543	Baik
3	3	0,392	Cukup Baik
4	4	0,250	Cukup Baik
5	5	0,516	Baik
6	6	0,553	Baik
7	7	0,350	Cukup Baik
8	8	0,541	Baik
9	9	0,457	Baik
10	10	0,353	Cukup Baik

11	11	0,443	Baik
12	12	0,353	Cukup Baik
13	13	0,436	Baik
14	14	0,328	Cukup Baik
15	15	0,420	Baik
16	16	0,407	Baik
17	17	0,542	Baik
18	18	0,574	Baik
19	19	0,406	Baik
20	20	0,665	Baik
21	21	0,621	Baik
22	22	0,508	Baik
23	23	0,471	Baik
24	24	0,358	Cukup Baik
25	25	0,362	Cukup Baik

Berdasarkan perhitungan daya pembeda butir soal terdapat 9 soal yang tergolong cukup baik yang terdapat pada rentang (0,20 - 0,40) yaitu soal nomor 1, 3, 4, 7, 10, 12,14, 24 dan 25. Kemudian terdapat 16 butir soal yang tergolong baik (0,40 atau lebih) yaitu soal nomor 2, 5, 6, 8, 9, 11, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, dan 23, Soal-soal tersebut merupakan soal yang tergolong valid dan masing-masing memiliki daya pembeda cukup dan baik, tidak ada yang masuk ke dalam kategori jelek, sehingga dapat di simpulkan bahwa soal dapat digunakan sebagai instrument untuk mengukur kemampuan peserta didik.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar. Analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran, dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis dan ilmiah. Setelah data terkumpul maka langkah selanjutnya yaitu melaksanakan analisis data suna

membuktikan hipotesis yang telah peneliti ajukan. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis untuk dapat menjawab rumusan masalah dan hipotesis penelitian.

1. Uji Normalitas Data

Uji normalistik ini digunakan untuk mengetahui kenormalan data. Rumus yang digunakan dalam uji normalistik adalah kecocokan *chi-kuadrat* yaitu sebagai berikut⁹²:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 = chi-kuadrat

f_o = Frekuensi dari hasil observasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Setelah harga χ^2 hitung dapat, maka selanjutnya dibandingkan dengan harga χ^2 tabel. Jika harga χ^2 hitung $< \chi^2$ tabel, maka distribusi data dinyatakan normal, untuk taraf signifikansi 5% ($\alpha=0,05$) dan derajat kebebasan ($dk = n-1$), di mana n adalah banyaknya kelas interval. jika harga χ^2 hitung $> \chi^2$ tabel, maka distribusi data dinyatakan tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Homogenitas merupakan kesamaan variansi antara kelompok yang ingin dibandingkan sehingga kita akan berhadapan dengan kelompok yang dari awalnya dalam kondisi yang sama. Uji homogenitas dilakukan untuk melihat

⁹² Nuryadi,dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta : Gramasurya,), hal. 81

dua sampel yang digunakan (kelas eksperimen dan kelas kontrol) apakah memiliki tingkat kemampuan yang sama. Jika salah satu kelas memiliki tingkat yang tidak sama maka akan berpengaruh pada hasil *posttest* yang dilakukan.⁹³

Adapun rumus untuk menguji homogenitas adalah:

$$F_{max} = \frac{\text{Variabel Tertinggi}}{\text{Variabel Terendah}}$$

$$\text{Varian } (SD^2) = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{(N - 1)}$$

Untuk memudahkan, peneliti menggunakan bantuan aplikasi *SPSS*.

Kaidah pengambilan keputusan jika:

asympt sig \geq taraf nyata α 0,05 maka H_0 diterima

asympt sig $<$ taraf nyata α 0,05 maka H_0 ditolak.

Nilai F yang diperoleh dari perhitungan dikonsultasikan dengan F tabel yang mempunyai taraf signifikan 5%. Varian kedua kelompok dinyatakan homogen jika F hitung lebih kecil dari pada F tabel.

1. Uji Hipotesis (Uji-t)

Setelah semua perlakuan berakhir kemudian peserta didik diberikan tes (*post test*). Data yang diperoleh dari hasil pengukuran kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah hasilnya sesuai dengan hipotesis yang diharapkan. Adapun untuk menjawab hipotesis penelitian digunakan statistik parametris. Statistik parametris yang digunakan untuk menguji hipotesis dua sampel bila datanya berbentuk interval atau ratio dengan menggunakan *t-test*.⁹⁴ Teknik *t-*

⁹³ Rusydi Ananda & Syarbaini Saleh, *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik Dalam Pendidikan)*, (Medan : CV. Widya Puspita), hal.176

⁹⁴ Sugiyono. *Statistika untuk Penelitian*,... hal.121

test adalah teknik statistik yang dipergunakan untuk menguji signifikansi perbedaan 2 buah mean yang berasal dari dua buah distribusi.⁹⁵ Data yang akan dianalisis diperoleh dari nilai hasil belajar pada saat *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan rumus sebagai berikut:

$$t - test = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left(\frac{SD_1^2}{N_1 - 1}\right) + \left(\frac{SD_2^2}{N_2 - 1}\right)}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Rata-rata pada kelompok perlakuan media *Game Kahoot*

\bar{X}_2 = Rata-rata pada kelompok perlakuan media konvensional

SD_1^2 = Nilai varian pada distribusi perlakuan media *Game Kahoot*

SD_2^2 = Nilai varian pada distribusi perlakuan konvensional

N_1 = Jumlah individu pada kelompok media *Game Kahoot*

N_2 = Jumlah individu pada kelompok media konvensional

I. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$, maka H_0 diterima, H_a ditolak

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$, maka H_a diterima, H_0 ditolak

Dengan:

H_0 : Hipotesis nol, tidak terdapat pengaruh media *Game Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik.

⁹⁵ Tulus Winarsunu, *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*, (Malang: UMM Press, 2006), hal 81.

Ha: Hipotesis alternatif, terdapat pengaruh media *Game Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik.

μ_1 : Nilai rata-rata kelompok eksperimen.

μ_2 : Nilai rata-rata kelompok kontrol.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah Singkat SDN 134 Rejang Lebong

Sekolah Dasar Negeri 134 Rejang Lebong terletak di Jln. Jendral. A.Yani Kelurahan Pelabuhan Baru Kecamatan Curup Tengah, SDN 134 Rejang Lebong dulu waktu berdirinya bernama SDN 102 Curup. Berdiri pada tanggal 15 Juli tahun 1985, dan berganti menjadi SDN 09 Curup Tengah Pada Tahun 2007, dan berganti lagi menjadi SDN 134 Rejang Lebong Pada Tahun 2017. Kepala Sekolah SDN 134 Rejang Lebong mempunyai Kepala Sekolah mulai dari berdiri sampai sekarang diantaranya:

Nama Kepala Sekolah	Masa jabatan
Syaiful Anwar, Ma.Pd	Tahun 1985-2005
Dra. Isniati	Tahun 2005
Rusdan Fajri, S.Pd.sd	Tahun 2006-2010
Muhibatul Aini.B,S.Pd.sd	Tahun 2010-2016
Drs. As'Ari	Tahun 2016-2018
Ulfaneri, S.Pd	Tahun 2018
Juswani, S.Pd	Tahun 2018 s/d Sekarang

Sumber : Dokumen SDN 134 Rejang Lebong

Jumlah Gedung yang ada sebanyak 7 unit dan mempunyai 12 lokal ruang belajar. Sedangkan jumlah ruang belajar yang di gunakan

sebanyak 18 rombel, sehingga kegiatan KBM nya dilaksanakan pagi dan siang hari. SDN 102 Curup atau yang sekarang SDN 134 Rejang Lebong pada waktu berdirinya hanya memiliki siswa. Sebanyak 50 orang. Sekarang tahun Pelajaran 2022/2023 SDN 134 Rejang Lebong memiliki siswa sebanyak 402 Orang. SDN 134 Rejang Lebong Memiliki 24 orang pendidik.

2. Visi dan Misi SD Negeri 134 Rejang Lebong

a. Visi

Menciptakan pembelajaran berkualitas berorientasi pada teknologi berdasarkan iman dan taqwa.

b. Misi

- 1) Melaksanakan pembelajaran efektif dan efisien.
- 2) Melaksanakan pembinaan
- 3) Melaksanakan pengembangan kurikulum meliputi perangkat pembelajaran, silabus penelitian, rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 4) Mengedepankan pendidikan karakter untuk menumbuhkan siswa yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, akhlak mulia, disiplin, berkepribadian, terampil, cinta tanah air dan bangsa.

c. Tujuan Sekolah

- 1) Anak didik dapat mengamalkan ajaran agama hasil proses pembelajaran dan kegiatan pembiasaan.
- 2) Cintah tanah air dan bangsa, menghargai beragama.

- 3) Melaksanakan dasar – dasar ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bekal untuk melanjutkan sekolah ke jenjang berikutnya.
- 4) Kreatif dalam berkarya untuk mengembangkan diri secara berkesinambungan dimasyarakat.

3. Profil SD Negeri Rejang Lebong

a. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SD Negeri 134 Rejang Lebong
NPSN	: 10700698
NSS/ NIS	: 101260205009
Akreditasi	: A
Jumlah Rombel	: 18 Kelas
Luas Lahan	: -
Alamat	: Jl.Jendral A. Yani
Kelurahan	: Pelabuhan Baru
Kecamatan	: Curup Tengah
Kabupaten	: Rejang Lebong
Provinsi	: Bengkulu
Telepon/ Fax	: -
Email	: sdn_134@yahoo.com
Facebook	: sdnsertatustigaempat

b. Identitas Kepala Sekolah

Nama	: Juswani, S.Pd
Tempat & tanggal lahir	: Tanjung Agung, 08 Juli 1968

NIP / NRK : 196807082001031001

Pangkat / Golongan : Pembina/IVa

Pendidikan : S.1

Jurusan : SGO

Pengalaman : Sudah Mengajar selama 10 tahun

4. Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Tabel 4.1

Data guru SD Negeri 134 rejang lebong

Tahun Ajaran 2021/2022

NAMA	JENIS KELAMIN
Juswani,S.Pd	P
Sumarni, S.Pd.sd	P
Megawati,S.Pd	P
Tiktik Sulastrika, S.Pd.sd	P
Herismifitri, S.Pd.sd	P
Sabirin, S.Pd.sd	L
Wardatun Ningsih, S.Pd	P
Endang Sri Olgrianti, S.Pd.sd	L
Yulizar, S.Pd.sd	P
Leni Ekawati, S.Pd.sd	P
Eko Budi Santoso, S.Pd	L
Sminiarti, S.Pd.sd	P
Dewi Rusama, S.Pd.I	P
Sesni Jun Antriyani, S.Pd	P
Helmi Safitri, S.Pd.sd	P

Idham Ferdiansyah, S.Pd.I	L
Elza Primadona, S.Pd	P
Yurnalis, S.Pd	P
Siti Masita, S.Pd	P
Iki Multi Sari, S.Pd	P
Reza Rusdianto, S.Pd.I	L
Herni Harmiyanti, S.Pd.I	P
Mezia Rahmadanti, S.Pd	P
Andri Sandoko, S.Pd	L
Ibrahim, S.Pd	L

Sumber : Dokumen SDN 134 Rejang Lebong

5. Proses Penerapan Media Pembelajaran Quizizz di SD Negeri 32 Rejang Lebong

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 134 Rejang Lebong yang terletak Jln. Jendral. A.Yani Kelurahan Pelabuhan Baru Kecamatan Curup Tengah, SDN 134 Rejang Lebong dulu waktu berdirinya bernama SDN 102 Curup., Provinsi Bengkulu. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi di SD Negeri 134 Rejang Lebong, setelah melakukan observasi peneliti memfokuskan penelitian pada kelas V yang berjumlah 35 siswa yang dimana akan dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan Yulizar, S.Pd.sd, sebagai wali kelasnya.

Sebelum melakukan penelitian di SD Negeri 134 Rejang Lebong, peneliti terlebih dahulu menyusun instrument tes berupa soal *pretest* dan *posttest*

sebanyak 35 soal pilihan ganda, selanjutnya dilakukan tes validitas yang dimana pada penelitian ini ibu Yosi Yulizah, M.Pd sebagai validator untuk memvalidasi tes yang akan digunakan pada tes hasil belajar.

Validasi soal dilakukan pada kelas VA SD Negeri 134 Lebong, yang dimana hasil perhitungan validasi soal dengan teknik Korelasi Pearson Product Moment, ternyata dari 35 soal yang diujikan dinyatakan sebanyak 25 soal dinyatakan valid dan 10 dinyatakan tidak valid. Setelah perhitungan validasi diketahui selanjutnya akan dilakukan perhitungan reliabilitas menggunakan teknik Kuder Richardson, yang dimana dalam perhitungan tersebut diketahui instrument soal dinyatakan reliabel. Selanjutnya adalah menghitung tingkat kesukaran soal, dari hasil perhitungan tingkat kesukaran soal dinyatakan 10 soal dikategorikan mudah, 16 soal kategori sedang. Selanjutnya adalah menghitung daya pembeda tiap soal, yang dimana terdapat 9 soal kategori cukup baik, 16 soal kategori baik.

Dari hasil perhitungan validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal, maka peneliti menggunakan 25 soal yang akan diujikan pada tes hasil belajar IPA siswa. Setelah semua instrument penelitian dilakukan selanjutnya peneliti membuat slide presentasi di Quizizz dan diterapkan pada kelas eksperimen. Pertama peneliti mencari bahan ajar terlebih dahulu yaitu materi IPA tentang perubahan wujud benda, guru mulai membuat slide presentasi di *kahoot* dan pertanyaan. Setelah bahan pembelajaran telah siap, berikut tahapan pembelajarannya: 1. Guru login kedalam aplikasi *kahoot*, dan siswa dapat login ke dalam ruang kelas yang telah dibuat oleh guru. Atau siswa dapat memperhatikan video materi pembelajaran yang ditayangkan menggunakan Infocus. 2. Guru

mulai menjelaskan materi pembelajaran pengelompokan hewan berdasarkan makanannya di aplikasi *kahoot*. 3. Guru memberikan contoh hewan berdasarkan makanannya dalam kehidupan sehari-hari. 4. Didalam video (materi yang ditampilkan menggunakan aplikasi *kahoot*) tersebut guru menyelipkan quiz-quiz, dan diharapkan siswa dapat menjawabnya. 7. Siswa diperbolehkan untuk bertanya bila ada materi yang kurang dipahami.

B. Hasil penelitian

Tabel. 4.3

Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas *Eksperimen*

NO	Nama Siswa	Pre test Ekperiment	Post Test Eksperimen
1	AS	64	88
2	AMH	76	96
3	AF	68	88
4	AM	72	88
5	AAF	40	80
6	ATH	72	96
7	BP	60	88
8	BMA	60	80
9	DWH	64	84
10	FRR	44	76
11	MKA	64	84
12	MAM	52	84
13	MARL	56	88
14	MDAR	24	68
15	MF	32	84
16	NAA	28	76
17	NRB	60	88
18	RACB	68	88
19	SPM	52	88
20	TYP	44	96
21	TK	36	80
22	YR	56	80
23	YH	24	68
24	Y	56	92
25	YL	44	96

26	YP	20	72
27	ZADL	24	72
28	ZAPS	20	64
29	ZMM	24	72
30	ZRF	28	76
31	Z	24	76
32	ZF	20	74
33	ZN	52	76
34	ZP	52	80
35	ZR	76	92

Sebelum menerima perlakuan, siswa di kelas eksperimen menyelesaikan *pretest* dengan 35 soal untuk menilai kemampuan awal mereka. Skornya adalah 1 jika jawaban benar dan 0 jika salah. Setelah mengetahui kemampuan awal masing-masing siswa, kelas eksperimen menggunakan *kahoot* untuk mengajarkan IPA, dan *posttest* dengan 35 soal diberikan kepada setiap siswa untuk menentukan hasil belajar mereka.

Dari hasil penelitian yang dilakukan di kelas eksperimen maka diperoleh gambaran data tentang “Pengaruh Media Pembelajaran *kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA kelas V SDN 134 Rejang Lebong” sebagai berikut:

1. Hasil *Pretest* dan *Posttest*
2. Hasil *pretest* kelas *eksperimen* diperoleh nilai tertinggi = 76 dan nilai terendah = 20 dengan jumlah siswa 35 orang, berdasarkan tabel terdapat 2 siswa yang tuntas mencapai KKM (≥ 75) (Tabel 4.3). Sedangkan hasil *posttest* diperoleh nilai tertinggi = 96 dan nilai terendah = 64 dari nilai maksimum 100 dengan jumlah siswa 35 orang, sehingga berdasarkan tabel terdapat 28 siswa yang tuntas mencapai KKM (≥ 75).

3. Hasil *Pretest* dan *Posttest* kelas Kontrol

Tabel. 4.4
Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No	Nama siswa	pree test kelas kontrol	post Test Kelas Kontrol
1	A	64	80
2	AABG	72	88
3	AFDFR	68	84
4	AA	76	92
5	AP	32	52
6	AFM	76	96
7	AYR	60	80
8	BDA	56	76
9	DSP	72	92
10	DR	44	64
11	DVR	68	76
12	DD	56	76
13	FRR	56	72
14	KAD	20	56
15	KAR	28	68
16	MKA	28	68
17	MKF	60	80
18	MAM	68	76
19	MAR	52	56
20	MDA	44	68
21	MF	32	76
22	MZJ	56	56
23	NAA	20	72
24	NRB	48	64
25	RJF	40	68
26	RACB	20	76
27	RDT	16	44
28	REA	16	56
29	RJE	24	64
30	SPM	28	76
31	SNP	24	60
32	T	16	64
33	TP	52	72
34	TR	76	80
35	UK	52	80

Sebelum menerima perlakuan, siswa di kelas kontrol menyelesaikan *pretest* dengan 35 soal untuk menilai kemampuan awal mereka. Skornya adalah 1 jika jawaban benar dan 0 jika salah. Setelah mengetahui kemampuan awal masing-masing siswa, kelas kontrol menggunakan media konvensional untuk mengajarkan IPA, dan *posttest* dengan 35 soal diberikan kepada setiap siswa untuk menentukan hasil belajar mereka.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas kontrol untuk hasil *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi = 76 dan nilai terendah adalah 16 dengan jumlah siswa 35 orang, sehingga terdapat 3 siswa yang tuntas mencapai KKM (≥ 75) (Tabel 4.4), Sedangkan hasil *posttest* diperoleh nilai tertinggi = 96 dan nilai terendah = 44 dari nilai maksimum 100 dengan jumlah siswa 35, sehingga hanya 17 (48,5%) siswa yang tuntas KKM (≥ 75).

Berdasarkan Tabel 4.3 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan pembelajaran media kahoot mengalami peningkatan sebesar 28 orang (80%) siswa yang tuntas KKM (≥ 75), sedangkan Tabel 4.4 kelas kontrol menggunakan metode konvensional siswa yang tuntas KKM (≥ 75), hanya 17 orang (48,5%). Sehingga selisih perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 31,5%. Maka dari itu ada peningkatan hasil belajar dalam menggunakan media kahoot

4. (Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-smimov* dan Shapiro-wilk pada program SPSS statistik 18.0 dengan taraf signifikan 0,05. Jika $\text{sig} > 0,05$, maka data terdistribusi normal. Hasil uji normalitas bisa dilihat pada table di bawah:

Tabel 4.9
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest_kelas_kontrol	.132	35	.128	.920	35	.015
Postest_kelas_kontrol	.125	35	.185	.978	35	.682
pretest_kelas_eksperimen	.143	35	.066	.919	35	.013
postest_kelas_eksperimen	.147	35	.054	.958	35	.192

b. *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan table 4.10, di peroleh nilai signifikan $> 0,05$ yaitu untuk pretest kelas kontrol nilai $\text{sig.} = 0,128$, untuk posttest kelas kontrol nilai $\text{sig.} = 0,185$, untuk pretest kelas eksperimen nilai $\text{sig.} = 0,066$ dan untuk posttest kelas eksperimen nilai $\text{sig.} = 0,054$ maka data tersebut semuanya dinyatakan normal.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji apakah varian dari dua atau lebih distribusi adalah sama. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat dikatakan varian kedua variabel sama, sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka dapat dikatakan varians dari kedua variabel tersebut tidak sama untuk lebih jelasnya. uji homogenitas hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut ini:

Table: 4.10
Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil_bela jar	Based on Mean	2.556	1	68	.115
	Based on Median	2.412	1	68	.125
	Based on Median and with adjusted df	2.412	1	60.433	.126
	Based on trimmed mean	2.522	1	68	.117

Berdasarkan tabel 4.10 dapat diketahui bahwa hasil uji homogenitas hasil belajar siswa jika dilihat dari nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 yaitu 0,115 sehingga dapat disimpulkan varians data kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

d. Uji hipotesis

- 1) Penerapan media kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SDN 134 Rejang Lebong.

Untuk mengetahui penerapan media kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 134 Rejang Lebong, maka dilakukan observer terhadap pembelajaran pada 2 kali pertemuan dilakukan oleh 2 orang observer yaitu guru kelas V SDN 134 Rejang Lebong Yulizar,S.Pd.sd, dan mahasiswa IAIN Curup Ika Kurnia mengisi lembar observasi guru dan lembar observasi siswa.

- a) Hasil lembar observasi aktivitas guru dan siswa pada pertemuan 1, dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.11
Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 1

No	Aspek Yang Diamati	Point Penilaian Observer	
		P1	P2
1	Guru memberikan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari	2	2
2	Guru memberikan apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa	2	3
3	Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok	3	2
4	Guru memberikan materi kepada siswa untuk dipelajari bersama	2	2
5	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa dengan menggunakan turnamen belajar	2	3
6	Guru memberikan skor setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat di turnamen pembelajaran.	3	2
7	Guru melakukan ronde kedua untuk turnamen belajar.	3	3

8	Guru memintak siswa untuk memberikan kesimpulan	2	2
9	Guru menyempurnakan kesimpulan siswa.	3	2
	Jumlah	22	20
	Rata-rata	21	
	Kriteria	Cukup	

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai observasi aktivitas guru pada pertemuan 1 menurut observer 1 sebesar 22 dan menurut observer 2 sebesar 20. Dan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 21 Hal ini menunjukkan aktivitas guru dalam media *kahoot* adalah cukup.

Tabel 4.12
Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 1

No	Aspek Yang Diamati	Point Penilaian Observer	
		P1	P2
1	Siswa mendengarkan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari.	2	2
2	Siswa menanggapi apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa.	1	2
3	Siswa mendapatkan materi untuk dipelajari bersama.	2	3
4	Siswa membentuk beberapa kelompok.	3	3
5	Siswa mendapatkan pertanyaan dari guru dengan menggunakan turnamen belajar.	2	3
6	Siswa menghitung jumlah skor mereka setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat di turnamen pembelajaran.	3	2
7	Siswa melakukan ronde kedua untuk turnamen belajar.	3	3
8	Siswa memberikan kesimpulan	1	1
9	Siswa mendapatkan penyempurnakan kesimpulan dari guru.	2	2
	Jumlah	19	21
	Rata-rata	20	
	Kriteria	Cukup	

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai observasi aktivitas siswa pada pertemuan 1 menurut observer 1 sebesar 19 dan menurut observer 2 sebesar 21 dan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 20 hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa menggunakan media *kahoot* adalah cukup

- b) Hasil lembar observasi aktivitas guru dan siswa pada pertemuan 2, dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.13
Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 2

No	Aspek Yang Diamati	Point Penilaian Observer	
		P1	P2
1	Guru memberikan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari	2	2
2	Guru memberikan apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa	3	2
3	Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok	3	3
4	Guru memberikan materi kepada siswa untuk dipelajari bersama	3	2
5	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa dengan menggunakan turnamen belajar	3	3
6	Guru memberikan skor setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat di turnamen pembelajaran.	3	3
7	Guru melakukan ronde kedua untuk turnamen belajar.	3	3
8	Guru memintak siswa untuk memberikan kesimpulan	2	2
9	Guru menyempurnakan kesimpulan siswa.	2	2
	Jumlah	24	22
	Rata-rata	23	
	Kriteria	Baik	

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai observasi aktivitas guru pada pertemuan 2 menurut observer 1 sebesar 24 dan menurut observer 2 sebesar 22 Dan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 23. Hal ini menunjukkan aktivitas guru dalam menggunakan media *kahoot* adalah baik.

Tabel 4.14
Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan 2

No	Aspek Yang Diamati	Point Penilaian Observer	
		P1	P2
1	Siswa mendengarkan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari.	2	2
2	Siswa menanggapi apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa.	2	2
3	Siswa mendapatkan materi untuk dipelajari bersama.	3	3
4	Siswa membentuk beberapa kelompok.	2	3
5	Siswa mendapatkan pertanyaan dari guru dengan menggunakan turnamen belajar.	3	3
6	Siswa menghitung jumlah skor mereka setiap kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat di turnamen pembelajaran.	3	3
7	Siswa melakukan ronde kedua untuk turnamen belajar.	3	3
8	Siswa memberikan kesimpulan	1	2
9	Siswa mendapatkan penyempurnakan kesimpulan dari guru.	2	2
	Jumlah	21	23
	Rata-rata	22	
	Kriteria	Baik	

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai observasi aktivitas siswa pada pertemuan 2 menurut observer 1 sebesar 21 dan menurut observer 2 sebesar 23 dan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 22 hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam menggunakan media *kahootr* adalah baik.

2) Hasil uji hipotesis

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, selanjutnya adalah uji hipotesis dengan melakukan uji t-test. Uji t-test digunakan untuk mengetahui pengaruh media kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas V SD 134 Rejang Lebong. Uji ini dilakukan dengan bantuan SPSS 18.0, yaitu *Uji – t independen t.test*.

Tabel 4.15
Group Statistics

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil_belajar posttest kelas eksperimen	35	82.23	8.688	1.468
posttest kelas kontrol	35	71.71	12.041	2.035

Table 4.16
Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil_belajar Equal variances assumed	2.556	.115	4.189	68	.000	10.514	2.510	5.506	15.522
Equal variances not assumed			4.189	61.853	.000	10.514	2.510	5.497	15.531

Berdasarkan output independen sampel t-test, diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini juga didukung oleh nilai mean kelas eksperimen sebesar 82,23 lebih besar dari pada mean kelas kontrol sebesar 71,71 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3). Uji N-Gain

Tabel 4.17

Hasil Uji Rata-Rata Nilai Gain (N-Gain)

	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
	<i>Pretes</i>	<i>Posttest</i>	N- keuntu ngan	Kategori	Pretes	Postet	N- keuntu ngan	kategori
Jumlah Murid	35 siswa				35 siswa			
Skor rata-rata Datar	45.06	78,60	0,57	Saat ini	39.94	64,96	0,29	Rendah

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang karena nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,57. sedangkan kelas kontrol termasuk dalam kategori rendah karena nilainya di bawah rata-rata 0,29, sehingga dapat disimpulkan nilai hasil belajar IPA pada kelas eksperimen lebih unggul dari kelas kontrol.

C. Pembahasan

Berdasarkan analisis data didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap terhadap hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen di SDN 134 Rejang Lebong. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Firdianti, yang menyebutkan bahwa penerapan media pembelajaran kahoot berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.⁹⁶ Selain itu sejalan dengan penelitian Izzati dan Kuswanto, menjelaskan bahwa kegiatan belajar siswa dapat dimotivasi dengan menggunakan media kahoot, karena siswa selain dapat bermain quiz dalam bentuk teks, juga dapat menyisipkan gambar bahkan video, sehingga akan sangat mendukung proses belajar siswa.⁹⁷ Selain itu Siswa juga dapat berkompetisi dalam menjawab pertanyaan quis yang disajikan dalam aplikasi Kahoot, siswa berusaha untuk menjadi yang terbaik dan terdepan dalam kompetisi permainan ini. Guru akan mengumumkan hasil ketercapaian siswa, masing-masing siswa yang menduduki 5 peringkat atas akan diberikan sebuah hadiah atau reward apabila rata-rata skore memenuhi kriteria yang ditentukan, hal ini dapat memotivasi siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.⁹⁸ Penelitian Dewimarni, menyebutkan bahwa peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan motivasi,

⁹⁶ Santika Lia, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di SMPN 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa " 2022,5- 2003.

⁹⁷ Musrohul Izzati and Heri Kuswanto, "Pengaruh Model Pembelajaran Blanded Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Motivasi dan Kemandirian Siswa," *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika* 3, no. 2 (2019): 65–75.

⁹⁸ Dwi Hartanti, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia," *Prosiding Seminar Nasional* 1, no. 1 (2019): 78–85.

siswa dapat mengembangkan aktivitas, dapat mengarahkan serta memelihara ketekunan dalam kegiatan belajar. Untuk menumbuhkan motivasi dalam belajar di sekolah melalui media bermain yang memanfaatkan perangkat komputer dan *smartphone*, dimana media ini merupakan kegiatan keseharian siswa saat ini yang kita kenal dengan generasi milenial. Sebuah game ataupun kuis yang diberikan kepada siswa agar siswa tidak merasa bosan, media ini akan memberikan nuansa senang pada siswa karena di media ini didesain dengan memasukan kompetisi berupa game untuk menyelesaikan tugas, dimana untuk menyelesaikan tugas diberi waktu, agar siswa berlomba menyelesaikan soal yang tersedia.⁹⁹

Selain itu, penerapan media kahoot dapat menjadikan lingkungan belajar menjadi kondusif. Hasil penelitian lain oleh Jiwandono, menjelaskan bahwa peran seorang guru pada pengelolaan kelas sangat penting, dan guru dapat menjadikan ruang kelas yang menarik, variasi dalam menggunakan media pembelajaran, serta gaya berkomunikasi guru dalam mengajar dapat mendukung proses pembelajaran di kelas terutama untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan dapat mewujudkan lingkungan belajar yang khidmat.¹⁰⁰ Penerapan media kahoot dapat menjadikan kegiatan belajar dapat lebih berkualitas. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Siahaan, mengemukakan bahwa lingkungan belajar yang kondusif yaitu lingkungan belajar yang dapat

⁹⁹ Laila Marhayati Syelfia Dewimarni, Mishbah Ulhusna, "Penerapan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat belajar Siswa di kelas VII SMP Negeri 38 Padang," *Concept and Communication* null, no. 23 (2022): 16-301.

¹⁰⁰ Khairunnisa Khairunnisa and Ilham Syahrul Jiwandono, "Analisis Metode Pembelajaran Komunikatif Untuk PPKn Jenjang Sekolah Dasar," *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2020): 9.

lebih menunjang pengembangan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang diperlukan siswa dalam pembelajaran seperti dengan mengembangkan variasi media pembelajaran.¹⁰¹

Meningkatnya hasil belajar siswa yang setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media kahoot dapat menumbuhkan rasa senang kepada siswa karena di media ini terdapat beberapa mode dalam belajar yang menarik, yaitu mode teach, mode challenge, dan mode study, yang masing masing memiliki hal menarik tersendiri didalamnya, siswa dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai sarana belajar yang menyajikan permainan dalam bentuk quiz dan melihat gambar juga video tentang materi yang di bahas dengan ini siswa semangat dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁰² Hal ini sesuai dengan penelitian Salsabila, bahwa media berbentuk game ini dapat menumbuhkan rasa senang bagi siswa karena dengan menggunakan media ini siswa dapat bermain game sambil belajar sehingga siswa semangat untuk mengulangi pembelajaran yang telah dibahas.¹⁰³

¹⁰¹ Kevin William Andri Siahaan, Ayu Theresia Sinabutar, And Uci Nursanty Haloho, "Pengaruh Metode Quantum Teaching Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Aktif Dan Menyenangkan Pada Anak Sd," *Jurnal Elementaria Edukasia* 3, no. 2 (2020): 175–82.

¹⁰² Jurnal Pendidikan, "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Buleleng Komang Anik Sugiani Politeknik Ganesha Guru Pendidikan di Indonesia Terbagi Menjadi Tiga Jalur Yaitu Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal dan Pendidikan Informal. Pendidikan Formal di S" 10, No. 2 (2023): 74–457.

¹⁰³ Salsabila Syafari Zaza et al., "Pengaruh Media Kahoot Berbasis Quantum Learning Terhadap Hasil Belajar Kimia," *Chemistry in Education* 11, no. 1 (2022): 44–48.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan lingkungan game kahoot berdampak pada hasil belajar siswa, di SDN 134 Rejang Lebong pada materi pengelompokan hewan berdasarkan makanannya dimana nilai signifikannya sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini juga didukung oleh nilai mean kelas eksperimen sebesar 82,23 lebih besar dari padamean kelas kontrol sebesar 71,71 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

B. Saran

Berdasarkan temuan peneliti, peneliti menawarkan proposisi berikut:

1. Diharapkan pihak sekolah khususnya guru IPA kelas V menggunakan sumber permainan kahoot dalam proses pembelajaran sebagai penunjang pengelompokan hewan berdasarkan makanannya.
2. Peneliti menerapkan permainan kahoot sebagai lingkungan belajar yang sangat baik bagi siswa untuk melatih daya pikir siswa.
3. diharapkan siswa mengulang materi yang diajarkan dengan menjawab pertanyaan yang relevan dan menjaga semangat belajar IPA yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, Yudha, And Rahidatul Laila Agustina. “Kompetensi Guru Di Era Revolusi Industri 4.” Lentera: *Jurnal Pendidikan* 14, No. 2 (2019): 81-175.
- Ahmad Asroni. “Pelatihan Kahoot Untuk Pembuatan Kuis Online Bagi Guru TK Tarbiyatul Athfal Kaliaman 02, Kecamatan Kembang, Kabupaten Jepara.” Pakmas: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, No. 1 (2022): 20-214.
- Al, Universitas, And Asyariah Mandar. *Inovasi Media , Metode dan Teknologi Pembelajaran Di Era Meta*, 2023.
- Aulia, Reski Yesma, And Melva Zainil. “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat.” *Journal Of Basic Education Studies* 5, No. 2 (2022): 34-125.
- Badriyah, Badriyah. “Supervisi Akademik Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru.” Munaqasyah : *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran* 4, No. 2 (2022): 74-153.
- Baniaturrohmah, Fitri, Abid Abdullah, Andhika Surya Mayangkoro, Cahya Tri Djaka, Universitas Ahmad, And Dahlan Yogyakarta. “Masliq” 3 (N.D.): 57-143.
- Carolus Borromeus Mulyatno. “*Jurnal Pendidikan dan Konseling.*” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4 (2022): 58-1349.
- Clarisa, Cyntia Vega. “*Pengaruh Penggunaan Media Game Kahoot Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Matematis di Mts Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung,*” thn 2021,hal 65.
- Cokorda Istri Raka Marsiti, I Wayan Santyasa, I Gde Wawan Sudatha, I Komang Sudarma. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Elemen Pengolahan Makanan dan Minuman Sub Elemen Hidangan Soup.” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 20, No. 1 (2023): 35–45.
- Darmawan, Akhmad. “Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi.” *Eduteach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran* 1, No. 2 (2020): 91–99.
- Farikhin, Fikri, And Luluk Masfufah. “Penerapan Metode Tartili Daiam Pembelajaran Membaca Al-Qur’an di Tpq Nurul Hikmah Kertonagoro Jenggawah Jember.” *Journal Of Islamic Education Studies* 3, No. 1 (2022): 2746–4342.
- Fiani, Irma Nur, Mohammad Ahsanuddin, And Romyi Morhi. “The Effectiveness Of Using Kahoot! Application As An Evaluation Tool In Arabic Vocabulary

Learning At Madrasah Ibtidaiyah.” *Izdihar : Journal Of Arabic Language Teaching, Linguistics, And Literature* 4, No. 2 (2021): 56-243

Fujiawati, Fuja Siti. “Pemahaman Konsep Kurikulum dan Pembelajaran Dengan Peta Konsep Bagi Mahasiswa Pendidikan Seni.” *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni* 1, No. 1 (2016): 16–28.

Hartanti, Dwi. “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia.” *Prosiding Seminar Nasional* 1, No. 1 (2019): 78–85.

Icha Timart Diany Sinaga, Netto W. S. Rahan, And Abdul Rahman Azahari. “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau.” *Journal Of Environment And Management* 3, No. 1 (2022): 55–61.

Islam, Dalam, D I Pwbi, And Kwala Bekala. “E-ISSN: 2745-6072 P-ISSN: 2745-6064 *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Maju Uda Universitas Darma Agung Medan*” 3, No. 3 (1999): 19-113.

Izzati, Musrohul, And Heri Kuswanto. “Pengaruh Model Pembelajaran Blanded Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Motivasi dan Kemandirian Siswa.” *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika* 3, No. 2 (2019): 65–75.

Janattaka, Nugrananda, And Fauzia Arfamevia Devi Tiyana. “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas 2 di SDI Aisyiyah.” *Arus Jurnal Pendidikan* 2, No. 2 (2022): 23-116.

Justitia¹, Army, Badrus Zaman¹, Rimuljo Hendradi¹, Fitri Retrialisca², And Roslinda Salim³. “Darmabakti Cendekia: *Journal Of Community Service And Engagements Training Of Kahoot! As An Interactive Game-Based Learning Evaluation Platform For Students*” 01 (2021): 19–23.

Khairunnisa, Khairunnisa, And Ilham Syahrul Jiwandono. “Analisis Metode Pembelajaran Komunikatif Untuk Ppkn Jenjang Sekolah Dasar.” *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 4, No. 1 (2020): 9.

Kudri, Al, And Maisharoh Maisharoh. “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa.” *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, No. 6 (2021): 36-4628.

Lestari, Fitri, And Widya Masitah. “Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai.” *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam* 4, No. 1 (2022): 39–52.

- Lestari, Shindy, And Aninditya Sri Nugraheni. "The Effect Of Google Classroom In Improving Learning Motivation And Critical Thinking Skills Of University Students." *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* 14, No. 1 (2022): 61–70.
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, Iis Susilawati, And Universitas Muhammadiyah Tangerang. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi." *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* 3, No. 2 (2021): 25- 312.
- Magdalena, Ina, Hadana Nur Fauzi, And Raafiza Putri. "Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran dan Akibat Memanipulasinya." *Jurnal Pendidikan dan Sains* 2, No. 2 (2020): 57-244.
- Marbun, Thea Marisca, And Harpain. "The Application Of Kahoot! To Improve Classroom Dynamics And Learning Process In English Process In English Structure Class." *Jurnal Linguistika* 7, No. 2 (2016): 15–21.
- Maruf, Kamal, And Diviani Rahmawati. "Implementasi Kebijakan Penerimaan Peserta Didik Baru Pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Subang." *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 8, No. 2 (2022): 44-237.
- Mhd. Syahdan Lubis. "Elajar dan Mengajar Sebagai Suatu Prosespendidikan Yang Berkemajuan." *Jurnal Literasiologi* Volume 5 N (2021).
- Montolalu, Angger Angelino. "Peranan Pemerintah Dalam Mewujudkan Pendidikan Wajib Belajar Di Kecamatan Matuari Kota Bitung 1." *Jurnal Ilmu Politik*, No. 1 (2015): 1–12.
- Musayyidi. "Implementasi Strategi Pembelajaran Ekspositori Di Madrasah." *Indonesia Journal Of Educational Management And Administration*, 2023, 56–66.
- Nugraha, Tono Supriatna. "Inovasi Kurikulum," 2022, 61-250.
- Nurhuda, Hengki. "Faktor dan Solusi Yang Ditawarkan National Education Problems ; Factors And Solutions." *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam*, 2022, 37- 127.
- Nurmawati, Ucik, And Heny Sulistyowati. "Keefektifan Bahan Ajar Unit Kegiatan Belajar Mandiri (UKBM) Teks Eksplanasi Berbasis Literasi Untuk Siswa Kelas XI MAN 3 Kediri." *Journal On Education* 5, No. 3 (2023): 56-7847.
- Pendidikan, *Jurnal*. "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Buleleng Komang Anik Sugiani Politeknik Ganesha Guru Pendidikan di Indonesia Terbagi Menjadi Tiga Jalur Yaitu Pendidikan Formal ,

- Pendidikan Non Formal dan Pendidikan Informal . Pendidikan Formal di S”
10, No. 2 (2023): 74-457.
- Pristiwanti, D, B Badariah, S Hidayat, And R. S Dewi. “Pengertian Pendidikan.”
Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK) 4, No. 6 (2022): 15-1707.
- Puspitasari, Rina. “Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Media Pembelajaran
Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar
Peserta Didik.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, No. 6 (2022): 26-8214.
- Qasim, Muhammad, And Maskiah. “Perencanaan Pengajaran Dalam Kegiatan
Pembelajaran.” *Jurnal Diskursus Islam* 4, No. 3 (2016): 92-484.
- Rahmadani, Alfauziah, Andy Ariyanto, Nafiah Nur Shofia Rohmah, Yulia
Maftuhah Hidayati, And Anatri Dessty. “Model Problem Based Learning
Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman
Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10, No. 1
(2023): 41-127.
- Ridwan, Ahmad, Delvira Asmita, And Neiny Puteri Wulandari. “Fungsi dan Peran
Guru Pendidikan Agama Islam Untuk Peningkatkan Kedisiplinan
Pelaksanaan Sholat Berjamaah Siswa.” *Journal On Education* 5, No. 4
(2023): 42-12026.
- Rossea Nur Oktavianti, Zaini Sudarto, Budiyanto. “Pengembangan Sistem Isyarat
Kunci Komunikasi Sosial Bagi Peserta Didik Multi Disabilities With Visual
Impairment.” *Journal Of Special Education Need* 2, No. 2 (2022): 86–99.
- Sakdah, Maya Siti, Andi Prastowo, And Nirwana Anas. “Implementasi Kahoot
Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap
Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0.” *Edukatif:
Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, No. 1 (2021): 97-487.
- Siahaan, Kevin William Andri, Ayu Theresia Sinabutar, And Uci Nursanty Haloho.
“Pengaruh Metode Quantum Teaching Dalam Menciptakan Pembelajaran
Yang Aktif dan Menyenangkan Pada Anak SD.” *Jurnal Elementaria
Edukasia* 3, No. 2 (2020): 82-175.
- Suseno, Wahyu Rizki Aris, And Sri Handayani. “Development Of Kahoot
Evaluation Tool Based On Mobile Learning In Economic Lessons For 10
Grades Of SMA Negeri Taruna Nala Jawa Timur.” *Classroom Action
Research Journal* 4, No. 1 (2020): 28–35.
- Suyadi, Suyadi, Bujing Bujing, And Husnaini Husnaini. “The Effectiveness Of
Kahoot Online Media In Learning Personal Pronoun At A State Senior High
School In Jambi City.” *Edukasi: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 7, No.
2 (2020): 93-170.

- Syelfia Dewimarni, Mishbah Ulhusna, Laila Marhayati. "Penerapan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi dan Minatbelajar Siswa dikelas VII SMP Negeri38 Padang." *Concept And Communication Null*, No. 23 (2022): 16-301.
- Tarbiyah, Fakultas, D A N Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, And Banda Aceh. "Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran" 2021.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, And Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal On Education* 5, No. 2 (2023):36-3928..
- Zaza, Salsabila Syafari, Kasmui Kasmui, Sri Wardani, And Agung Tri Prasetya. "Pengaruh Media Kahoot Berbasis Quantum Learning Terhadap Hasil Belajar Kimia." *Jurnal Chemistry In Education* 11, No. 1 (2022): 44-48.

A

M

P

I

R

A

N

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : SDN 134 REJANG LEBONG

Kelas / Semester : V /1

Tema : pengelompokan hewan berdasarkan makanannya

Alokasi waktu : 1 x Pertemuan (3 x 30 Menit)

A. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan gambar , siswa dapat menentukan kosakata dan maknanya dengan benar.
2. Dengan mengamati video yang disajikan, peserta didik dapat menganalisis dan membandingkan golongan makanan pada hewan.

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan doa yang dipandu guru (Orientasi)2. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi)3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)	10 menit
Kegiatan inti	<p>Ayo Mencoba:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru login kedalam aplikasi <i>Kahoot</i>, dan siswa dapat login ke dalam ruang kelas yang telah	70 menit

	<p>dibuat oleh guru. Atau siswa dapat memperhatikan video materi pembelajaran yang ditayangkan menggunakan Infocus.</p> <p>2. Guru mulai menjelaskan materi pengelompokan hewan berdasarkan makanannya, lewat aplikasi <i>Kahoot</i>.</p> <p>3. Guru memberikan contoh jenis jenis hewan dan makanannya yang ada dilingkungan sekitar</p> <p>4. siswa mencoba mengerjakan soal kuis yang ada di dalam aplikasi kahoot.</p> <p>5. Siswa diperbolehkan bertanya apabila ada soal yang kurang jelas.</p>	
Penutup	<p>1 Guru memberikan kesimpulan tentang materi hari ini</p> <p>2 Dan siswa diperbolehkan untuk bertanya, tentang materi hari ini</p> <p>3 Membaca doa bersama sebelum mengakhiri pembelajaran.</p> <p>4. Guru menutup dengan salam.</p>	10 menit

B. Kegiatan Pembelajaran

C. PENILAIAN

- Penilaian Sikap

- Penilaian Pengetahuan:

Tes

D. Model pembelajaran :

Game Based Learning

E. Media, Alat dan

Bahan Pembelajaran :

1. Media : game .

Gambar hewan dan
makanannya.

2. Alat dan Bahan :

Laptop, LCD

Proyektor

F. Sumber Belajar : Buku

Tematik Siswa

Mengetahui:

Curup, September 2023

Peneliti

Guru Kelas V

YULIZAR,S.Pd.sd

IKA KURNIA.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan : SDN 134 REJANG LEBONG

Kelas / Semester : V /1

Tema : pengelompokan hewan berdasarkan makanannya

Alokasi waktu : 1 x Pertemuan (3 x 30 Menit)

A. Standar Kompetensi :

3. 1 Menggolongkan hewan, berdasarkan jenis makanannya

B. Kompetensi Dasar

3.2 Menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya

C. Indikator

1. Menggolongkan hewan pemakan tumbuhan (Herbivora)
2. Menggolongkan hewan pemakan daging (Karnivora)
3. Menggolongkan hewan pemakan tumbuhan dan daging (Omnivora)

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menggolongkan hewan pemakan tumbuhan (Herbivora)
2. Siswa dapat menggolongkan hewan pemakan daging (Karnivora)
3. Siswa dapat menggolongkan hewan pemakan tumbuhan dan daging (Omnivora)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan doa yang dipandu guru (Orientasi)2. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi)3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)	10 menit
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none">1. siswa dapat melihat peta konsep pengelompokan hewan berdasarkan makanannya2. guru menunjukan berbagai gambar hewan	70 menit

	<p>3. guru menjelaskan jenis jenis pengelompokan hewan berdasarkan makanannya</p> <p>4.guru menjelaskan ciri khusus hewan Herbivora, Karnivora dan Omnivora.</p> <p>5. siswa mengerjakan soal pretest dan posttest yang diberikan guru.</p>	
Penutup	<p>1 Guru memberikan kesimpulan tentang materi hari ini</p> <p>2 Dan siswa diperbolehkan untuk bertanya, tentang materi hari ini</p> <p>3 Membaca doa bersama sebelum mengakhiri pembelajaran.</p> <p>4. Guru menutup dengan salam.</p>	10 menit

F. Kegiatan Pembelajaran

G. PENILAIAN

- Penilaian Sikap
- Penilaian Pengetahuan: Tes

E. Media, Alat dan Bahan Pembelajaran :

1. Diskusi
2. Tanya jawab
3. Ceramah

F. Sumber Belajar : Buku Tematik Siswa

Mengetahui:

Curup, September 2023

Guru Kelas V

Peneliti

YULIZAR,S.Pd.sd

IKA KURNIA.

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	26	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	26	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.878	25

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Daya Beda

Item-Total Statistics					
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
S2	15.46	31.698	0.368	.	0.876
S3	15.27	31.245	0.543	.	0.871
S4	15.5	31.54	0.392	.	0.875
S5	15.35	32.475	0.25	.	0.879
S6	15.19	31.762	0.516	.	0.872
S8	15.54	30.658	0.553	.	0.87
S9	15.58	31.774	0.35	.	0.876
S10	15.42	30.814	0.541	.	0.871
S12	15.27	31.645	0.457	.	0.873
S13	15.46	31.778	0.353	.	0.876
S114	15.31	31.582	0.443	.	0.874
S15	15.23	32.265	0.353	.	0.876
S16	15.35	31.515	0.436	.	0.874
S17	15.85	32.375	0.328	.	0.876
S18	15.54	31.378	0.42	.	0.874
S19	15.5	31.46	0.407	.	0.875
S20	15.31	31.102	0.542	.	0.871
S21	15.38	30.726	0.572	.	0.87
S22	15.54	31.458	0.406	.	0.875
S23	15.23	30.905	0.665	.	0.868
S25	15.15	31.655	0.621	.	0.871
S26	15.54	30.898	0.508	.	0.872
S27	15.46	31.138	0.471	.	0.873
S30	15.19	32.402	0.358	.	0.876
S31	15.31	31.982	0.362	.	0.876

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Nama siswa :

Mata pelajaran :

Materi :

Kelas/ Semester :

Alokasi waktu :

No	Aspek yang diamati	Pertemuan		
		1	2	3
1	Kehadiran siswa	√		
2	Siswa membersihkan kelas sebelum pelajaran di mulai	√		
3	Menjawab salam dan membaca doa sebelum belajar	√		
4	Siswa mengatakan hadir jika namanya disebut	√		
5	Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	√		
6	Siswa mendengarkan motivasi dari guru	√		
7	Siswa menyimak atau mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tujuan, KI, Kd, indikator, dan langkah-langkah pembelajaran yang disampaikan oleh guru.	√		
8	Siswa mendengarkan dan menyimak materi yang disampaikan oleh guru.	√		
9	Siswa mendengarkan materi yang diberikan	√		
10	Siswa membuka situs web media <i>game kahoot</i> dan memasukkan pin yang telah diberikan	√		
11	Siswa menjawab soal kuis sebelum waktu yang ditentukan setiap 1 soal habis	√		
12	Siswa mencatat tugas yang diberikan oleh guru.	√		
13	Salam	√		

Presentase %

Kriteria Penilaian :

(0-20)% = Sangat Kurang

(21-40)% = Kurang

(41-60)% = Cukup

(61-80)% = Baik

(81-100)% = Sangat Baik

Curup , ,2023

Observer

(.....)

Lembar soal PreTest/PostTest

IDENTITAS SISWA/RESPONDEN

Nama :

Jenis kelamin :

Kelas :

PETUNJUK:

- a. Tulislah nama (identitas) anda pada kolom yang telah disediakan
- b. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab, kemudian berilah tanda silang (X) pada jawaban yang anda anggap sesuai.
- c. Pertanyaan ini tidak akan menimbulkan akibat apapun terhadap diri anda dan hanya untuk kepentingan penelitian semata, untuk itu kami mengharapkan anda mengisi tes ini dengan sejujurnya.
- d. Sebelum diserahkan periksalah kembali apakah pertanyaan tersebut telah dijawab seluruhnya.

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat.

1. Berikut ini pengelompokan hewan berdasarkan makanannya, *kecuali*...
 - a. Herbivora
 - b. Ovipar
 - c. Karnivora
 - d. Omnivora
2. Hewan pemakan tumbuhan dinamakan...
 - a. Herbivora
 - b. Ovipar
 - c. Karnivora
 - d. Omnivora
3. Berikut hewan pemakan daging adalah...
 - a. Kelinci
 - b. Kerbau
 - c. Singa
 - d. Sapi
4. Tikus, bebek dan ayam adalah hewan termasuk...
 - a. Karnivora
 - b. Omnivora

- c. Herbivora
 - d. Ovivipar
5. Berikut ini adalah hewan pemakan daging *kecuali*...
- a. Ayam
 - b. Elang
 - c. Gagak
 - d. Pelikan
6. Hewan berikut yang memakan biji bijian adalah...
- a. Singa
 - b. Burung pipit
 - c. Burung elang
 - d. Burung kolibri
7. Jenis makanan yang dimakan oleh jerapah adalah...
- a. Akar pohon
 - b. Dedaunan
 - c. Kayu pohon
 - d. Daging
8. Dalam ekosistem sawah, ular memakan...
- a. Padi
 - b. Jagung
 - c. Tikus
 - d. Ayam
9. Berikut hewan herbivora dari bangsa mamalia adalah...
- a. Kerbau, kolibri dan sapi
 - b. Kelinci, marmot dan rusa
 - c. Belalang, sapid an kerbau
 - d. Burung pipit, jangkrik dan sapi
10. Jangkrik, belalang dan lebah adalah hewan herbivora dari bangsa...
- a. Mamalia
 - b. Burung
 - c. Pemangsa
 - d. Serangga
11. Berikut adalah hewan karnivora dari bangsa serangga...
- a. Nyamuk dan belalang
 - b. Lebah dan kucing
 - c. Laba laba dan kalajengking
 - d. Nyamuk dan laba laba
12. Bunglon digolongkan sebagai hewan karnivora karena memakan...
- a. Tikus
 - b. Ayam
 - c. Serangga

d. Kadal

13. Jenis ikan yang termasuk karnivora, *kecuali*...

a. Hiu

b. Arwana

c. Lohan

d. Lele

14. Burung merpati termasuk hewan pemakan...

a. Biji

b. Daging

c. Serangga

d. Ikan

15. Hewan yang memiliki lidah panjang dan lengket adalah contoh hewan pemakan...

a. Buah

b. Tumbuhan

c. Biji

d. Serangga

16. Macan adalah hewan karnivora yang memiliki ciri ciri...

a. Paruh yang panjang

b. Paruh yang lancip

c. Cakar yang tajam

d. Lidah yang lengket

17. Burung kolibri adalah hewan yang memakan...

a. Serangga

b. Dedaunan

c. Buah buahan

d. Nektar bunga

18. Berikut ini adalah hewan yang memakan serangga adalah...

a. Cicak dan buaya

b. Cicak dan tokek

c. Buaya dan tokek

d. Tokek dan kucing

19. Hewan yang memakan jenisnya sendiri dinamakan...

a. Insektivora

b. Unggas

c. Mamalia

d. Kanibal

20. Babi adalah termasuk hewan...

a. Omnivora

b. Kanibal

c. Unggas

d. Karnivora

21. Hewan pemakan buah buahan disebut juga dengan...
- Insektivora
 - Flora
 - Fauna
 - Ungags
22. Zidan memelihara seekor kucing, makanan yang sesuai untuk hewan tersebut adalah...
- Buah
 - Jagung
 - Daun bayam
 - Ikan
23. Ayam dan musang termasuk dalam golongan hewan...
- Insektivora
 - Karnivora
 - Omnivora
 - Herbivora
24. Batang bambu muda kesukaan hewan...
- Panda
 - Kelinci
 - Monyet
 - Sapi
25. Manfaat mengetahui kelompok hewan berdasarkan jenis makanannya adalah...
- Mengetahui cara menangkapnya
 - Mengetahui musuh alaminya
 - Mengetahui cara memeliharanya
 - Mengetahui cara membunuhnya

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yosi Yuliza, M.Pd.I

Nip : 199107142018032026

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Ika Kurnia

Nim : 19591101

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : **Pengaruh Kahoot Sebagai Media Pembelajaran IPA Berbasis
Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa**

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan :

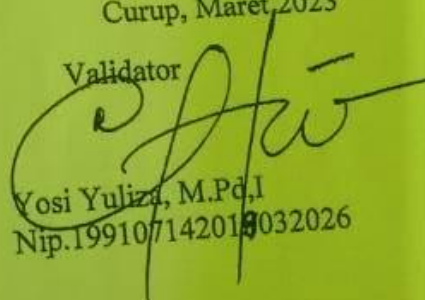
Layak digunakan

layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan

Curup, Maret, 2023

Validator


Yosi Yuliza, M.Pd.I
Nip.199107142018032026

LEMBAR VALIDASI
PRETEST-POSTEST HASIL BELAJAR SISWA

Petunjuk pengisian:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kualitas tes yang akan diberikan kepada siswa. Pendapat dan komentar Bapak/Ibu akan sangat membantu memperbaiki dan meningkatkan kualitas tes ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi pada setiap pertanyaan yang tersedia sesuai dengan pemahaman Bapak/Ibu dengan membutuhkan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Kriteria	Keterangan
SL	Sangat Layak (jika pertanyaan pada tes sangat baik)
L	Layak (jika pertanyaan pada tes baik)
KL	Kurang Layak (jika pertanyaan pada tes kurang baik)
TL	Tidak Layak (jika pertanyaan pada tes tidak layak)

Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SL	L	KL	TL
1	Berikut ini pengelompokan hewan berdasarkan makanannya, <i>kecuali</i>	√			
2	Hewan pemakan tumbuhan dinamakan	√			
3	Berikut hewan pemakan daging adalah	√			
4	Tikus, bebek dan ayam adalah hewan termasuk	√			
5	Berikut ini adalah hewan pemakan daging <i>kecuali</i>	√			
6	Hewan berikut yang memakan biji bijian adalah	√			
7	Jenis makanan yang dimakan oleh jerapah adalah	√			
8	Dalam ekosistem sawah, ular memakan	√			
9	Berikut hewan herbivora dari bangsa mamalia adalah	√			
10	Jangkrik, belalang dan lebah adalah hewan herbivora dari bangsa	√			
11	Berikut adalah hewan karnivora dari bangsa serangga	√			
12	Bunglon digolongkan sebagai hewan karnivora karena memakan	√			
13	Jenis ikan yang termasuk karnivora, <i>kecuali</i>	√			
14	Burung merpati termasuk hewan pemakan	√			
15	Hewan yang memiliki lidah panjang dan lengket adalah contoh hewan pemakan	√			
16	Macan adalah hewan karnivora yang memiliki ciri ciri	√			
17	Burung kolibri adalah hewan yang memakan	√			
18	Berikut ini adalah hewan yang memakan serangga adalah	√			
19	Hewan yang memkan jenisnya sendiri dinamakan	√			
20	Babi adalah ternasuk hewan	√			
21	Hewan pemakan buah buahan disebut juga dengan	√			
22	Zidan memelihara seekor kucing, makanan yang sesuai untuk hewan tersebut adalah	√			
23	Ayam dan musang termasuk dalam golongan hewan	√			
24	Batang bambu muda kesukaan hewan	√			
25	Manfaat mengetahui kelompok hewan berdasarkan jenis makanannya adalah	√			

Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya

Tentunya kamu sudah mengetahui jenis makanan hewan yang berbeda-beda. Berdasarkan jenis makanannya hewan dapat digolongkan menjadi 3 yaitu : hewan pemakan tumbuhan (herbivora), hewan pemakan daging (karnivora), dan hewan pemakan daging dan tumbuhan (omnivora).

1. Herbivora

Hewan pemakan tumbuhan saja atau disebut herbivora. Herbivora dapat memakan bagian tumbuhan berupa daun, batang, biji dan juga umbi-umbian. Contoh herbivora pemakan rumput dan dedaunan misalnya sapi, kuda dan kambing. Kelinci sangat menyukai jenis umbi-umbian seperti wortel. Jenis burung ada yang tergolong ke dalam herbivora. Burung pemakan biji-bijian seperti merpati, tekukur dan burung gereja. Ada pula burung pemakan buah-buahan seperti burung beo dan jalak. Biasanya burung tersebut memiliki bentuk paruh yang khas sesuai dengan jenis makanannya. Hewan-hewan yang termasuk herbivora umumnya mempunyai gigi seri dan gigi geraham. Gigi seri berguna untuk memotong-motong makanan sebelum dikunyah. Gigi geraham dengan permukaan yang luas digunakan untuk mengunyah makanan hingga lumat.

2. Karnivora

Hewan yang memakan hewan lain disebut karnivora. Hewan karnivora yang hidup di sekitarkita seperti anjing dan kucing. Anjing memakan daging dan tulang. Di rumah kucing memangsa tikus, memakan daging ayam dan ikan. Harimau dan serigala merupakan hewankarnivora yang hidup di hutan belantara. Mereka berburu untuk mendapatkan makanannya. Bagaimanakah bentuk gigi dan cakar harimau? Hewan ini memiliki taring yang berguna untuk merobek daging hewan yang dimangsanya. Kakinya memiliki cakar yang berguna untuk mencengkram mangsanya. Ciri hewan yang termasuk karnivora mempunyai indra penglihat, pencium, dan pendengar yang baik. Hewan karnivora dapat memiliki racun (bisa) dan gigi taring yang kuat seperti ular. Hewan karnivora mempunyai gigi taring dan gigi geraham yang tajam. Gigi taring yang besar. Gigi gerahamnya pun tajam yang berguna untuk mengunyah daging dan tulang. Jenis burung yang termasuk karnivora seperti burung elang dan burung hantu mempunyai cakar juga kuku yang tajam dan kuat.

3. Omnivora

Hewan omnivora atau pemakan segala yang sering kita jumpai sehari-hari seperti: ayam, tikus, bebek, ikan, dan lain-lain. Contoh: ayam memakan biji-bijian seperti beras dan jagung dapat pula makan cacing. Ikan memakan tumbuhan air dan cacing yang ada di kolam atau akuarium.

Struktur Pembuatan Soal

Penjelasan mengenai jenis hewan dan makanannya	Pengelompokan hewan berdasarkan makanannya	ciri ciri hewan berdasarkan makanannya
1, 2, 3, 4,5, 6, 7, 8, 12, 13, 15, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 25	9, 10, 11, 18, 23	16

TINGKAT KESULITAN SOAL

No	Soal	Tingkat Kesulitan
1	Berikut ini pengelompokan hewan berdasarkan makanannya, <i>kecuali</i>	Mudah
2	Hewan pemakan tumbuhan dinamakan	Mudah
3	Berikut hewan pemakan daging adalah	Mudah
4	Tikus, bebek dan ayam adalah hewan termasuk	Mudah
5	Berikut ini adalah hewan pemakan daging <i>kecuali</i>	Mudah
6	Hewan berikut yang memakan biji bijian adalah	Sedang
7	Jenis makanan yang dimakan oleh jerapah adalah	Sulit
8	Dalam ekosistem sawah, ular memakan	Sedang
9	Berikut hewan herbivora dari bangsa mamalia adalah	Sulit
10	Jangkrik, belalang dan lebah adalah hewan herbivora dari bangsa	Mudah
11	Berikut adalah hewan karnivora dari bangsa serangga	Mudah
12	Bunglon digolongkan sebagai hewan karnivora karena memakan	Sedang
13	Jenis ikan yang termasuk karnivora, <i>kecuali</i>	Sedang
14	Burung merpati termasuk hewan pemakan	Mudah
15	Hewan yang memiliki lidah panjang dan lengket adalah contoh hewan pemakan	Mudah
16	Macan adalah hewan karnivora yang memiliki ciri ciri	Sedang
17	Burung kolibri adalah hewan yang memakan	Sedang
18	Berikut ini adalah hewan yang memakan serangga adalah	Mudah
19	Hewan yang memkan jenisnya sendiri dinamakan	Mudah
20	Babi adalah ternasuk hewan	Sedang
21	Hewan pemakan buah buahan disebut juga dengan	Sulit
22	Zidan memelihara seekor kucing, makanan yang sesuai untuk hewan tersebut adalah	Mudah
23	Ayam dan musang termasuk dalam golongan hewan	Mudah
24	Batang bambu muda kesukaan hewan	Sulit

25	Manfaat mengetahui kelompok hewan berdasarkan jenis makanannya adalah	Mudah
----	---	-------

**DOKUMENTASI
PELAKSANAAN TRYOUT DI KELAS VB**



MENGERJAKAN SOAL PRETEST DIKELAS EKSPERIMEN VA



**MENGERJAKAN SOAL POSTTEST DENGAN MENERAPKAN MEDIA
KAHOOT DIKELAS EKSPERIMEN VA**



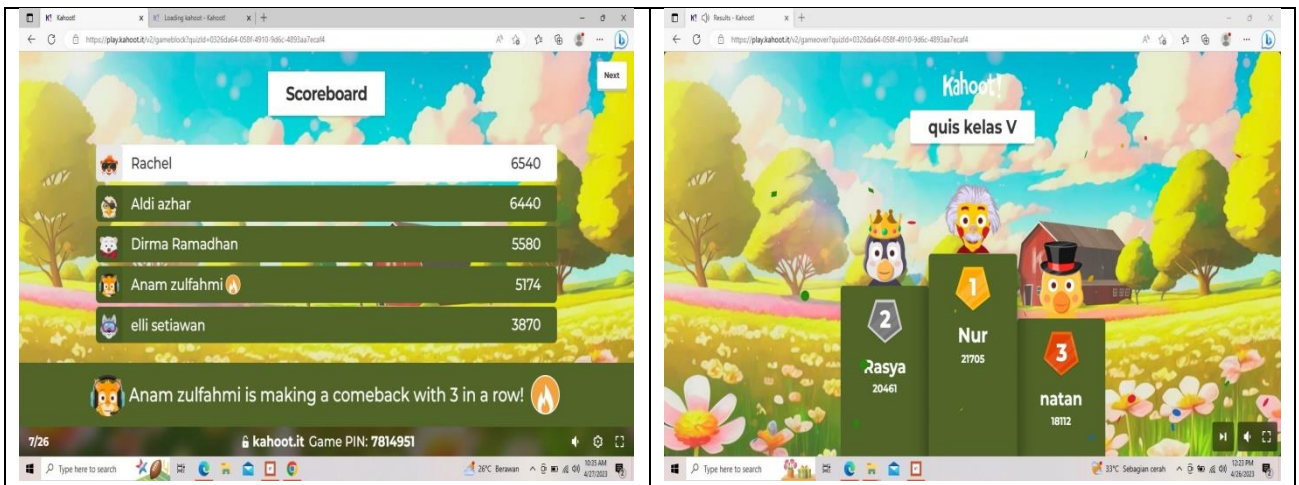
MENGERJAKAN SOAL PRETEST DIKELAS KONTROL VC



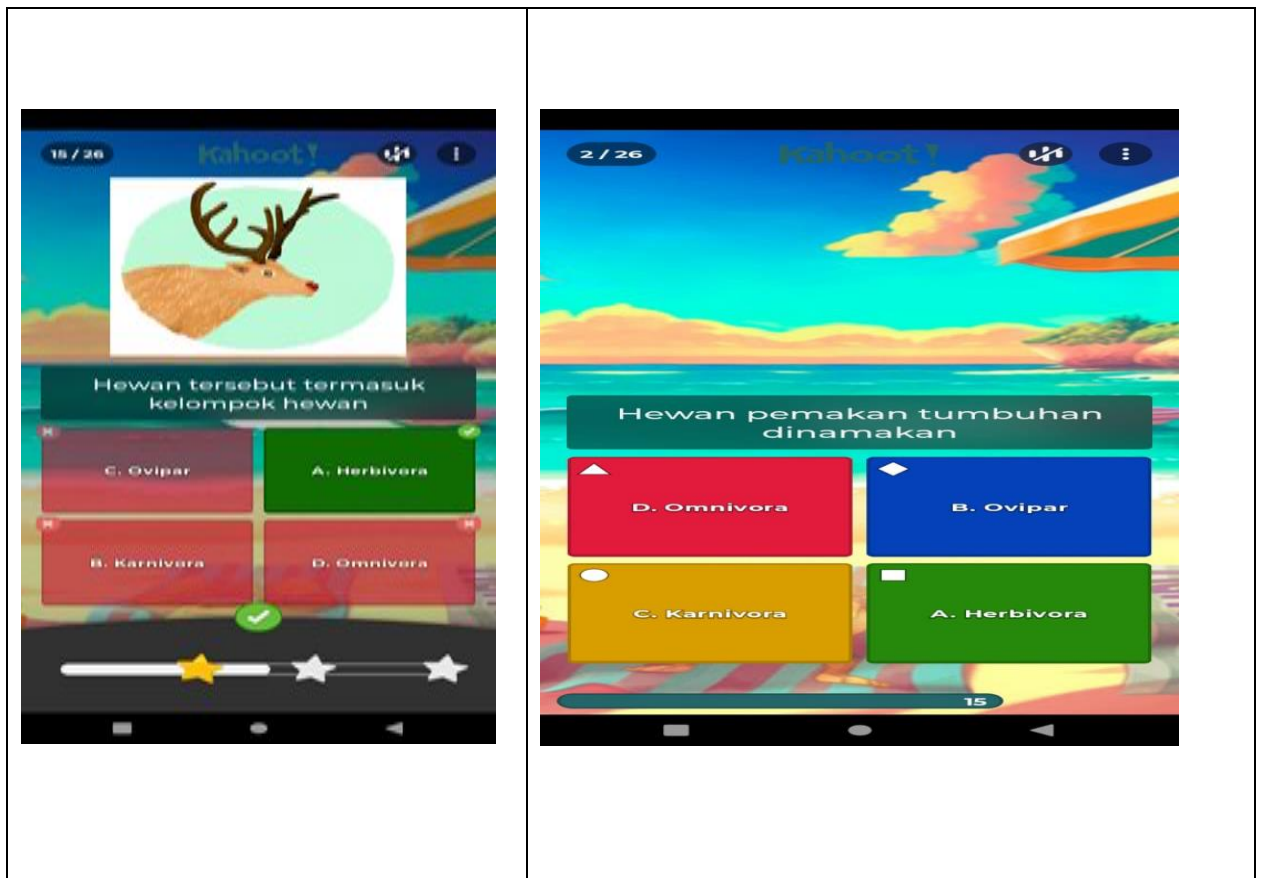
MENGERJAKAN SOAL POSTTEST DENGAN MENERAPKAN MEDIA CERAMAH DIKELAS KONTROL VC



HASIL KUIS KAHOOT 5 SISWA TERTINGGI



KUMPULAN SOAL KUIS PADA GAME KAHOOT





IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1	14-03-23	Revisi Bab I, II, III		
2	10-04-23	Acc Bab I, II, III		
3	22-05-23	Revisi Bab IV		
4	26-06-23	Revisi Bab V		
5	29-05-23	Acc, Bab I - V Berkas ABM.		
6	31/5/2023	Acc. final ujian skripsi		
7				
8				



IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1	12-01-23	Revisi Judul		
2	17-01-23	Latar Belakang		
3	06-02-23	Revisi Bab I, II, III		
4	06-04-23	Acc Bab I, II, III		
5	22-05-23	Revisi Bab IV		
6	24-05-23	Revisi Bab IV		
7	26-05-23	Revisi Daftar Pustaka		
8	29-05-23	Acc Bab IV, V		



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telp. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 46 Tahun 2023

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup ;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup ;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi ;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah nomor : B.05/FT.05/PP.00.9/01/2023
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Rabu, 30 November 2022

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan**
Pertama : 1. **Dra. Susilawati ,M.Pd** 196609041994032001
2. **Dadan Supardan, Ssi.,M Biotech** 198804032015031004

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

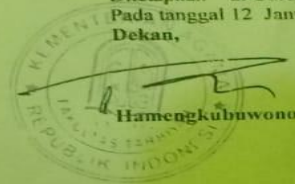
N A M A : Ika Kurnia

N I M : 19591101

JUDUL SKRIPSI : Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran IPA Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 12 Januari 2023
Dekan,



- Terbuhun** :
1. Rektor
 2. Bendahara IAIN Curup;
 3. Kabag Akademik ketidahaswian dan kerja sama;
 4. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH

Jln. Dr. A.K. Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaicurup.ac.id> Email: administrasi@iaicurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 327/In.34/F1/PP.00.9/04/2023
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

12 April 2023

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr. Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Ika kumia
NIM : 19591101
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI
Judul Skripsi : Pengaruh Kahoot sebagai Media Pembelajaran IPA Berbasis Game Based Learning
untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
Waktu Penelitian : 12 April s.d 12 Juli 2023
Tempat Penelitian : SDN 134 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan
Wakil Dekan I,

Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;
1. Rektor
2. Wakil 1
3. Ka. Biro ADJAK



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jalan S.Sukaswati No.80 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/175/HP/DPMP/ISP/IV/2023

**TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

- Dasar
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 727/In.34/PT/PP.00.9/04/2023 tanggal 12 April 2023 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada

Nama / TTL	Ika Kurnia/ Purwodadi, 12 Juni 2001
NIM	19591101
Pekerjaan	Mahasiswa
Program Studi/Fakultas	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)/ Tarbiyah
Judul Proposal Penelitian	Pengaruh Kahoot Sebagai Media Pembelajaran IPA Berbasis Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN 134 Rejang Lebong
Lokasi Penelitian	SDN 134 Rejang Lebong
Waktu Penelitian	12 April 2023 s/d 12 Juli 2023
Penanggung Jawab	Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus menaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/ menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
Pada Tanggal : 12 April 2023

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan
Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Rejang Lebong



Ir. AFNISARDI, MM
Pembenah Utama Muda
NIP. 19630405 199203 1 015

- Tembusan :
1. Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL.
 2. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
 3. Kepala SDN 134 Rejang Lebong
 4. Yang bersangkutan
 5. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 134 REJANG LEBONG
*Jalan Jend. A. Yani, Pelabuhan Bura, Curup Tengah ☎ (0742) 22398 Kode Pos
39115*

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2/110/DS/SDN 134RL/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SDN 134 Rejang Lebong, menerangkan bahwa :

Nama : Ika Kurnia
NIM : 19591101
Program Studi/Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
(PGMI) / Tarbiyah
Institut : IAIN Curup

Mahasiswa tersebut benar-benar melaksanakan kegiatan penelitian di SDN 134 Rejang Lebong pada hari Selasa, 11 April 2022 . Dengan judul penelitian :

"Pengaruh Kahoot Sebagai Media Pembelajaran IPA Berbasis Game Based Learning Untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa "

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 11 April 2022
Kepala Sekolah
SDN 134 Rejang Lebong

Juswani, S.Pd
NIP.19680708 200103 1 001



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 134 REJANG LEBONG
Jalan Jend. A. Yani, Pelabuhan Baris, Curup Tengah 37107 Kode Pos 39113

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/46/DS/SDN 134RL/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SDN 134 Rejang Lebong, menerangkan bahwa :

Nama : Ika Kurnia
NIM : 19591101
Program Studi/Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) / Tarbiyah
Institut : IAIN Curup

Mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan kegiatan penelitian di SDN 134 Rejang Lebong pada hari Dengan judul penelitian :

"Pengaruh Kahoot Sebagai Media Pembelajaran IPA Berbasis Game Based Learning Untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa "

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 13 Mei 2023

Kepala Sekolah

SDN 134 Rejang Lebong



Ramalah Syaib, S.Pd.SD

NIP. 19691007 199403 2 007

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Ika Kurnia, dilahirkan di P2 Purwodadi, 12 Juni 2001. Merupakan anak Tunggal dari bapak Joko Triyono(Alm) dan ibu Murni. Penulis bertempat tinggal di P2 Purwodadi, Kecamatan Purwodadi Kabupaten Musi Rawas Sumatera Selatan.

Menyelesaikan pendidikan dasar di Sekolah Dasar Negeri Purwodadi pada tahun 2013 dan melanjutkan di SMP Negeri Purwodadi dan menyelesaikan pada tahun 2016 dan melanjutkan pendidikan di SMA Negeri Purwodadi jurusan IPA dan menyelesaikannya pada tahun 2019. Penulis melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada tahun 2019 dan insyaAllah akan menyelesaikannya studi Strata Satu (S1) dengan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) tahun 2023. Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan Skripsi *Kahoot* penelitian kuantitatif dengan judul “Pengaruh Media Berbasis *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 134 Rejang Lebong”.