

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT TERHADAP SIKAP  
KERJASAMA SISWA DALAM PERMAINAN ICE BREAKING DI KELAS V SDN  
PONDOK RANJI 01**

Dewi Setyaningsih<sup>1</sup>, Lutfia Zahra<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta

<sup>1</sup>dewi.setyaningsih@umj.ac.id

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the research hypothesis which suspects that there is an effect of using kahoot media on the cooperative attitude of fifth grade students in the ice breaking game. Aiming to get results is there any effect of using kahoot media on the attitude of student cooperation in the ice breaker game and how big is the effect. This research was conducted at SDN Pondok Ranji 01, South Tangerang. The method in this study is to use a survey method using a questionnaire in the instrument. The population in this study is 150 students of class V and to take samples, namely by taking two classes, namely as many as 60 students. the result of the calculation is that the value is  $F_{count} > F_{table}$  ( $38.127 > 3.92$ ) then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Thus the regression equation obtained has the influence of variable X (Kahoot Learning Media) on variable Y (cooperation attitude) and based on the coefficient of determination test that the  $R_{square}$  value is 0.243 or  $KD = 0.243 \times 100\% = 24.3\%$ . This can be interpreted that the Kahoot Learning Media has an effect of 24.3% on the attitude of cooperation. While 75.7% is influenced by other variables that affect the attitude of cooperation.*

*Keywords: Media Kahoot, Attitude of Cooperation, Ice Breaking*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hipotesis peneliti yang menduga adanya pengaruh penggunaan media *kahoot* terhadap sikap kerja sama siswa kelas V dalam permainan *ice breaking*. Bertujuan untuk mendapatkan hasil adakah pengaruh penggunaan media *kahoot* terhadap sikap kerja sama siswa dalam permainan *ice breaking* dan seberapa besar pengaruhnya. Penelitian ini dilakukan di SDN Pondok ranji 01 Tangerang Selatan. Metode dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode survey dengan menggunakan angket dalam instrument. Populasi pada penelitian ini yaitu 150 siswa kelas V serta untuk mengambil sampel yaitu dengan mengambil dua kelas yaitu sebanyak 60 siswa. hasil dari penghitungan didapatkan nilai nya yaitu  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $38.127 > 3.92$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian persamaan regresi yang diperoleh

terdapat pengaruh variabel X (Media Pembelajaran *Kahoot*) terhadap variabel Y (sikap Kerjasama) dan berdasarkan uji koefisien determinasi bahwa nilai  $R^2$  sebesar 0.243 atau  $KD = 0.243 \times 100\% = 24.3\%$ . Hal ini dapat diartikan bahwa Media Pembelajaran *Kahoot* berpengaruh sebesar 24.3% terhadap sikap kerjasama. Sedangkan 75.7% dipengaruhi oleh variabel lain yang mempengaruhi sikap kerjasama.

Kata Kunci: Media *Kahoot*, Sikap Kerjasama, *Ice Breaking*

### **A. Pendahuluan**

Merambah ke era dengan meningkatnya kemajuan teknologi, dimana pertumbuhan teknologi sudah hadapi pertumbuhan yang lumayan pesat. Sehingga kemajuan ini dipengaruhi bermacam-macam aspek kehidupan baik dibidang politik, ekonomi, kebudayaan, seni serta apalagi di bidang pembelajaran. Terdapat hal yang tidak bisa kita jauhkan dengan terdapatnya kemajuan teknologi, sebab kemajuan teknologi berjalan sempurna dengan kemajuan ilmu pengetahuan, dimana dalam ilmu pengetahuan para partisipan didik diajarkan tentang indikasi serta kenyataan alam serta buat mempraktikkan ilmu pengetahuan tersebut. Dalam bidang pembelajaran teknologi bisa kita lihat secara jelas bahwa banyaknya media selaku pekerja serta siswa dalam mengerjakan tugas.

Menurut (Jalil, 2018) bahwa di

Indonesia, pendidikan diarahkan untuk mengembangkan manusia yang berwatak, berperadaban, dan bermartabat. Tujuan mulia tersebut termaktub secara jelas dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Para petinggi bangsa memandang pendidikan sebagai wadah untuk mengangkat moral bangsa yang telah terdegradasi. Banyak diantaranya pendidikan hanya diajarkan pada aspek pengetahuan (kognitifnya) saja. Siswa hanya dijejali dengan pengetahuan tentang konsep pengetahuan dan informasi. Kegiatan belajar hanya “terkurung” pada kegiatan menghafal konsep yang diberikan guru. Pembelajaran di sekolah selama ini jarang menyentuh kedalam ranah sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor). Oleh karena itu, (Jalil, 2018) menjelaskan bahwa diperlukannya kegiatan

pembelajaran dengan pendekatan holistik yang mencakup seluruh aspek pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran dan pendekatan holistik merupakan pembelajaran yang dinilai dari segala aspek kompetensi, baik itu pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun aspek ketuhanan (spiritual) sekaligus.

Menginjak akhir tahun 2021 pemerintah mengizinkan aktivitas Pendidikan Tatap Muka (PTM) terbatas secara bertahap di setiap daerah. Berdasarkan pada bulan januari 2022, sekolah tatap muka mulai berlaku. Perihal ini didasarkan pada penerbitan pesan Keputusan Bersama (SKB) 4 Menteri terkini tentang Panduan Penyelenggaraan Pendidikan di Masa Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid 19). Dalam SKB terkini, satuan pendidikan wajib menggelar Pendidikan Tatap Muka (PTM) terbatas, satuan pembelajaran dalam capaian vaksinasi dosis 2 pada pendidik dan tenaga kependidikan di atas 80% serta capaian pada vaksinasi dosis 2 pada masyarakat lanjut usia di atas 50% serta partisipan didik sesuai ketentuan peraturan (Caesaria, 2022). Hingga disaat ini Proses

pembelajaran tersebut dilakukan secara efisien diseluruh sekolah serta mentaati protokol kesehatan. Penyesuaian siswa yang hendak dialami di kelas lumayan terbatas dan membuat sesama peserta didik belum tercipta pada tiap-tiap perilaku ataupun nilai kepribadian yang wajib diterapkan.

Peserta didik pasti akan menghadapi banyak masalah yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran ataupun kegiatan pemberian tugas belajar. Lebih lanjut, peralihan keadaan peserta didik setelah belajar selama kurang lebih dua tahun belajar dari rumah, keadaan tersebut membuat peserta didik menjadi kurang efektif dalam menerima materi pembelajaran, karena ketika peserta didik belajar dari rumah, peserta didik harus dapat memahami materi tanpa dapat penjelasan

Dikutip dari halaman Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Kemendikbud ristek, Jumari,S.T.P, M.Si menerangkan bahwa, kegiatan pembelajaran secara langsung secara terbatas ini hendak dicoba sehabis pemerintahan

menuntaskan                      vaksinasi



sebagai alat untuk mendukung pembelajaran, baik sebagai alat informasi (sarana mengakses informasi) atau sebagai sarana pembelajaran (penunjang kegiatan belajar tugas). Menurut (Bahar H, Setyaningsih D, Nurmalia L, 2020) *Kahoot* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena *kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan sebagainya.

Dari hasil observasi melalui wawancara beberapa siswa di lapangan memperlihatkan bahwa peserta didik cenderung diam di dalam ruang kelas, dan masih sangat canggung dalam berkomunikasi antar peserta didik di SDN Pondok Ranji 01. Kemudian pembelajaran di kelas kurang adanya interaktif antara guru dan siswa, selain itu perlunya suatu permainan yang membuat suasana serta interaksi antar siswa pun mulai terbentuk. Dengan diawali kegiatan awal yaitu *ice breaking* dibantu dengan media *Kahoot* yang dilakukan secara berkelompok untuk membentuk sikap kerjasama

antar peserta didik, sehingga proses pembelajaran diharapkan terbentuk kerjasama secara berkelompok sehingga terbentuklah sikap kerjasama tersebut. Berdasarkan dari yang sudah dipaparkan diatas, penulis terdorong untuk mengangkat judul penelitian yaitu: **“Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot* Terhadap Sikap Kerja Sama Siswa Dalam Permainan *Ice Breaking* di kelas V SDN Pondok ranji 01”**

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu pengaruh penggunaan media *kahoot* terhadap sikap kerjasama siswa dalam permainan *ice breaking* di kelas V, dengan ini penelitian tersebut akan menggunakan pendekatan kuantitatif pendekatan ini sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti. Pendekatan kuantitatif menurut (Sugiyono, 2015a) ialah metode yang membutuhkan data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Pendekatan kuantitatif dapat diartikan sebagai pendekatan berupa penelitian yang berlandaskan pada

filsafat positivisme digunakan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Untuk itu, metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode survey. Metode survey menurut Adiyanta (Adiyanta, 2019) survey riset dikembangkan sebagai bentuk pendekatan positivis pada ilmu-ilmu sosial,serta menyediakan pertanyaan-pertanyaan untuk penelitian tentang laporan keyakinan/kepercayaan atas perilaku diri.

Metode survey ini dianggap tepat oleh peneliti untuk memperoleh data yang nantinya akan diolah dengan tujuan memecahkan masalah yang menjadi tujuan pada penelitian ini, dengan cara menggali informasi data penelitian dari pertanyaan yang dapat diungkap secara terperinci yang menggambarkan fenomena yang ada.

Penelitian ini dilakukan di satu sekolah dasar yang ada pada satu wilayah di daerah kelurahan ciputat timur dengan menggunakan satu

tingkatan yaitu kelas V. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini untuk memperoleh data yaitu menggunakan angket (kuesioner).

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

Hasil uji validitas variabel X didapatkan dari 30 butir kuesioner 27 butir soal valid dan pada variabel Y dari 30 butir kuesioner 26 butir soal valid. Hasil uji reliabilitas ditunjukkan oleh nilai cronbach's alpha, dimana nilai variabel X sebesar 0.825 dan variabel Y nilainya sebesar 0.869. maka dapat disimpulkan instrumen cukup reliabilitas atau dapat dipercaya.

Tahap kedua yaitu tahapan yang menjadi persyaratan analisis data, tahapan persyaratan ini meliputi pengujian normalitas, homogenitas dan Linieritas. Hasil uji normalitas pada kuesioner ini dinyatakan normal karena mengacu pada jika nilai signifikansi

$> 0,05$ , maka nilai residual berdistribusi normal. Nilai signifikansi yang didapat sebesar 0,189

0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas pada penelitian ini dinyatakan homogen

mengacu kepada pengambilan keputusan jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka distribusi data homogen. karena pada penelitian ini nilai signifikansinya yaitu sebesar  $0.100 > 0.05$  maka nilai nya homogen. Tahapan terakhir dalam persyaratan analisis yaitu uji Linieritas, fungsi uji Linieritas digunakan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Dalam pengujian linieritas pada data kuesioner dalam penelitian ini dinyatakan linear karena nilai sig. deviation from linearity  $0,231 > 0.05$ , berdasarkan pada dasar keputusan jika nilai sig. deviation from linearity lebih besar dari  $0.05$  maka dengan demikian variabel bebas dan variabel terikat memiliki hubungan yang linear.

Tahapan selanjutnya itu tahapan analisis data, tahapan ini menggunakan regresi sederhana untuk mengetahui adakah pengaruh antara variabel X (bebas) terhadap variabel Y (terikat) dan seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y. pengambilan keputusan berdasarkan Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sementara jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$

maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Keterangan :  $H_0 : \beta = 0$  (tidak ada pengaruh X terhadap Y)  $H_a : \beta \neq 0$  (ada pengaruh X terhadap Y). hasil dari penghitungan didapatkan nilai nya yaitu  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $38.127 > 3.92$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian persamaan regresi yang diperoleh terdapat pengaruh variabel X (Media Pembelajaran *Kahoot*) terhadap Variabel Y (Sikap Kerjasama).

Selanjutnya untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel X (bebas) terhadap variabel Y (terikat) dibutuhkan pengujian koefisien determinasi. Hasil yang diperoleh dari uji koefisien determinasi bahwa nilai R square sebesar  $0.243$  atau  $KD = 0.243 \times 100\% = 24.3\%$ . Hal ini dapat diartikan bahwa Media Pembelajaran *Kahoot* berpengaruh sebesar  $24.3\%$  terhadap Sikap Kerjasama.

Sedangkan  $75.7\%$  dipengaruhi oleh variabel lain yang mempengaruhi terhadap sikap kerjasama.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui adanya

pengaruh dari penggunaan media *kahoot* terhadap sikap kerjasama siswa kelas V dalam permainan *Ice breaking*. Sampel yang digunakan yaitu 60 responden, maka dapat disimpulkan, Berdasarkan hasil penelitian dari perhitungan yang didapatkan nilai nya yaitu  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $38.127 > 3.92$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian persamaan regresi yang diperoleh terdapat pengaruh variabel X (Media Pembelajaran *Kahoot*) terhadap variabel Y (sikap Kerjasama). Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari uji koefisien determinasi bahwa nilai  $R_{square}$  sebesar 0.243 atau  $KD = 0.243 \times 100\% = 24.3\%$ . Hal ini dapat diartikan bahwa Media Pembelajaran *Kahoot* berpengaruh sebesar 24.3% terhadap sikap kerjasama, sedangkan 75.7% dipengaruhi oleh variabel lain yang mempengaruhi sikap kerjasama.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adiyanta, F. C. S. (2019). Laporan penggunaan MKJP tahun 2018-2019. *Administrative Law & Governance Journal*, 2(4), 697–709.
- Amalia, A. (2020). Ice Breaking dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*. <https://doi.org/10.24252/saa.v8i1.11551>
- Bahar H, Setyaningsih D, Nurmalia L, A. L. (2020). EFEKTIFITAS KAHOOT BAGI GURU DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal KACANEGARA*
- Pengabdian Pada Masyarakat*.
- Caesaria, S. (2022). *Sekolah Tatap Muka Dimulai, Ini Daftar Aturan Lengkap 2022*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/edu/read/2022/01/03/105145271/sekolah-tatap-muka-dimulai-ini-daftar-aturan-lengkap-2022?page=all>
- Chumairok, ardiyani D. (2020). Kahoot!: Alternative Learning Media in the Millennial Era. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v4i4.6466>
- Deswanti, I. A. P., Santosa, A. B., & William, N. (2020). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*.
- E.Bahrudin, A. S. H. &. (2014). metode penelitian kuantitatif aplikasi dalam pendidikan. Group Penerbitan CV BUDI UTAMA.
- Gainau, M. (2016). Pengantar Metode Penelitian. PT KANISIUS.
- Haifaturrahmah, Fujiaturrahman, S., Muhardini, S., & Nurmiwati. (2020). Pelatihan Ice Breaking bagi Guru SD Sebagai Upaya Optimalisasi Kegiatan Awal Pembelajaran di Kelas. *Journal of Character Education Society*.
- Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. pustaka setia.
- Hariwijaya M, T. (2011). Pedoman Penulisan Ilmiah Skripsi dan Tesis. ORYZA.

- Irwan, I., & Waldi, A. (2019). Implementasi Kahoot! sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 2(1), 126–140. <https://doi.org/10.24036/JC.E.V2I1.130>
- Jalil, J. (2018). Pendidikan Karakter Implementasi Oleh Guru, Kurikulum, dan Sumber Daya Pendidikan (L. Rosiyana (ed.)). CV Jejak.
- Malawi, I., & Tristiar, A. A. (n.d.). PENGARUH KONSENTRASI DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS V SDN MANISREJO I KABUPATEN MAGETAN \* Ibadullah Malawi adalah Dosen dan Kaprodi PGSD FIP IKIP PGRI MADIUN \*\* AA Tristiar adalah Mahasiswa Program Studi PGSD FIP IKIP PGRI MADIUN.
- Menteri Pendidikan, Kebudayaan, R. dan T. R. I. (2021). Pembelajaran Tatap Muka Dilakukan Secara Terbatas. Direktorat Sekolah Dasar. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/pembelajaran-tatap-muka-dilaksanakan-secara-terbatas>.
- Mukhlis, Mohammad, Tohir, M. (2019). *Instrumen Pengukur Creativity And Innovation Skills Siswa Sekolah Menengah di Era Revolusi Industri 4.0*.
- Sarwono, J., & Salim, H. N. (2017). *Prosedur-prosedur populer statistik untuk analisis data*
- Sugiyono. (2015a). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Rnd*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2015b). *Statistik Nonparametis untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Suharyat, yayat. (2009). HUBUNGAN ANTARA SIKAP, MINAT DAN PERILAKU MANUSIA. *ACADEMIA (Accelerating the Worlds Research)*.
- Suharyat, Y. (2009). Hubungan antara sikap minat latihan dan kepemimpinan. *Academia*, 1, 1–19.
- Sukarelawati. (2019). Komunikasi Interpersonal Membentuk Sikap Remaja. PT Penerbit IPB IPB Press.
- Sururoh. (2020). Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran dan Evaluasi Siswa.
- Susanto A. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. KENCANA PRENAMEDIA GROUP.
- Syafnidawati. (2020). Hipotesis - Universitas Raharja. In *Jurnal Universitas Rahaja - Tangerang, Banten*.
- Syah, M. E. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Kelompok Terhadap Penyesuaian Sosial Anak. *JURNAL DIVERSITA*. <https://doi.org/10.31289/diversita.v6i1.3693>
- Wang A, T. R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Wigati, S. (2019). PENGGUNAAN MEDIA GAME KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN HASIL DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>
- Wijayanti, N. (2021). IMPLEMENTASI PERMAINAN

DALAM PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA DI SEKOLAH  
DASAR. Cendekiawan.  
<https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v3i1.218>

Yaumi, M. (2018). Media dan  
Teknologi Pembelajaran.  
KENCANA (Divisi dari  
PRENADAMEDIA Group).