



## Aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran di kelas V SD

Inggit Listi ✉, Universitas PGRI Madiun

Sri Lestari, Universitas PGRI Madiun

Dewi Tryanasari, Universitas PGRI Madiun

✉ [inggit\\_1802101005@mhs.unipma.ac.id](mailto:inggit_1802101005@mhs.unipma.ac.id)

---

**Abstrak:** Aplikasi *kahoot* merupakan aplikasi kuis *online* berbasis permainan yang dirancang untuk kegiatan pembelajaran. Aplikasi *kahoot* digunakan untuk mengelola suatu kuis, diskusi, hingga survey. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *kahoot* pada pembelajaran tematik terhadap minat belajar siswa kelas V SD. Penelitian ini dilaksanakan di 2 sekolah dasar, yakni di SDN Sampung 2 dan SDN Rejosari Kecamatan Kawedanan dengan jenis penelitian *Quasi* Eksperimen dan dengan desain *Pretest Posttest Control Group Design*. Sampel penelitian ini sebanyak 50 siswa dengan teknik sampling jenuh. Instrumen yang digunakan untuk mengukur minat belajar yaitu menggunakan angket dan lembar observasi. Teknik pengumpulan data berupa angket dan observasi. Sedangkan untuk teknik analisis data menggunakan uji t. Sebelum melakukan uji t dilakukan uji prasyarat. Hasil penelitian menunjukkan skor *posttest* lebih tinggi dibanding skor *pretest*. Pada kelas eksperimen rata-rata *posttest* 53,20 dan *pretest* 45,20. Sedangkan pada kelas kontrol skor *posttest* 45,72 dan *pretest* 43,68. Maka dapat disimpulkan penggunaan aplikasi *kahoot* berpengaruh terhadap minat belajar siswa V SD

**Kata kunci:** Aplikasi *kahoot*, Pembelajaran tematik, Minat belajar

---



## PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik dijadikan sebagai wahana bagi siswa untuk belajar secara mandiri sehingga dapat menyesuaikan diri terhadap kejadian yang ada di kehidupan sehari-hari. Dapat dikatakan tujuan dari pembelajaran tematik yaitu untuk mengembangkan potensi siswa melalui pembelajaran bermakna. Pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Subekti, 2017). Menurut (Kuncahyono & Sudarmiatin, 2019) pembelajaran tematik yang menggunakan metode ceramah justru akan menciptakan kebosanan dan membuat para siswa malas untuk mengikuti pembelajaran, pada kondisi tersebut siswa hanya dijadikan sebagai objek penerima pesan. Untuk merealisasikan pembelajaran yang bermakna maka diperlukan keterlibatan siswa pada pembelajaran, sehingga alternatif yang bisa digunakan seorang guru adalah menggunakan media dalam pembelajaran karena pendidikan yang baik tentu saja membutuhkan proses belajar yang baik, seperti penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan materi yang dihadapi oleh siswa (Nisa, 2014).

Menurut (Nisa, 2014) media pembelajaran adalah alat untuk menyalurkan sebuah pesan dengan tujuan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Fungsi dari media pembelajaran yaitu untuk memperjelas isi materi pelajaran, memberikan pengalaman yang nyata bagi siswa serta dapat merangsang cara berpikirnya. Dengan adanya media maka akan menciptakan pendidikan yang baru dan menarik sehingga membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran (Fatmawati, 2021).

*Kahoot* adalah sebuah *game* atau permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. *Kahoot* bisa digunakan ketika guru mengadakan *pretest-posttest*, penguatan materi, remedial, dan masih banyak lagi. Pada *kahoot* terdapat beberapa fitur yang variatif dan menarik sehingga memberikan kesan senang untuk mengikuti proses pembelajaran. Titik tolak dari keterangan *kahoot* tersebut, artinya *kahoot* termasuk media yang baik digunakan dalam pembelajaran (Sumarso, 2019).

Menurut Yumnah et al., (2022) minat merupakan aspek yang penting dalam suatu pembelajaran, karena minat memegang peranan penting dalam perkembangan belajar siswa. Siswa yang berminat terhadap bidang tertentu maka akan lebih menekuni bidang tersebut daripada siswa yang tidak berminat. Jika minat belajar tinggi maka tujuan dari pembelajaran akan tercapai. Berarti penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting dilakukan untuk membuat minat belajar menjadi baik. Dalam hal ini pengaruh penggunaan media terhadap minat, perlu diteliti lebih lanjut (Ramenda et al., 2019).

Untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh penggunaan *kahoot* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa, maka dilaksanakan penelitian ini. Peneliti mengambil subjek di SDN Sampung 2 dan SDN Rejosari dengan alasan karena dari hasil observasi awal *kahoot* belum pernah digunakan atau belum begitu dikenal di kedua SD tersebut.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Peneliti menggunakan *Pretest Posttest Control Group Design*, sehingga dalam

penelitian ini menggunakan dua kelompok untuk aktivitas uji coba, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol selanjutnya pada awal dan akhir perlakuan diberi angket untuk mengukur minat belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN Sampung 2 sebagai kelompok eksperimen dan SD Rejosari sebagai kelompok kontrol dengan mengambil masing-masing satu kelas di tiap SD yaitu kelas V. Adapun penelitian ini dilakukan di tahun ajaran 2022 pada semester genap. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Sebelum uji coba, peneliti menguji validitas dan reliabilitas instrumen. Jika angket telah valid dan reliabel, maka selanjutnya adalah analisis data yang dilakukan dengan uji prasyarat dan dilanjutkan dengan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *kahoot* pada pembelajaran tematik terhadap minat belajar siswa.

## HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kedua kelas uji coba, ditemukan masih ada beberapa aspek yang pelaksanaannya belum berjalan dengan baik dan perlu diperbaiki. Sebelum instrumen angket diujicobakan di kelas eksperimen dan kontrol, instrumen tersebut diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu, dan mendapatkan 15 item pernyataan yang valid dari 20 item pernyataan. Selanjutnya dengan uji reliabilitas dari 15 item yang valid didapatkan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,816 sehingga angket memiliki tingkat reliabilitas yang kuat. Dengan demikian instrumen ini reliabel dan layak digunakan untuk uji coba. Dibawah ini data observasi yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Aspek yang diamati	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak
Siswa menyimak dengan baik ketika diberikan penjelasan materi	9	16	8	17
Siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan	9	16	9	16
Siswa terlihat ceria saat jam pelajaran	15	10	11	14
Siswa antusias mengikuti pelajaran	12	13	10	15
Siswa bertanya ketika tidak memahami materi	4	21	6	19
Siswa ikut serta dalam mengerjakan kuis	10	15	10	15
Siswa terlihat ceria saat jam pelajaran	13	12	14	11
Siswa merasa senang jika mendapatkan skor tertinggi saat kuis	15	10	16	

Tabel 1. *Data observasi kelas eksperimen*

Aspek yang diamati	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak
Siswa menyimak dengan baik ketika diberikan penjelasan materi	8	17	8	17
Siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan	10	15	12	13
Siswa terlihat ceria saat jam pelajaran	14	11	11	14
Siswa antusias mengikuti pelajaran	12	13	10	15
Siswa bertanya ketika tidak memahami materi	6	19	6	19
Siswa ikut serta dalam mengerjakan kuis	10	15	10	15
Siswa terlihat ceria saat jam pelajaran	12	13	14	11
Siswa merasa senang jika mendapatkan skor tertinggi saat kuis	15	10	15	

Tabel  
Data

2.

*observasi kelas kontrol*

Setelah mendapatkan instrumen yang valid dan reliabel untuk digunakan dalam penelitian, maka selanjutnya adalah melaksanakan *pretest* dan *posttest* di kedua kelas. Pada kelas eksperimen diperoleh diperoleh skor rata-rata *pretest* siswa (*mean*) = 45,20. Dengan median = 44,00 dan standar deviasi 4,992. Dengan skor angket tertinggi siswa adalah 56 dan skor angket terendah 37. Sedangkan rata-rata *posttest* siswa (*mean*) = 53,20. Dengan median = 53,00 dan standar deviasi 3,122. Dengan skor tertinggi angket siswa adalah 59 dan skor terendah 47. Berikut tabel hasil rekapitulasi *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen.

No	Rentan Skor	Pretest	Posttest
1	30-40	4	0
2	41-50	18	7
3	51-60	3	17

Tabel 3. Rekapitulasi data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen

Selanjutnya pada kelas kontrol diperoleh skor rata-rata *pretest* siswa (*mean*) = 43,68. Dengan median = 43,00 dan standar deviasi 3,313. Dengan skor angket tertinggi siswa adalah 49 dan skor angket terendah 37. Sedangkan rata-rata *posttest* siswa (*mean*) = 45,72. Dengan median = 46,00 dan standar deviasi 2,836. Dengan skor tertinggi angket siswa adalah 50 dan skor terendah 39. Berikut tabel hasil rekapitulasi *pretest* dan *posttest* kelas kontrol.

No	Rentan Skor	Pretest	Posttest
1	30-40	3	1
2	41-50	20	24
3	51-60	0	0

Tabel 4. Rekapitulasi data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol

Setelah dilakukan penelitian dan didapatkan data angket minat kemudian dilakukan uji prasyarat, yakni uji normalitas dan homogenitas. Dari perhitungan uji normalitas di *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,124 dan 0,069. Sedangkan pada kelas kontrol didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,200 dan 0,09. Suatu data dikatakan normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ( $\geq 0,05$ ). Karena signifikansi di kedua kelas lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data angket minat belajar berdistribusi normal. Berikut data uji normalitas di kedua kelas.

	L-hitung	L-tabel	Keputusan
<b>Pretest eksperimen</b>	0,155	0,173	H <sub>0</sub> diterima
<b>Posttest eksperimen</b>	0,167	0,173	H <sub>0</sub> diterima
<b>Pretest kontrol</b>	0,106	0,173	H <sub>0</sub> diterima
<b>Posttest kontrol</b>	0,160	0,173	H <sub>0</sub> diterima

Tabel 5. Data uji normalitas

Selanjutnya perhitungan dari uji homogenitas yang dilakukan dengan bantuan program SPSS 21. Dari perhitungan uji homogenitas di *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,772 dan 0,765. Sedangkan pada kelas kontrol didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,765 dan 0,756. Suatu data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ( $\geq 0,05$ ). Karena signifikansi di kedua kelas lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data tersebut memiliki

varian yang sama atau homogen. Berikut data hasil uji homogenitas menggunakan SPSS 21.

	<b>F-hitung</b>	<b>F-tabel</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Keputusan uji</b>
<b>Pretest eksperimen</b>	0,772	4,04	$F_{hitung} \leq F_{tabel}$	$H_0$ diterima
<b>Posttest eksperimen</b>	0,765	4,04	$F_{hitung} \leq F_{tabel}$	$H_0$ diterima
<b>Pretest kontrol</b>	0,765	4,04	$F_{hitung} \leq F_{tabel}$	$H_0$ diterima
<b>Posttest kontrol</b>	0,756	4,04	$F_{hitung} \leq F_{tabel}$	$H_0$ diterima

Tabel 6. Data uji homogenitas

Setelah uji prasyarat dilakukan, dan menghasilkan data yang normal dan homogen, berikutnya adalah uji hipotesis menggunakan uji t, dengan tujuan untuk membuktikan atau mengetahui apakah ada pengaruh antara hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran *kahoot* dalam pembelajaran tematik. Berikut ini rekapitulasi data *pretest* dan *posttest* yang menjadi acuan dasar dalam pengujian uji T

	<b>Mean</b>	<b>N</b>	<b>Std. deviasi</b>	<b>Std. eror</b>
<b>pretest</b>	45,20	25	4,992	0,998
<b>posttest</b>	53,20	25	3,122	0,624

Tabel 7. Data rekapitulasi *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen

	<b>T</b>	<b>Df</b>	<b>Sig. (2-tailed)</b>
<b>Pretest-posttest</b>	-6,659	24	0,000

Tabel 8. Hasil uji hipotesis

Dilihat dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa sig. (2-tailed) < Alpha maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan aplikasi *kahoot* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V SD.

## PEMBAHASAN

Pembahasan ini memaparkan hasil dari observasi dan hasil dari uji *pretest posttest* terhadap minat belajar siswa. Peneliti melakukan observasi dari awal hingga akhir pembelajaran di kedua kelas menggunakan lebar observasi. Ditemukan masih banyak hal-hal yang perlu diperbaiki pelaksanaannya. Sebelum dilakukan *pretest*, proses pembelajaran di kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama sekali belum pernah menggunakan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peneliti menggunakan media interaktif pada kelas eksperimen agar pembelajaran tematik menjadi lebih bermakna. Salah satunya aplikasi *kahoot* yang diterapkan di kelas eksperimen, yang sengaja peneliti gunakan untuk kegiatan evaluasi. Sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan lembar soal yang biasa digunakan untuk kegiatan evaluasi di dalam kelas. Selanjutnya peneliti melakukan uji *pretest* dan *posttest* di kedua kelas.

Pada kelas eksperimen, peneliti memperoleh peningkatan dari yang sebelumnya rata-rata *pretest* 45,20 menjadi 53,20 pada kegiatan *posttest* sehingga dapat dikatakan terdapat peningkatan minat belajar menggunakan aplikasi *kahoot*, sedangkan pada kelas kontrol, peneliti memperoleh hasil rata-rata *pretest* 43,68 menjadi 45,72 di kegiatan *posttest*, sehingga dapat dikatakan terdapat peningkatan minat belajar pula. Di dalam *kahoot* terdapat fitur yang menarik perhatian siswa karena sengaja didesain dalam bentuk *game*, sehingga pembelajaran tematik khususnya di kelas eksperimen menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* diatas menunjukkan penggunaan *kahoot* dapat mengurangi rasa bosan dalam pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa  $H_1$  diterima, sehingga penggunaan *kahoot* berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa Hal ini didukung dengan hasil penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Fatmawati (2021) menyatakan penerapan media kuis berbasis *kahoot* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar matematika. Selanjutnya diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Riyan (2019) yang menyimpulkan terdapat peningkatan pemahaman konsep matematis siswa dan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 5 Bandar Lampung menggunakan game interaktif *kahoot*.

Namun, dalam menggunakan aplikasi *kahoot* pada proses pembelajaran peneliti masih menemukan beberapa kendala teknis, misalnya jaringan internet yang kurang mendukung untuk dan perangkat yang digunakan mengakses *kahoot*. Diharapkan beberapa kendala tersebut dapat dijadikan acuan untuk peneliti selanjutnya untuk meminimalisir kendala yang ada.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data pada penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi *kahoot* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V SD dalam pembelajaran tematik tema 9 subtema 1.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fatmawati. (2021). Pengaruh penerapan media kuis berbasis kahoot terhadap minat Belajar matematika di SMA Budi Luhur Pangkalan Kresik. *Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifudin Jambi*, 132.
- Kuncahyono, K., & Sudarmiatin, S. (2019). Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik indahnya negeriku untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(2), 156–163. <https://doi.org/10.17977/um027v3i22018p156>
- Nisa, K. (2014). Analisis penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 23.
- Ramenda, R. C. (2019). Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 121.
- Subekti, A. (2017). *Tema 9 Benda Benda di Sekitar Kita Buku Guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013* (Aminah (ed.); 2nd ed.). Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (22nd ed.). CV Alfabeta.
- Sumarso. (2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan Combrio* (T. Yulianti (ed.); 1st ed.). Penerbit Dee Publish.
- Yumnah, S., Risnanosanti., Abdullah, A. R., Salam, M. F., Firinta, T., & Hutagalung, I. S. R. (2022). *Pengembangan Minat dan Bakat Belajar Siswa* (R. Aqli (ed.); 1st ed.). CV Literasi Nusantara Abadi.