

**PENGARUH MEDIA TEKNOLOGI KAHOT DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI SD NEGERI
091374 NAGA SARIBU**

Enzel Apriliya saragih¹, Irminda Pinem², Jhonas Dongoran³,
Ester Julinda Simarmata⁴, Dyan Wulan Sari HS⁵, Patri Janson Silaban⁶
^{1,2,3,4,5,6}PGSD, FKIP, Universitas Katolik Santo Thomas
¹saragihenjel55@gmail.com, ²irminda_pinem@ust.ac.id,
³dongoran231089@gmail.com, ⁴ejulinda@gmail.com, ⁵wulansdyan@gmail.com,
⁶patri.janson.silaban@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of Kahoot technology media on student learning outcomes in the IPAS subject for Grade V at SD Negeri 091374 Naga Saribu during the 2024/2025 academic year. The research method employed is an experimental method with a quantitative research type. To obtain the necessary data, a test instrument consisting of 25 questions was used. The research sample comprised 21 students, selected using a saturated sampling technique. To assess the students' initial abilities, a Pre-Test was conducted, yielding an average score of 42.9, which falls into the 'low' category. The Post-Test results showed an improvement from the Pre-Test, with the students' average score reaching 80.38, categorized as 'good'. It can be stated that the level of student learning success increased, as evidenced by the correlation coefficient test results, where the calculated r -value (r_{hitung}) was greater than or equal to the table r -value (r_{tabel}), with results of $0.617 \geq 0.413$. Furthermore, hypothesis testing comparing the calculated t -value (t_{hitung}) to the table t -value (t_{tabel}) yielded $t_{hitung} = 3.419$ and $t_{tabel} = 1.720$. Since $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($3.419 \geq 1.720$), the alternative hypothesis (H_a) is accepted, and the null hypothesis (H_0) is rejected. Through this t -test, it can be concluded that there is a significant positive influence of Kahoot Technology Media (X) on student learning outcomes (Y).

Keywords: kahoot technology, IPAS, student learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media teknologi kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 6091374 Naga Saribu Tahun Pembelajaran 2024/2025. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian kuantitatif. Untuk memperoleh data yang diperlukan instrumen tes sebanyak 25 pertanyaan. Jumlah sampel penelitian sebanyak 21 siswa berdasarkan teknik *sampling* jenuh. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa, penelitian melakukan *Pre Test* dengan nilai rata-rata 42,9 yang masuk dalam kategori kurang. Hasil dari *Post Test* tersebut memiliki peningkatan dari hasil *Pre Test* yang diberikan sebelumnya dengan nilai rata-rata siswa mencapai 80,38 kategori baik. Dapat dikatakan tingkat keberhasilan hasil belajar siswa meningkat dibuktikan dengan hasil perhitungan uji koefisien korelasi diperoleh hasil $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan hasil $0,617 \geq 0,413$.

Selanjutnya pengujian hipotesis yang membandingkan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,419$ sedangkan $t_{tabel} = 1,720$. Karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($3,419 \geq 1,720$) maka H_a diterima dan H_o ditolak. Melalui uji-t tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara media Teknologi Kahoot (X) terhadap hasil belajar siswa (Y).

Kata Kunci: teknologi kahoot, IPAS, hasil belajar siswa

A. Pendahuluan

Sains berkembang dari waktu ke waktu. Kemajuan sains mendukung penciptaan teknologi baru yang akan mempengaruhi kemajuan waktu. Pengembangan teknologi saat ini mencapai tahap digital. Indonesia telah mulai menggunakan teknologi untuk mempromosikan pekerjaan di semua bidang, termasuk pendidikan. Pendidikan menjadi semakin canggih karena kemajuan ilmu pengetahuan dan guru yang berperan sebagai pelatih untuk memberikan pengetahuan harus memiliki kemampuan dan keterampilan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti komputer, laptop, android dan lain-lain yang dapat digunakan untuk mengajar dan belajar.

Media pembelajaran berbasis teknologi saat ini menjadi hal yang menarik untuk diperbincangkan. Teknologi sebagai media pembelajaran dalam menunjang kekreatifan dan keberhasilan dalam dunia Pendidikan karena dapat membantu kehidupan manusia untuk melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukan dengan mengandalkan tangan kosong. Berdasarkan hasil observasi siswa di SD Negeri 091374 Naga Saribu, masih banyak guru-guru yang menggunakan metode catat dipapan, memberi modul dan ceramah sehingga dapat membuat siswa merasa bosan dikelas dan kurang aktif dalam proses belajar. Harus ada perubahan dalam

memberikan pembelajaran kepada siswa agar siswa lebih interaktif dan kreatif.

Meskipun sekolah difasilitasi media teknologi guna mendukung aktivitas pembelajaran di kelas, namun guru kurang memaksimalkannya dengan semestinya. Hal ini akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka yang kurang maksimal, khususnya nilai akademis mereka tidak sesuai dengan apa yang di harapkan karena masih tergolong rendah.

Kahot memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa, memungkinkan mereka ungu melihat sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan. Hal ini membantu mereka unntuk memperbaiki kesalahan untuk meningkatkan hasil belajar.

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas v SDN 091374 Naga Saribu

KKTP	Inte rval Nilai i	Ju mla h Sis wa	Prese ntase (%)	Keter angan
Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Siswa Kelas V	0-69	13	62%	Perlu Bimbingan
	70-79	7	33%	Cukup
	80-89	1	5%	Baik
	90-100	0	0%	Sangat Baik
Siswa Kelas		21	100%	

V

**Sumber data: Ibu Frida Situngkir
Wali Kelas V SD Negeri 091374
Naga Saribu**

Berdasarkan data pada tabel 1.1 di atas dapat di lihat bahwa hasil belajar peserta didik di SD Negeri 091374 Naga Saribu masih di bawah rata-rata. Nilai rata-rata yang memenuhi standar KKTP adalah 70-100. Dari 21 siswa, tidak ada yang mencapai kategori sangat baik. Siswa yang mencapai kategori baik 1 siswa (5%) dan cukup 7 siswa (33%), sementara mayoritas siswa sebanyak (62%) masih memerlukan bimbingan 13 siswa. Pada permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media teknologi Kahoot untuk mendorong partisipasi siswa dalam belajar.

Agar lebih aktif dalam pembelajaran dan untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman, kreatif dan inovatif maka pembelajaran harus di sesuaikan dengan perkembangan global dalam pemanfaatan tik untuk minat siswa dalam pembelajaran. Banyak tik yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan tergantung dari kreatifitas guru dan sekolah. Salah satu tik yang dapat menarik siswa untuk meningkatkan minat belajar adalah dengan menggunakan media Kahoot.

Menurut Suwahyu, (2024:48). Kahoot adalah aplikasi media online yang dapat disajikan dan digunakan sebagai media dukungan dalam proses pembelajaran. Jika Kahoot tersedia untuk semua kelompok umur karena fitur yang menarik. Tidak hanya menarik, tetapi mudah untuk menggunakan fitur yang menarik bagi siswa. Sebagai media pembelajaran berbasis internet, Kahoot memiliki fitur seperti game kuis. Kahoot adalah alat untuk menyampaikan pesan

pembelajaran interaktif. Ini karena Kahoot dapat digunakan untuk pertanyaan praktis, pengayaan, pra-pengujian, pasca-pengujian dan kegiatan pendidikan lainnya. Aplikasi Kahoot mudah diakses di ponsel, memudahkan siswa dan guru untuk menggunakannya dalam situasi apa pun. Kahoot merupakan sebuah game edukatif online yang pada awalnya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah joint project dengan *Norwegian University of Technology and Science* pada Maret 2013. Pada bulan September 2013 *Kahoot* dibuka secara untuk publik. Satu tahun setelah diluncurkan, Kahoot sudah memiliki lebih dari 1,5 juta pengajar yang telah terdaftar dan 49 juta pembelajar yang terdaftar untuk memainkan permainan ini. Platform Kahoot dapat digunakan untuk beberapa bentuk diantaranya kuis, survei, dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang bermacam-macam untuk dimainkan.

Menurut Wigati, (2019:457-464). Media *Kahoot* adalah sesuatu permainan yang bisa di mainkan dengan aturan yang sudah dibuat, maka dalam permainan *Kahoot* ini ada yang menang dan ada yang kalahnya. Tetapi dengan adanya pembelajaran melalui media *Kahoot* ini bisa membuat siswa merefreshing dalam proses belajar dan menghilangkan rasa bosan siswa. Pada media *Kahoot* Ada dua cara untuk memainkannya: mode klasik dan tim. Saat bermain klasik, ini berarti bermain secara individual, dan saat bermain mode tim, ini berarti bermain dalam kelompok media *Kahoot* bisa membawa dampak positif sehingga siswa lebih aktif.

Melalui media ini, guru dapat memberikan pembelajaran dalam bentuk Quiz dan bisa juga

memberikan materi yang diajarkan. *Kahoot* meminta respon siswa untuk menjawab soal yang telah dibuat dan akan diberikan nilai. Nilai masing-masing soal akan ditampilkan di dalam kelas supaya siswanya puas apa yang dia dapat saat belajar dari media *Kahoot*.

Oleh karena itu, peneliti tertarik menulis proposal penelitian dengan judul “Pengaruh Media Teknologi Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 091374 Naga Saribu” Penelitian yang berfokus pada siswa tentang penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.

B. Metode Penelitian

Penelitian dan Metode Penelitian Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan, Menyusun, dan menganalisis data yang terkumpul sehingga diperoleh makna yang sebenarnya. Penelitian pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang bermula dari suatu teori menuju bentuk perolehan suatu teori menuju bentuk perolehan suatu data numerik di lapangan. Pendekatan penelitian merupakan salah satu aspek penting dalam melaksanakan kegiatan penelitian.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu,

pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di tetapkan. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan penggunaan Kahoot dalam kelas eksperimen, perlakuan dilakukan dengan maksud untuk mengkaji hasil belajar siswa sebagai akibat perlakuan dan tanpa perlakuan dengan media kahoot pada kelas kontrol. Pada awal pembelajaran diadakan *pre-test* dan akhir pembelajaran diadakan *post-test* untuk mengetahui hasil belajarnya.

Desain Penelitian

Desain penelitian adalah kerangka kerja sistematis yang di gunakan untuk melaksanakan penelitian. Pola desain penelitian dalam setiap disiplin ilmu memiliki kekhasan masing-masing, namun prinsip-prinsip umumnya memiliki kesamaan Cendekia, (2019:27-28). Pada penelitian ini, desain penelitian yang dilakukan adalah *Pre-Experimental Design* dengan tipe *one-group pretest-posttest design* dengan memberikan pretest atau tes awal untuk mengukur dan melihat kemampuan awal siswa sebelum diberikannya perlakuan dan memberikan *posttest* atau tes akhir yaitu untuk melihat kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.



Tabel 2.2 One Group Pretest-Posttest Design

Keterangan:

Y₁ = Nilai *pretest* sebelum diberikan perlakuan pembelajaran dengan media teknologi Kahoot

- X = Perlakuan pembelajaran media teknologi Kahoot
- Y2 = Nilai *posstest* setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan media teknologi Kahoot
- Adapun cara melakukan bentuk eksperimen ini adalah:
1. Memberikan tes awal (*pretest*) berupa angket untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan.
 2. Memberikan perlakuan kepada kelas penelitian dengan memakai media teknologi kahoot.
 3. Memberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur hasil belajar siswa sesudah diberikan perlakuan.

Teknik Pengolahan (Analisis) Data Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui data yang telah diolah berdistribusi normal atau tidak. Data di uji normalitas diambil dari hasil pretest dan posttest hasil belajar IPAS kelas V SD ST Negeri 091374 Naga Saribu tahun pembelajaran 2024/2025. Menurut Ghazali 2018:161 dalam Manik, (2025:780-790) menyatakan bahwa uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah di dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Seperti diketahui bahwa Uji t dan Uji f mengasumsikan bahwa nilai residual mengikuti distribusi normal atau tidak dengan analisis grafik dan uji statistic dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Data pengamatan x_1, x_2, \dots, x_n dijadikan bilangan baku z_1, z_2, \dots, z_n dengan menggunakan rumus $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$ (\bar{x} dan s masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku.

2. Untuk setiap bilangan baku ini dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$.
3. Selanjutnya dihitung proporsi z_i, z_2, \dots, z_n yang lebih kecil atau sama dengan z_i . Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$, maka:

$$S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_i, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$$
4. Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
5. Ambil harga yang paling besar (L_0) di antara harga-harga mutlak selisih tersebut. Kemudian membandingkan L_0 dengan nilai kritis yang diambil dari daftar, untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$.

Peneliti menggunakan bantuan SPSS dengan ketentuan kriteria sebagai berikut. Jika nilai signifikansi \geq taraf nyata (α) 0.05 maka data mempunyai varian yang berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi \leq taraf nyata (α)0.05 maka data mempunyai varian yang tidak berdistribusi normal.

Uji Korelasi

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat. Dengan rumus korelasi *Product moment* yaitu:

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

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi *Product moment*
- N = Jumlah seluruh peserta didik
- $\sum X$ = Skor item
- $\sum Y$ = Skor total seluruh peserta didik
- $\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor "X" dan skor "Y"

Uji Hipotesis

Analisis ini dilakukan untuk menentukan hasil penggunaan media teknologi Kahoot untuk meningkatkan keterampilan siswa. Tes hipotesis harus dilakukan untuk mengenali perbedaan hasil sebelum dan sesudah perawatan. Uji-t digunakan sebagai tes hipotesis. Uji-t adalah salah satu tes statistik yang ditentukan antara dua sampel atau variabel dibandingkan dibandingkan dengan dua perbandingan. Misalnya, Anda dapat membandingkan hasil keterampilan siswa menggunakan uji-t sebelum menggunakan media teknologi kahoot dan setelah menggunakan media teknologi kahoot terhadap hasil belajar bahasa Indonesia.

Untuk mengetahui apakah X memiliki hubungan yang signifikan (berarti) terhadap variabel Y dilakukan dengan pengujian terhadap hipotesis dengan menggunakan uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

r = Koefisioner Korelasi

n = Sampel

Hipotesis diterima, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ begitu sebaliknya, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis ditolak. Dengan taraf kesalahan 5%.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil *Pretest* Kelas V

Pada awal penelitian di kelas V yang berjumlah 21 orang, peneliti terlebih dahulu melaksanakan *Pretest* sebelum pembelajaran. Berikut adalah hasil belajar *Pretest* siswa kelas V SD Negeri 091374 Naga Saribu.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas V

X	F	FX	X= X-X	X ²	FX ²
24	4	96	-	357,21	1.428,84
25	1	25	-	320,41	320,41
28	4	112	-	222,01	888,04
32	2	64	-	118,81	237,62
36	1	36	-6,9	47,61	47,61
44	1	44	1,1	1,21	1,21
48	2	96	5,1	26,01	52,02
56	1	56	13,1	171,61	171,61
72	4	288	29,1	846,81	3.387,24
84	1	84	41,1	1.689,21	1.689,21
44	2	90		3.800,9	8.223,81

Hasil perhitungan yang diperoleh dari data *Pretest* maka hasil rata-rata (mean) adalah 42,9 sedangkan untuk standar deviasi adalah 19,79 dan untuk standar error adalah 4,425.

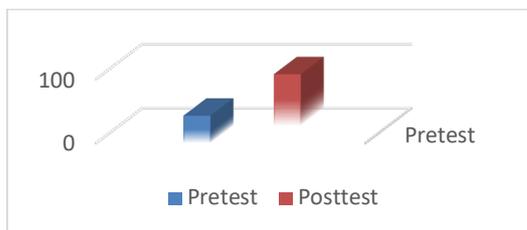
Hasil *Posttest* Kelas V

Setelah diadakan pemberian perlakuan dengan menggunakan media teknologi kahoot pada saat mengajar maka selanjutnya peneliti kembali menguji pemahaman siswa dengan memberikan soal *Posttest* kepada siswa untuk mengukur sejauh mana pengaruh positif media teknologi kahoot terhadap hasil belajar siswa di kelas V. Hasil nilai *Posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Tabel Distribusi Nilai Frekuensi Posttest Kelas V

X	F	FX	$X-X$ X	X^2	FX^2
56	2	112	-24,381	594,433	1188,87
64	1	64	-16,381	268,337	268,337
72	2	114	-8,381	70,2412	140,482
76	2	152	-4,381	19,1932	38,3863
80	3	240	-0,381	0,1451	0,43548
84	4	336	3,619	58,0492	52,3886
88	2	176	7,619	135,001	116,098
92	4	368	11,619	243,953	540,005
96	1	96	15,619	243,953	243,953
62	2	1.86		1402,	2588,
8	1	0		45	95

Dari hasil perhitungan yang diperoleh dari data *Posttest*, maka hasil rata-rata (mean) adalah 80,38 sedangkan untuk standar deviasi adalah 11,377 dan untuk hasil standar error adalah 2,482.



Gambar 2. Diagram Nilai Rata-Rata Posttest dan Prettest

Dari Gambar 4.3 di atas, kita dapat melihat bahwa nilai hasil pembelajaran untuk siswa Kelas V

sebelum menangani media teknologi Kahoot adalah 2,9, tetapi nilai rata - rata adalah 80,38 setelah perawatan dengan teknologi Kahoot. Kriteria evaluasi untuk rata -rata pendahuluan dan posttest tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 3. Kriteria Penilaian	
Kriteria Penilaian	Keterangan
0-69	Perlu Bimbingan
70-79	Cukup
80-89	Baik
90-100	Sangat Baik

Hasil Angket Kelas V

Pada akhir pembelajaran ini, peneliti memberikan angket kepada siswa kelas V, hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana keadaan siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media teknologi kahoot yang telah digunakan selama proses pembelajaran. Berikut ini adalah tabel daftar hasil angket media teknologi kahoot kelas V.

Setelah angket diberikan kepada siswa, diakhir dapat diketahui apakah pembelajaran tersebut dapat diikuti dengan baik atau tidak. Berdasarkan tabel 4.6 dapat diperoleh skor yang menjawab yang paling rendah adalah 49 dan skor yang paling tinggi adalah 74 dan jumlah keseluruhan skor adalah 1294.

Untuk mencari mean (rata-rata), M_i (Mean ideal), dan SD_i (Standar Deviasi), diperoleh mean sebesar 66,76 kemudian mean ideal sebesar 66,5 dan Standar Deviasi (SD_i) sebesar 2,5.

Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari penelitian tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dan untuk mengetahui apakah data dari

		Media Teknologi Kahoot	Hasil Belajar
Media Teknologi Kahoot	Pearson Correlati on Sig. (2- tailed)	1	.617**
	N	21	21
Hasil Belajar	Pearson Correlati on Sig. (2- tailed)	.617**	.003
	N	21	21

Posttest hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 091374 Naga Saribu berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan perhitungan dengan bantuan SPSS. Taraf signifikan (sig) 5% adalah sebagai berikut:

1. Taraf signifikansi (sig) < 0,05 distribusi tidak normal
2. Nilai signifikansi (sig) > 0,05 distribusi normal

Dengan pengujian normalitas menggunakan uji Test Of Normality. Berikut dapat dilihat di bawah ini hasil perhitungan Uji Lilliefors menggunakan bantuan *SPSS Versi 25*.

Tabel 5. Uji Normalitas Angket

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig
Media teknologi kahoot	.148	21	.200

Tingkat kepentingan yang digunakan oleh para peneliti adalah tingkat pentingnya 5% atau 0,05. Berdasarkan hasil dari studi di atas, signifikansi kelas V $0,200 > 0,05$ adalah, dan hasil keputusan dalam tes aktivitas biasa kemudian dapat mengarah pada kesimpulan bahwa hasil kuesioner Kelas V biasanya didistribusikan.

Tabel 6. Uji Normalitas Hasil Belajar

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig
Hasil Belajar	.153	21	.200

Nilai taraf signifikansi yang digunakan peneliti adalah taraf signifikansi 5% atau 0,05. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diperoleh nilai signifikansi dari Kelas V adalah $0,200 > 0,05$, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Lilliefors dapat disimpulkan bahwa data *Posttest* kelas V berdistribusi normal.

Teknik Penglolaan Data

Uji Koefisien Korelasi

Uji koefisien korelasi digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y), dan syarat untuk uji koefisien korelasi yaitu dengan melihat $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan rumus korelasi product moment. Peneliti mengerjakan uji koefisien korelasi secara manual dengan menggunakan Microsoft Excel dan *SPSS Versi 25*. Berikut pada tabel 4.9 adalah perhitungan koefisien korelasi dengan menggunakan Microsoft Excel:

Tabel 7. Uji Koefisien Korelasi

Selain itu, Tes Koefisien Korelasi 25 Menggunakan Aplikasi SPSS Versi 25. Hasil perhitungan ini

menunjukkan bahwa $0,617 \geq 0,13$ dapat ditarik pada kesimpulan bahwa ada dampak antara teknologi Kahoot pada hasil pembelajaran siswa di Kelas V SD Negeri 09137 Naga Saribu.

Tabel 8. Interval Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Tinggi
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2024:184)

Tabel.11 Nilai Interval "R" Korelasi (R_{XY}) 0,617 bernilai antara 0,60 dan 0,799. Kesimpulannya adalah bahwa ada dampak antara hasil pembelajaran siswa yang sangat terkait dengan teknologi Kahoot. Kisaran pengaruh variabel dalam model pembelajaran teknologi Kahoot (X) berkisar dari 66,% (0,66x 100) hingga 66,% pada hasil pembelajaran siswa (y), dengan 33,6% dipengaruhi oleh faktor -faktor lain.

Uji Hipotesis (Uji-t)

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal & sampel dari menurut populasi yg sama atau homogen, maka selanjutnya bisa dilakukan pengujian hipotesis menggunakan "uji t". Statistik yg dipakai buat menguji hipotesis penelitian merupakan uji-t, hipotesis yg diajukan merupakan:

Ho: Tidak terdapat pengaruh media teknologi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada matapelajaran IPAS kelas V SD Negeri 091374 Naga Saribu Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Ha: Terdapat pengaruh media teknologi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar

siswa pada matapelajaran IPAS kelas V SD Negeri 091374 Naga Saribu Tahun Pelajaran 2024/2025.

Kriteria uji-t dapat dilakukan signifikan apabila diperoleh untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dengan hasil belajar. Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t dilakukan dengan cara membandingkan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ hipotesis diterima, dan jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ ditolak. Perhitungan uji-t dilakukan dengan rumus manual dan dengan menggunakan SPSS Versi 25.

Tabel 9. Uji Hipotesis (Uji-t)

Model	Unstand ardized Coefficie nts	Stand ardize d Coeffic ients	t	Si g.
	B	Std. Err or	Beta	
1 (Con stant)	- 50 2	23. 743	- .0 21	.9 8 3
Medi a Tekn ologi Kaho ot	1. 21 2	.35 4	.617 3. 41 9	.0 0 3

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis (uji-t) dengan SPSS Versi 25 dapat diketahui bahwa standar error adalah 0,354, beta 0,617, hasil uji-t adalah 3,419 dan signifikan adalah 0,003. Dari hasil penelitian uji hipotesis (Uji-t) hasil signifikan diperoleh $0,003 < 0,05$. Hasil perhitungan uji-t sebesar 3,419 dapat diketahui dari nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $3,419 \geq 1,720$ yang artinya terdapat pengaruh media teknologi Kahoot terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut

menunjukkan bahwa medianteknologi Kahoot memiliki pengaruh positif yang signifikan, maka dengan demikian H_0 diterima yaitu terdapat pengaruh antara media teknologi Kahoot (X) dengan hasil belajar siswa (Y).

D. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 091374 Naga Saribu. Penelitian menggunakan tes dan angket sebagai alat pengumpulan data dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 21 siswa. Tujuan melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh medi teknologi kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 091374 Naga Saribu.

Hasil uji validitas soal dari 50 butir soal terdapat 25 soal yang valid dan 25 soal tidak valid. Kemudian hasil validitas angket yang terdiri dari 40 pernyataan terdapat 20 pernyataan yang valid dan 20 pernyataan tidak valid. Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan validasi butir soal, peneliti menggunakan aplikasi *SPSS Versi 25* sehingga instrumen soal tes dan angket yang digunakan sebanyak 25 butir dan 20 butir pernyataan.

Dari hasil reliabilitas soal yang telah dilakukan menggunakan bantuan *SPSS Versi 25* menggunakan rumus *KR-20* memperoleh indeks reliabilitas instrument soal mencapai 0,924 pada soal yang berjumlah 25. Kemudian untuk hasil reliabilitas angket mencapai 0,932 pada angket yang berjumlah 20 pernyataan. Dari hasil perhitungan data tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan reliabel karena memiliki indeks reliabilitas kategori sangat kuat.

Hasil nilai rata-rata *Pretest* siswa yang dilakukan sebelum diberi perlakuan adalah 42,9. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berdasarkan hasil nilai rata-rata *Posttest* siswa yang dilakukan setelah diberikan perlakuan mencapai 80,38. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan setelah diberi perlakuan yaitu sebanyak 18 siswa yang tuntas dengan persentase sebanyak 85,71% dan 3 siswa yang tidak tuntas dengan persentase sebanyak 14,29%. Dari hasil nilai rata-rata angket yang telah diberikan kepada siswa mencapai 66,76

Berdasarkan hasil perhitungan manual maupun dengan bantuan *SPSS* pada pembahasan sebelumnya, dapat diketahui bahwa nilai signifikan dari media teknologi kahoot dan hasil belajar siswa lebih besar dari yaitu $0,200 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data dari hasil belajar siswa berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan, diperoleh hasil koefisien korelasi (r_{xy}) atau $r_{hitung} = 0,617$ dengan taraf signifikan 5% dengan jumlah responden (n) =21 siswa sehingga memperoleh r_{tabel} menunjukkan bahwa $0,617 \geq 0,433$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media teknologi kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 091374 Naga Saribu. Berdasarkan tabel interval nilai r , korelasi r_{xy} 0,617 terletak pada rentang nilai 0,60-0,799 maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh antara edia teknologi kahoot terhadap hasil belajar siswa yang memiliki hubungan yang kuat.

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis (uji-t) dengan bantuan SPSS versi 25, kami menemukan bahwa kesalahan standar adalah 2.82, beta 0,617, hasil uji-t 3.19 dan 0,003 yang signifikan. 0,05 dari hasil penting dari uji hipotesis (uji-t) 0,031. Hasil perhitungan uji-t 3.19 dapat dilihat dari nilai $T_Count \geq t_table$, yaitu $3.19 \geq 1.720$. Dengan kata lain, media teknologi Kahoot memengaruhi hasil pembelajaran siswa. Ini menunjukkan bahwa HA diterima karena Kahoot Technology Media memiliki dampak positif yang signifikan, yaitu, dampak teknologi Kahoot (X) dan hasil pembelajaran siswa (Y) diterima.

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis (uji-t) dengan bantuan SPSS versi 25, kami menemukan bahwa kesalahan standar adalah 2.82, beta 0,617, hasil uji-t 3.19 dan 0,003 yang signifikan. 0,05 dari hasil penting dari uji hipotesis (uji-t) 0,031. Hasil perhitungan uji-t 3.19 dapat dilihat dari nilai $T_Count \geq t_table$, yaitu $3.19 \geq 1.720$.

Dengan kata lain, media teknologi Kahoot memengaruhi hasil pembelajaran siswa. Ini menunjukkan bahwa HA diterima karena Kahoot Technology Media memiliki dampak positif yang signifikan, yaitu, dampak teknologi Kahoot (X) dan hasil pembelajaran siswa (Y) diterima. Maka peneliti menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari media teknologi kahoot terhadap hasil belajar IPAS siswa Kelas V SD Negeri 091374 Naga Saribu Tahun Pembelajaran 2024/2025.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian tentang pengaruh media teknologi kahoot terhadap hasil belajar siswa pada

mata pelajaran IPAS “materi sifat-sifat cahaya” di kelas V SD Negeri 091374 Naga Saribu Tahun Pembelajaran 2024/2025, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Penerapan media teknologi kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS “materi sifat-sifat cahaya,” di Kelas V SD Negeri 091374 Naga Saribu dengan memberikan *Pretest* sebelum memberikan perlakuan pada siswa/siswi kelas V. Pada awal penelitian terlebih dahulu peneliti memberikan *Pretest* sebanyak 25 butir soal sebelum memberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil *Pretest* siswa di kelas V memiliki nilai rata-rata 40,9 di mana terdapat 3 siswa yang tuntas dengan persentase 14,28% dan yang tidak tuntas sebanyak 18 siswa dengan persentase 85,72% dan nilai tersebut belum memenuhi syarat ketuntasan berdasarkan KKTP. Setelah itu peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan media Teknologi Kahoot pada saat mengajar, kemudian peneliti kembali menguji siswa dengan memberikan *Posttest* sebanyak 25 butir soal untuk melihat nilai atas perlakuan yang diberikan. Dengan menggunakan media teknologi Kahoot maka hasil belajar *Posttest* siswa meningkat dengan nilai rata-rata *Posttest* 80,32 dan terdapat 18 siswa yang tuntas dengan persentase sebesar 85,72% dan yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa dengan presentase 14,28%. Maka langkah terakhir yang peneliti lakukan adalah memberikan 25 butir angket model media Teknologi Kahoot kepada siswa.

Terdapat pengaruh media Teknologi Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran

IPAS Kelas V SD Negeri 091374 Naga Saribu. Dapat dilihat dari nilai rata-rata *Pretest* siswa 42,9 dan nilai rata-rata *Posttest* siswa 80,32. Berdasarkan hasil uji hipotesis (uji-t) dengan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $3,867 \geq 0,433$. Data tersebut dapat menunjukkan bahwa H_0 diterima yaitu terdapat pengaruh antara media teknologi Kahoot (X) dengan hasil belajar siswa (Y).

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A., Nelly, N., Suharto, S., Retnoningsih, R., Andriani, V. S., Arsiwie, S. R., Aimi, A., Aryanti, N., Wibowo, A. A. H., & Meirani, W. (2024). *Buku Ajar Teori Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
- Albert Efendi Pohan. (n.d.). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Penerbit CV. SARNU UNTUNG.
- Andi Setiawan. (n.d.). *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Azis, A. (n.d.). *Konsep Kinerja Guru Dan Sumber Belajar Dalam Meraih Prestasi*. GUEPEDIA.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50.
- Cendekia, I. N., & Hartati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Media Sahabat Cendekia.
- Darmawan Harefa, D. (2023). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Djonomiarjo, T. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal Aksar*, 05, 39–46.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fauzan, R. (2019). Pemanfaatan gamification Kahoot.it sebagai enrichment kemampuan berfikir historis mahasiswa pada mata kuliah sejarah kolonialisme Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 256–257.
- Harahap, O. F. M. (2022). *Meda Pembelajaran: Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran*. CV. AZKA PUSTAKA.
- Hasanah, M. (2022). Implementasi Nilai Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 8(1), 27–37.
- Indah Suciati, & Hapsan, A. (2022). Efikasi Diri dan Hasil Belajar Matematika: Suatu Kajian Meta-Analysis. CV. Ruang Tentor.
- Indriani, E., & Desyandri. (2022). Pengaruh Game Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipas Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1934–1942.
- Khanifah, S., Pukan, K. K., Sukaesih, S., & Biologi, J. (2012). Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan

- Hasil Belajar Siswa. *Unnes Journal of Biology Education*. *J.Biol.Educ. Unnes Journal of Biology Education*, 1(11), 66–73.
- Lia Poertanta, Yasinta Lisa, I. S. A. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(11), 1110–1120.
- Mamonto, N., Umar, F., & Kadir, H. (2021). Penggunaan Media Kahoot Dalam Penilaian Pembelajaran Mengevaluasi Struktur dan Kebahasaan Teks Aneka Pada Siswa Kelas X SMK Negeri Suwawa. *Jambura Journal Of Linguistics and Literature*, 2(1), 1–14.
- Manik, C. D., Muhammad, R., Anugrah, E., Pamulang, U., Selatan, T., Pamulang, U., & Selatan, T. (2025). PEMBELIAN PADA RESTORAN KEBULI JORDAN BEKASI. 3(1), 780–790.
- Meidawati, Sobron, Bayu, R. (2019). Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar Ipa. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 1(2), 30–38.
- Misnah, M. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Situs Lumpang Batu dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 42–55.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. 659–663.
- Nanda, W. N. S. E., & Choirul Umam. (2024). *Fotografi Dan Teknologi Dokumentasi*. Prenada Media.
- Nurita, T. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7.
- Parwati, N. N., Suryawan, P. P., & Ratih Ayu Apsari. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Silaban, P. J. (2015). *Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VI SD Methodist-12 Medan Tahun Ajaran 2014* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Silaban, P. J. (2017). Meningkatkan Motivasi Dan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa melalui Alat Peraga Montessori Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD ASSisi Medan. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 7(4), 502-511.
- Silaban, P. J. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VI SD Negeri 066050 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 2(1), 107-126.
- Silaban, P. J. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VI SD Negeri 066050 Medan

- Tahun Pembelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 2(1), 107-126.
- Silaban, P. J. (2019). Efektivitas Pembelajaran Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Alat Peraga Di Kelas Vi Sd Methodist-12 Medan Pada Kompetensi Dasar Luas Bangun Datar Sederhana. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 2(2), 175-199.
- Silaban, P. J., & Hasibuan, A. (2021). Hubungan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Cat Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 48-59.
- Silaban, P. J., Sinaga, B., & Syahputra, E. (2024). The Effectiveness Of Developing The Realistic Mathematics Education Based On Toba Batak Culture Learning Model To Improve The HOTS Capabilities Of Prospective Elementary School Teachers. *Educational Administration: Theory and Practice*, 30(5), 5625-5644.
- Permana, N. S. (2021). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 21(2), 128–135.
- Prasetyo, F. (2019). Pentingnya Model Project Based Learning terhadap Pemahaman Konsep di IPS. *Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 818–822.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95.
- Rajagukguk, N., Simarmata, E. J., & Anzelina, D. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick Pada Tema Indahnya Kebersamaan Di Kelas Iv Sd Negeri 097375 Tiga Raja. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 4(4), 33.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79.
- Rita Rahmaniati, M. P. (2024). Model – Model Pembelajaran Inovatif. *Uwais Inspirasi Indonesia*.
- Rizal Farista, I. A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 53(9), 1689–1699.
- Seftiani, I. (2022). Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revormasi Industri. *As-Sabiqun*, 4(5), 1276–1287.
- Septy Nurfadhillah, D. (2021). *Media Pembelajaran SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Simarmata, E. J. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Kartika I-1. 1–6.
- Sulistiawati Sulistiawati, Tita Mulyati, & Yayang Furi Furnamasari. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot Untuk Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang*

- Pendidikan Indonesia, 1(4), 144–156.
- Suparman, T., Prawiyogi, A. G., & Susanti, R. E. (2020). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 250–256.
- Suwahyu, I. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Proses Pembelajaran PAI. *Jurnal MediaTIK*, 6(1), 1–4.
- Tahrim, T., Patawari, F., Tanal, A. N., Nurjanah, S., Hilir, A., Rahmat, S., Kholik, N., Kafkaylea, & Premium. (2021). *INOVASI MODEL PEMBELAJARAN. EDU PUBLISHER.*
- Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457–464.