

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V UPTD
SDN 130 INPRES GANTARANG TOMPOBULU KECAMATAN MAROS**

Muhajir¹, Jumriati S², Nur Azmi M^{3*}, Sriwahyuni⁴

¹Pendidikan PPKN Universitas Muhammadiyah Makassar

^{2,3,4}Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar

¹muhajir@unismuh.ac.id, ²jumriatisspd@gmail.com,

³azmhyathifa@gmail.com, ⁴sriwahyuninago80@gmail.com

**Coressponding author*

ABSTRACT

The use of media in the learning process is a crucial thing that a teacher needs to pay attention to. Learning media can help students understand the material being taught. Nowadays, there are many applications available that teachers can use to improve the learning process in the classroom. Kahoot is an application that can be an interesting learning medium and can improve student learning outcomes. Therefore, this research aims to analyze the influence of the Kahoot application on student learning outcomes. The approach used in this research is a quantitative approach because the data in this research is in the form of numbers and analysis uses statistics. Meanwhile, the type of research used is research with a One-Group Pretest-Posttest Design. This research uses a pre-test so that the effect of the Kahoot application can be known with certainty after a final test (post test). The data collection techniques used in this research are test, observation and documentation methods. Based on the research results, it was concluded that the Kahoot application learning media can have a positive influence on students, namely increasing their learning outcomes before and after using the Kahoot application in science subjects.

Keywords: *Learning Media, Kahoot, Learning Results*

ABSTRAK

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan hal krusial yang perlu diperhatikan oleh seorang guru. Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Dewasa ini, telah banyak tersedia berbagai aplikasi yang dapat digunakan guru dalam meningkatkan proses pembelajaran dikelas. Kahoot merupakan salah satu aplikasi yang dapat menjadi media pembelajaran menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Olehnya itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena data dalam penelitian ini berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini menggunakan tes awal sehingga pengaruh aplikasi Kahoot dapat diketahui dengan pasti setelah dilakukan tes akhir (post test). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode tes, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa media

pembelajaran aplikasi Kahoot dapat memberikan pengaruh yang positif kepada siswa yaitu meningkatnya hasil belajar mereka sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran IPAS.

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

A. Pendahuluan

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga siswa aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tujuan pendidikan nasional dapat tercapai dengan baik itu berawal pada proses pembelajaran disetiap satuan pendidikan. Hal ini mengartikan bahwa peran pendidik merupakan ujung tombak dalam proses belajar. Guru dalam proses pembelajaran perlu menciptakan kelas yang menarik dan kreatif. Hal tersebut dapat terlihat pada model pembelajaran, metode ataupun media pembelajaran yang disiapkan oleh guru. Dalam menciptakan pembelajaran menarik maka tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menarik perhatian peserta didik.

Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pamong belajar sebagai pemberi informasi kepada siswa sebagai penerima informasi (Magfirah Rasyid, 2016). Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami pesan yang akan disampaikan dengan mudah sehingga pembelajaran lebih efektif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di UPTD SDN 130 Inpres Gantarang, siswa kelas V mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran. Minat belajar peserta didik kurang terlihat karena aktivitas pembelajaran yang berlangsung cenderung pasif. Metode yang digunakan tidak mendorong siswa untuk belajar dengan aktif dan lebih termotivasi. Pengelolaan kelas kurang kreatif dan inovatif sehingga belajar dianggap kegiatan yang membosankan. Hal ini berdampak pada kurangnya hasil belajar siswa.

Hasil belajar yang dimaksud adalah “apa yang telah dicapai oleh siswa serelah melakukan kegiatan belajar”,(Tohirin, 2011). Selain itu, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai “hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar: (Dimiyati dan Mudjono, 2013). Hal yang sama juga diungkapkan oleh Mulyono (2012) bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Melihat data hasil belajar peserta didik, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah atau tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Pencapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik di semua mata pelajaran adalah hal yang sangat penting. Karena akan memberikan dampak yang besar pada ketercapaian tujuan pendidikan. Salah satunya pada mata pelajaran IPAS. IPAS adalah kajian ilmu pengetahuan yang membahas mengenai makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan

alam semesta. Singkatnya IPAS adalah bentuk perpaduan antara pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Dalam pembelajarannya diperlukan sebuah inovasi yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga guru harus berinovasi dengan berbagai model, metode atau media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Mengingat bahwa saat ini era revolusi industry 4.0 mendorong kecepatan perkembangan teknologi. Sehingga dunia pendidikan juga harus beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi untuk kepentingan kualitas Pendidikan khususnya di Indonesia.

Salah satu alternatif pilihan adalah aplikasi *Kahoot*. Kahoot merupakan media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game yang interaktif dan menarik. Kahoot dapat digunakan sebagai media pre-test, post-test dan latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lain sebagainya. *Kahoot* juga merupakan media pembelajaran jenis visual. Sebagai media pembelajaran visual, Kahoot memiliki fungsi atensi. Fungsi atensi adalah media visual merupakan inti,

menarik dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi kepada isi materi pelajaran. Kahoot bisa menjadi sumber belajar dan media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. Kahoot juga bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital (Mustikawati: 2019). Hal yang sama juga diungkapkan oleh Sutrisna (2019) bahwa Kahoot sebagai media pembelajaran online yang dapat memuat kuis dan game. Media ini menjadi inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik serta dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik. Artinya, Kahoot cocok digunakan untuk latihan kuis, pretest, penguatan materi, pengayaan dan sejenisnya. Keunikan dari aplikasi ini tersedia background dan warna yang menarik sebagai tampilan sehingga memiliki ketertarikan khas bagi peserta didik.

Penulis berasumsi bahwa penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi di kelas V UPTD SDN 130 Inpres Gantarang sangat tepat untuk diterapkan. Sehingga, berdasarkan

latar belakang yang telah dijabarkan diatas, penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Kelas V UPTD SDN 130 Inpres Gantarang Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros” yang dikhususkan pada mata pelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada realitas/gejala/fenomena yang dapat diklarifikasikan, relative tetap, konkrit, teramati, terukur dan hubungan gejala bersifat sebab akibat, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data yang menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono: 2015).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dengan desain

One-Group Pretest-Postets. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V UPTD SDN 130 Inpres Gantarang Tompobulu Maros. Sedangkan Sampel yang digunakan yaitu 20 orang siswa.

Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi dan dokumentasi. Menurut Arikunto, dkk (2012) observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek Tindakan telah mencapai sasaran". Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data terkait pengamatan aktivitas peserta didik dalam penggunaan media Kahoot. Sedangkan dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Didalam melaksanakan metode dokumentasi peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan lain sebagainya (Sugiono: 2010).

Lebih lanjut lagi, pengumpulan data melalui metode tes. Tes adalah kumpulan pertanyaan atau Latihan serta alat lain yang digunakan untuk

mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Metode tes adalah metode utama yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini dengan menggunakan instrument penelitian *pretest* dan *posttest*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut adalah rekapitan hasil belajar siswa kelas V pada saat *pretest* dan *postets*.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas V

No.	Nama	Nilai yang diperoleh	
		Pretest	Postest
1.	ASS	60	75
2.	AR	65	84
3.	ANW	60	84
4.	BAS	60	80
5.	FNR	70	80
6.	FS	65	78
7.	HTJH	65	78
8.	INA	67	80
9.	KSR	72	87
10.	MRNH	74	89
11.	MABA	72	89
12.	MH	70	80
13.	MRP	70	80
14.	MAR	70	80
15.	N	75	80
16.	NAR	80	95
17.	NIQ	80	95

18.	S	82	92
19.	SS	60	80
20.	ZAW	63	80
Nilai rata-rata		69	83,3

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah memperoleh perlakuan berupa penggunaan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran. Dari hasil pretest rata-rata yang diperoleh adalah 69. Setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot dilakukan tes akhir kepada siswa dan diperoleh nilai rata-rata yaitu 83,3. Sehingga, penggunaan media aplikasi Kahoot memberikan pengaruh yang positif berupa peningkatan hasil belajar pada siswa kelas V UPTD SDN 130 Inpres Gantarang khususnya pada mata pelajaran IPAS.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis aplikasi *Kahoot* memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di UPTS SDN Inpres Gantarang. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya

nilai rata-rata yang diperoleh yaitu dari 69 menjadi 83,3.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2012. Penelitian Tindakan Kelas. Cetakan ke-11. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta. 2010.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 99-104).
- Sutirna. 2019. Game Education: Aplikasi Program Kahoot dalam Tahap Persepsi Proses Belajar Mengajar. Makalah. Jakarta: Universitas Singaperbangsa Karawang.
- Tohirin, Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011
- Dimiyati dan Mudjiono, Belajar Dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009)
- Mulyono Abdurrahman, Anak Berkesulitan Belajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012)
- Magfirah Rasyid, Dkk. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Augmented Reality." *Jurnal Pendidikan Biologi* Volume 7, Nomor 2, Februari 2016, hlm, 69-80 V: 83–88.