

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT BERBASIS  
HYPERMEDIA PADA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V DI SDN 1  
KELAYU UTARA**

Niswatul Fitriani<sup>1</sup>, Muhammmad Sururuddin<sup>2</sup>, Husnul Mukti<sup>3</sup>,

Doni Septu Marsa Ibrahim<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas Hamzanwadi

<sup>2</sup>Universitas Hamzanwadi

<sup>3</sup>Universitas Hamzanwadi

<sup>4</sup>Universitas Hamzanwadi

[Niswatulfitriani123@Gmail.com](mailto:Niswatulfitriani123@Gmail.com),

[sururuddin@hamzanwadi.ac.id](mailto:sururuddin@hamzanwadi.ac.id),[husnulumukti@hamzanwadi.ac.id](mailto:husnulumukti@hamzanwadi.ac.id)

[donipgsd@hamzanwadi.ac.id](mailto:donipgsd@hamzanwadi.ac.id)

**ABSTRACT**

*The main problem in this study is the low mathematics learning outcomes of fifth-grade students caused by conventional learning methods and the lack of interactive media utilization among Phase C students at SDN 1 Kelayu Utara. This study aims to determine the effect of using Kahoot-based hypermedia learning media on the mathematics learning outcomes of Phase C students at SDN 1 Kelayu Utara. The research employed an experimental method with a one-group pretest–post-test design. The sample consisted of all 26 fifth-grade students at SDN 1 Kelayu Utara. Data were collected by administering pretests and post-tests in the form of multiple-choice questions. Data analysis was conducted using a normality test with the Lilliefors method and a hypothesis test using a t-test. The results showed that the pretest scores ranged from 30 to 75 with an average of 57.2, while the post-test scores ranged from 50 to 85 with an average of 69.4. Based on the normality test results, the pretest data showed that  $t_{\text{calculated}} < t_{\text{table}}$  ( $0.177 < 0.220$ ), and the post-test data showed that  $t_{\text{calculated}} < t_{\text{table}}$  ( $0.198 < 0.220$ ), indicating that the data were normally distributed. Furthermore, the hypothesis test results showed that  $t_{\text{calculated}} > t_{\text{table}}$  ( $6.982 > 2.120$ ), meaning that the alternative hypothesis ( $H_a$ ) was accepted and the null hypothesis ( $H_o$ ) was rejected. Therefore, it can be concluded that the use of Kahoot-based hypermedia learning media has a significant effect on improving the mathematics learning outcomes of fifth-grade students at SDN 1 Kelayu Utara.*

**Keywords:** Kahoot, Hypermedia, Learning Outcomes, Mathematics

**ABSTRAK**

Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas V yang disebabkan oleh pembelajaran konvensional dan kurangnya pemanfaatan media interaktif siswa fase C di SDN 1 Kelayu Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran Kahoot berbasis hypermedia terhadap hasil belajar matematika siswa fase C di SDN 1 Kelayu Utara. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan

desain one group pretest-posttest. Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Kelayu Utara yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data di ambil dengan memberikan *pretest* dan *posstest* berupa tes pilihan ganda. Analisis data dalam penelitian ini ialah uji normalitas menggunakan uji *lilliefors* dan uji hipotesis menggunakan Uji T-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *pretest* diperoleh data nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 75 dengan nilai rata-rata 57,2, sedangkan *posstest* diperoleh data nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 85 dengan nilai rata-rata 69,4. Berdasarkan hasil uji normalitas pada nilai *pretest* menunjukkan bahwa  $l_{hitung} < l_{tabel}$  ( $0,177 < 0,220$ ), sedangkan nilai *posstest* menunjukkan bahwa  $l_{hitung} < l_{tabel}$  ( $0,198 < 0,220$ ) sehingga artinya data berdistribusi normal. Selanjutnya berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6,982 > 2,120$ ), maka hipotesisnya berbunyi “Ha” diterima dan “Ho” ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Kahoot berbasis hypermedia berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V di SDN 1 Kelayu Utara.

**Kata Kunci:** Kahoot, Hypermedia, Hasil Belajar, Matematika

**Catatan :** Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi didalam proses kehidupan. Masalah pendidikan yang dihadapi bangsa Indonesia ini sangat luas dan abstrak. Terdapat beberapa masalah didunia pendidikan Indonesia salah satunya yaitu rendahnya mutu pendidikan (Cahyo Saputro et al., 2024).

Setiap siswa berhak mendapatkan pendidikan yang bermutu, sebagaimana telah tertuang dalam undang- undang dasar (UUD) 1945, yaitu pendidikan dalam kehidupan kehidupan berbangsa. Penafsiran UUD 1945 tentang pendidikan nasional terdapat pada pasal 3 undang- undang Nomor 20 Tahun 2003 : “Tugas pendidikan nasional adalah mengembangkan

keterampilan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang berguna bagi pembentukan kehidupan nasional dan memajukan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang maha kuasa, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”. pendidikan merupakan upaya terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses belajar mengajar agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya (kemdikbud, 2020).

Dalam Era globalisasi, tantangan yang dihadapi dunia pendidikan semakin kompleks. Berbagai kemajuan teknologi informasi membuka peluang baru dalam proses belajar mengajar, namun sekaligus menghadirkan tantangan bagi pendidik untuk

beradaptasi dengan cepat terhadap metode dan media pembelajaran yang relevan. Saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mutakhir seperti hypermedia menjadi krusial dalam menciptakan atmosfer belajar yang menarik dan interaktif. Terlebih dalam konteks pembelajaran matematika, media yang mampu menjembatani teori dengan praktik nyata sangat diperlukan untuk mengoptimalkan pemahaman siswa (Cahyo Saputro et al., 2024).

Pembelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan disekolah dasar. Matematika bukan hanya sekadar kumpulan rumus dan hitungan, tetapi juga melibatkan pemahaman konsep, logika berpikir, dan keterampilan problem solving yang penting untuk perkembangan intelektual siswa. Namun, dalam realitasnya pembelajaran matematika disekolah dasar seringkali dihadapkan dengan berbagai permasalahan utama yang sering terjadi adalah metode pengajaran yang tidak efektif. Banyak guru secara aktif memberikan informasi kepada siswa dan siswa diharapkan untuk menghafal rumus atau prosedur tanpa memahami konsep yang mendasarinya. Pendekatan ini cenderung monoton dan kurang interaktif, sehingga siswa cenderung menjadi pasif dan hanya mengikuti aturan guru.

Kurangnya ruang untuk siswa berpikir kritis, berdiskusi, atau bereksplorasi dengan konsep matematika dapat menghambat pemahaman yang mendalam dan pengembangan keterampilan berpikir matematis siswa.

Selain itu, kurangnya motivasi siswa juga menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika. Banyak siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Mereka merasa kesulitan untuk melihat relevansi matematika dengan kehidupan sehari-hari atau kehidupan pribadi mereka. Rasa tidak tertarik ini dapat menyebabkan kehilangan minat dan motivasi dalam belajar matematika, sehingga kemampuan pemahaman dan prestasi siswa dalam mata pelajaran ini terhambat (Wiryana & Alim, 2023).

Berdasarkan hasil observasi siswa kelas V di SDN 1 Kelayu Utara menunjukkan minat dan motivasi belajar matematika yang rendah dengan menganggap bahwa pembelajaran matematika sangat sulit dan membosankan sehingga berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Metode pembelajaran yang digunakan guru di sekolah tersebut cenderung konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar khususnya SDN 1 Kelayu

Utara peneliti memilih menggunakan media pembelajaran kahoot berbasis hypermedia sebagai solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam konteks pendidikan untuk menyampaikan informasi, konsep, atau pengetahuan kepada peserta didik dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Media pembelajaran dapat berupa bentuk, mulai dari bahan cetak seperti buku, majalah, dan brosur, hingga media audiovisual seperti rekaman suara, film, dan presentasi multimedia. Dalam era modern, media pembelajaran juga meliputi media berbasis teknologi seperti komputer, internet, perangkat mobile, simulasi, dan animasi yang dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan terlibat bagi peserta didik. Tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, dan hasil pembelajaran peserta didik melalui berbagai teknik presentasi dan penyajian informasi yang lebih bervariasi dan menarik. Penggunaan media pembelajaran yang aktif, kreatif dan interaktif berbasis teknologi dapat membantu menyampaikan materi dengan lebih kondusif dan meningkatkan motivasi juga hasil belajar siswa. Media pembelajaran sudah banyak jenis dan cirinya, sehingga teknologi modern dalam

pendidikan harus lebih dikenalkan kepada siswa salah satunya adalah media kahoot (Larasati Nur Indah Prawesti et al.,2024)

Kahoot adalah platform pembelajaran interaktif berbasis permainan yang memungkinkan guru membuat kuis, survei, dan diskusi yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital mereka. Platform ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Sebagai media pembelajaran berbasis hypermedia, Kahoot mampu mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, dan Video. Integrasi ini memungkinkan penyajian materi pembelajaran yang lebih kaya dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan penggunaan informasi oleh siswa (Marwah, n.d.2023)

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan kahoot dalam bentuk kuis sederhana, belum secara khusus mengintegrasikan elemen elemen hypermedia seperti video, audio, dan animasi yang lebih kompleks.

Penelitian ini memiliki beberapa kelebihan yang membedakannya dari penelitian sebelumnya. Salah satu keunggulannya yaitu menerapkan kahoot berbasis hypermedia dalam pembelajaran kahoot berbasis hypermedia dalam pembelajaran matematika siswa kelas SD, Khususnya pada materi bilangan, agar hasil belajar meningkat secara signifikan dengan cara menggabungkan berbagai elemen seperti video, audio, dan animasi dalam satu platform interaktif.

Dalam konteks pembelajaran matematika di kelas V SDN 1 Kelayu Utara, Pemanfaatan media pembelajaran kahoot berbasis hypermedia diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan kahoot, guru dapat membuat kuis interaktif yang sesuai dengan materi matematika yang diajarkan, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Peneliti menunjukkan bahwa penggunaan kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang bertujuan untuk mengukur fenomena secara objektif dan menguji hubungan antar variabel melalui data numerik dan analisis statistik. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data yang dapat

diukur dan dianalisis secara statistik guna memahami pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot berbasis hypermedia terhadap hasil belajar Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur variabel secara objektif dan menganalisis hubungan sebab-akibat antara variabel independen dan dependen melalui data numerik yang dianalisis secara statistik (Sugiyono, 2019).

metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dengan demikian, pendekatan ini relevan untuk menguji efektivitas media pembelajaran Kahoot berbasis hypermedia dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Sugiyono, 2019).

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran kahoot berbasis hypermedia terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Sekolah SDN 1 Kelayu Utara masih menghadapi sejumlah kendala, seperti kurangnya sarana dan prasarana yang menunjang penggunaan media pembelajaran terlebih media pembelajaran

yang berbasis teknologi serta adanya kendala guru dalam membiasakan diri mengoperasikan media yang berbasis teknologi terlebih pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada hari tanggal Sabtu, 9 agustus s/d 19 Agustus 2025, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran matematika, guru masih menerapkan metode konvensional seperti ceramah, banyak siswa kurang aktif dan belum memahami materi secara menyeluruh.

Hasil *pre-test* skor pengetahuan siswa, rata-rata mendapatkan 57,2 dari hasil nilai latihan. Hal tersebut dikarenakan masih kesulitannya siswa. dalam menyelesaikan soal bilangan, pecahan, persen dan desimal kurang dalam mengetahui tentang materi itu dan guru menjelaskan materi masih monoton, sehingga membuat siswa kurang tertarik serta merasa bosan mengikuti pembelajaran. Solusi yang diberikan peneliti adalah menggunakan media pembelajaran kahoot berbasis hypermedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika setelah di berikan perlakuan berupa media kahoot berbasis hypermedia. Hal ini terbukti

dengan adanya peningkatan nilai hasil rata-rata *post-test* yaitu 69,4 dari nilai hasil latihan. Selain itu, hal ini juga dibuktikan dengan menggunakan aplikasi Microsof excel, bahwa data berdistribusi normal dan terdapat adanya pengaruh media pembelajaran kahoot berbasis hypermedia terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Kelayu Utara tahun pelajaran 2025/2026 pada materi Bilangan.

Tahap pertama yang peneliti lakukan adalah mengajar menggunakan metode konvensional atau ceramah untuk mengambil nilai pretest. Pada pertemuan ini dimulai dengan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa kelas V.

Tahap kedua yang peneliti lakukan adalah pada saat penelitian peneliti menyebarkan soal *pre-test* kepada responden guna untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang akan di pelajari, berikutnya setelah responden selesai mengerjakan soal, peneliti melaksanakan proses pembelajaran didalam kelas dengan

menggunakan modul yang telah di rancang dan menggunakan media kahoot berbasis hypermedia sebagai ketertarikan siswa.

Tahap ketiga yang dilakukan yaitu setelah peneliti

melaksanakan penelitian dan data telah terkumpul, selanjutnya peneliti mengolah data *pos- tes* dan *pre-tes* yang telah dilakukan siswa, peneliti membuat tabulasi data terlebih dahulu dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa setelah menjawab soal pilihan ganda yaitu 10 soal. Setelah itu peneliti melakukan uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan Microsof excel.

Tahap keempat yang dilakukan peneliti yaitu mengujikan normalitas dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang didapatkan. Hasil uji normalitas didapatkan hasil nilai *pre-tes* yaitu 0,177 dan nilai hasil *post-test* adalah

0,198 artinya bahwa nilai Lhitung dari hasil *pre-test* dan *post-test* dengan taraf signifikan 0,05 dengan responden 15 yaitu 0,22 dapat dikatakan berdistribusi normal, karna pada nilai *pre-test*  $0,177 < 0,22$  dan pada nilai *post-test* adalah  $0,198 < 0,22$ .

Tahap kelima, melakukan uji hipotsis dengan menggunakan uji paired sample t-test berbantuan Microsof Excel. Hasil uji statistic juga menunjukkan bahwa nilai t hitung (t Stat) sebesar 6.9829 dengan nilai yang lebih besar dari pada t tabel atau t Critical one-tail sebesar 1.7458 dilihat dari selisih jaraknya dengan 0. Selain itu nilai p-value dua arah ( $P(T \leq t)$  two-tail) adalah 0.000003 yang jauh lebih kecil dari taraf signifikan 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan

bahwa media pembelajaran kahoot berbasis hypermedia berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Kelayu Utara.

## **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran kahoot hypermedia berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Kelayu Utara. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar setelah penerapan media kahoot berbasis hypermedia . Siswa tampak lebih aktif, termotivasi, serta bersemangat mengikuti pembelajaran, sehingga suasana kelas menjadi lebih menyenangkan Dengan demikian, media kahoot berbasis hypermedia terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa di SDN 1 kelayu Utara.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang digunakan dengan menggunakan uji pared sample t-test berbantuan Microsof Excel. Hasil uji statistic juga menunjukkan bahwa nilai t hitung (t Stat) sebesar 6.9829 dengan nilai yang lebih besar dari pada t tabel atau t Critical one-tail sebesar

1.7458 dilihat dari selisih jaraknya dengan 0. Selain itu nilai p-value dua arah ( $P(T \leq t)$  two-tail) adalah 0.000003 yang jauh lebih kecil dari taraf signifikan 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kahoot berbasis hypermedia berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Kelayu Utara.

Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 8(3), 1153–1157.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Kementrian Pendidikan dan kebudayaan.  
(2020). profil pendidikan nasional. Jakarta: Kemendikbud.

Marwah, S. S., & Mahmudah, N. N.  
(2023). Studi Literatur Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif. Jurnal PGMI UNIGA (JPU), 2 (2), 42-49

Prawesti, L. N. I., Putro, A. N. S., dkk.  
(2024). Media Pembelajaran. Klaten: CV Penerbit Lakeisha.

Saputro, F. C., Mansur, H., & Utama, A.  
H. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran kahoot dalam meningkatkan minat belajar siswa. Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran, 4(2), 1300-1309.

Resti, R. A. W., Ma'arif, S., & Syarifuddin. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. Al-