

PENGARUH MEDIA BERBASIS APLIKASI KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK

MUHAJIR¹, NURTINASARI², MUH. ALI IMRAN³, ERNAWATI⁴

Universitas Muhammadiyah Makassar

e-mail: muhajir@unismuh.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan bangsa. Kualitas pendidikan menentukan kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan. Salah satu indikator kualitas pendidikan adalah hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media berbasis aplikasi Kahoot dalam pembelajaran terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V di SDN 35 Tonasa II. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain kuasi-eksperimen, yaitu desain kelompok kontrol nonequivalen. Sampel penelitian terdiri dari 12 siswa kelas V yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (enam siswa) dan kelompok kontrol (enam siswa). Kelompok eksperimen menggunakan media berbasis aplikasi Kahoot dalam pembelajaran tematik, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar tematik. Data dianalisis menggunakan uji t-test independen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media berbasis aplikasi Kahoot dengan hasil belajar tematik siswa kelas V di SDN 35 Tonasa II. Hal ini dibuktikan dengan nilai t hitung (2,898) yang lebih besar dari t tabel (2,015) dengan taraf signifikansi 5%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Kahoot, Hasil Belajar Tematik.

ABSTRACT

Education is a major pillar of national development. The quality of education determines the quality of human resources produced. One indicator of the quality of education is student learning outcomes. This study aims to analyze the effect of application-based media Kahoot on learning on thematic learning outcomes of fifth-grade students at SDN 35 Tonasa II. This study uses an experimental method with a quasi-experimental design, namely a non-equivalent control group design. The research sample consisted of 12 students who were divided into two groups, namely the experimental group (six students) and the control group (six students). The experimental group used application-based media Kahoot in thematic learning, while the control group used conventional learning methods. The research instrument used was a thematic learning achievement test. The data were analyzed using the independent t-test. The results of the study showed that there was a significant effect between application-based media Kahoot and thematic learning outcomes of fifth-grade students at SDN 35 Tonasa II. This is evidenced by the calculated t value (2.898) which is greater than the t table (2.015) with a significance level of 5%.

Keywords: Learning Media, Kahoot Application, Thematic Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam pembangunan bangsa. Sebagaimana diungkapkan oleh (Hasanah et al., 2021), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan mengajar agar peserta didik berkembang secara optimal, yakni mencapai kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, bangsa, dan negaranya. Pendidikan yang berkualitas berperan penting dalam mencetak generasi penerus bangsa yang unggul dan mampu membawa bangsa ke arah yang lebih maju. Kualitas pendidikan yang baik dapat menghasilkan sumber daya manusia yang

unggul dan mampu membawa bangsa ke arah yang lebih maju. Salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menarik.

Media pembelajaran, sebagaimana didefinisikan oleh (Sutama & Fajriani, 2022), adalah alat bantu proses belajar mengajar yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Media pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak, meningkatkan motivasi dan minat belajar, serta membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan bermakna.

Salah satu media pembelajaran yang populer saat ini adalah aplikasi Kahoot. Kahoot, seperti yang dikemukakan oleh (Rohantizani et al., 2023), adalah aplikasi pembelajaran yang berbasis game yang dapat digunakan untuk membuat kuis, tes, dan permainan edukatif. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

Tematik adalah mata pelajaran yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran, seperti Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Tematik bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah pada siswa. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Rifayanti & Mu'asyaroh, 2021) menemukan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDI Nurul Iman. (Bunga & Desyandri, 2022) juga menemukan hasil yang serupa, yaitu bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dengan media Kahoot dalam pembelajaran tematik terpadu kelas III SDN 27 Anak Air Padang. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media berbasis aplikasi Kahoot dalam pembelajaran terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V di SDN 35 Tonasa II.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain quasi-eksperimen, yaitu desain kelompok kontrol nonequivalen. Desain ini digunakan untuk membandingkan pengaruh dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang tidak dibentuk secara random.

Desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pretest dengan cara mengukur kemampuan awal kedua kelompok sebelum perlakuan.
2. Setelah itu dilakukan perlakuan pada kelompok eksperimen adalah menerima media Kahoot, sedangkan kelompok kontrol menerima metode konvensional.
3. Selanjutnya melakukan posttest dengan mengukur kemampuan akhir kedua kelompok setelah perlakuan

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SDN 35 Tonasa II yang berjumlah 12 orang. Sampel penelitian ini adalah 12 siswa yang dipilih dengan cara purposive sampling dengan kriteria bersedia menjadi partisipan dalam penelitian, memiliki kemampuan belajar yang rata-rata, tidak ada hambatan fisik atau mental yang dapat mengganggu proses penelitian

Sampel penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (enam siswa) dan kelompok kontrol (enam siswa). Pembagian kelompok dilakukan dengan cara random sederhana.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar tematik. Tes ini terdiri dari 10 butir soal yang berjenis pilihan ganda. Soal-soal dalam tes ini disusun berdasarkan kurikulum pendidikan dasar dan materi pembelajaran tematik kelas V. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah pretest dimana tes hasil belajar tematik diberikan kepada semua siswa sampel (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) sebelum

pelaksanaan perlakuan. Selanjutnya perlakuan Dimana kelompok eksperimen diberikan pembelajaran tematik dengan menggunakan media berbasis aplikasi Kahoot, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran tematik dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Terakhir adalah posttest Dimana tes hasil belajar tematik diberikan kepada semua siswa sampel (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) setelah pelaksanaan perlakuan.

Data penelitian dianalisis menggunakan uji t-test independen. Uji t-test independen digunakan untuk membandingkan nilai pretest dan posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian, bagaikan melodi yang indah, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media berbasis aplikasi Kahoot dengan hasil belajar tematik siswa kelas V di SDN 35 Tonasa II. Hal ini dibuktikan dengan nilai t hitung yang lebih besar dari t tabel dengan taraf signifikansi 5%.

Hasil

Tabel 1: Nilai Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	Pretest	Posttest
Eksperimen	65	80
Kontrol	60	70

Tabel 2: Uji t-test Independen

Uji	Nilai t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest	1.000	4	0.375
Posttest	2.898	4	0.034

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai t hitung sebesar 2.898 dengan taraf signifikansi (2-tailed) sebesar 0.034. Karena nilai t hitung (2.898) lebih besar dari t tabel (2.015) dengan taraf signifikansi 5%, maka hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh media berbasis aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V di SDN 35 Tonasa II diterima.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media berbasis aplikasi Kahoot dengan hasil belajar tematik siswa kelas V di SDN 35 Tonasa II. Hal ini dibuktikan dengan nilai t hitung (2.898) yang lebih besar dari t tabel (2.015) dengan taraf signifikansi 5%.

Penggunaan media berbasis aplikasi Kahoot dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena beberapa alasan, yaitu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dimana Aplikasi Kahoot menggunakan format permainan yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Selanjutnya

meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yakni Aplikasi Kahoot memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan berpartisipasi langsung dalam pembelajaran. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Terakhir adalah memberikan feedback real-time kepada siswa dimana Aplikasi Kahoot menyediakan feedback real-time kepada siswa, sehingga siswa dapat mengetahui pemahaman mereka terhadap materi pelajaran dengan cepat dan mudah.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media berbasis aplikasi Kahoot dengan hasil belajar tematik siswa kelas V di SDN 35 Tonasa II. Penggunaan media berbasis aplikasi Kahoot dalam pembelajaran tematik juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, dan memberikan feedback real-time kepada siswa.

Pembahasan

Penelitian ini, bagaikan petualangan ilmiah yang membuka tabir rahasia, telah mengantarkan kita pada temuan yang menggembirakan: terdapat pengaruh yang signifikan antara media berbasis aplikasi Kahoot dengan hasil belajar tematik siswa kelas V di SDN 35 Tonasa II. Temuan ini diperkuat oleh nilai t hitung (2.898) yang lebih besar dari t tabel (2.015) dengan taraf signifikansi 5%. Hal ini menunjukkan bahwa Kahoot bukan sekadar alat hiburan, tetapi memiliki potensi luar biasa untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik. Hal ini sejalan dengan penelitian (ARIFANI & Busyairi, 2022) yang menemukan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar dan retensi memori siswa terutama pada masa Pandemi Covid-19.

Kahoot, bagaikan magnet yang menarik perhatian, mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui format permainannya yang menarik dan interaktif. Hal ini sesuai dengan teori Belmont yang menyatakan bahwa motivasi dan minat belajar merupakan faktor penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian (Naibaho & Saragih, 2023) juga mendukung temuan ini, dengan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat Meningkatkan Literasi dan Numerasi di SDN 068344.

Kahoot, bagaikan guru yang interaktif, memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan berpartisipasi langsung dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori Pembelajaran Aktif yang dikemukakan oleh Bruner, yang menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran jika mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian (Joyce et al, 2001) menunjukkan bahwa pembelajaran aktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Penelitian (Susanti, 2022) juga menunjukkan bahwa pembelajaran aktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini juga diperkuat dari penelitian (Anggraini & Mahmudah, 2023) yang juga menunjukkan bahwa media konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media berbasis aplikasi Kahoot efektif digunakan dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 35 Tonasa II. Penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik, dan memberikan feedback real-time kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, M., & Mahmudah, I. (2023). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Matematika. *JEID: Journal of*
Copyright (c) 2024 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

- Educational Integration and Development*. <https://doi.org/10.55868/jeid.v3i2.301>
- ARIFANI, L. I., & Busyairi, A. (2022). MANAJEMEN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI SEKOLAH DASAR. *Joyful Learning Journal*. <https://doi.org/10.15294/jlj.v11i2.58092>
- Bunga, & Desyandri. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture dengan Media Kahoot dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas III SDN 27 Anak Air Padang. *Journal of Practice Learning and Educational Development*. <https://doi.org/10.58737/jpled.v2i1.32>
- Hasanah, N., Rajagukguk, K. P., Syafitri, F., & Pujahadi, T. (2021). Sosialisasi tentang pentingnya pendidikan tingkat perguruan tinggi kepada masyarakat desa jaring halus. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*.
- Joyce, B., Weil, M., & Showers, B. (2001). **Models of teaching**. Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Naibaho, M. A., & Saragih, M. W. (2023). Memperkuat Pondasi Pendidikan: Anak Muda Berkontribusi dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi di SDN 068344. *Educational Journal of Islamic Management*. <https://doi.org/10.47709/ejim.v3i1.2442>
- Rifayanti, Z. E. T., & Mu'asyaroh, H. (2021). Penggunaan Media Kahoot pada Pembelajaran Tematik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDI Nurul Iman. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.56064>
- Rohantizani, Nuraina, & Fonna, M. (2023). Aplikasi Kahoot sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Matematika pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Catimore: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.56921/cpkm.v2i2.151>
- Susanti, S. (2022). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*. <https://doi.org/10.52266/tadjid.v6i1.813>
- Sutama, S., & Fajriani, I. N. (2022). Media Pembelajaran E-Learning Berbasis WEB di Tingkat Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal VARIDIKA*. <https://doi.org/10.23917/varidika.v33i2.15330>