



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI KELAS V SDN 07 MUDIK LAWE

Dea Resti Enjeli¹, Muhammad Danil Adli², Mutia Septia Putri³, Siska Aldista Fauziah⁴,
Suci Rahayu⁵, Ade Marlia⁶

*^{1,2,3,4,5,6} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia

[1*enjelidearesti@gmail.com](mailto:enjelidearesti@gmail.com), [2danildaniltanjap@gmail.com](mailto:danildaniltanjap@gmail.com), [3Mutiaseptiaputri10@gmail.com](mailto:Mutiaseptiaputri10@gmail.com),
[4siskaaldistafauziah@gmail.com](mailto:siskaaldistafauziah@gmail.com), [5suci2005rahayu@gmail.com](mailto:suci2005rahayu@gmail.com), [6ademarlia@gmail.com](mailto:ademarlia@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 07 Mudik Lawe. Penelitian ini berakar dari rendahnya ketertarikan dan hasil belajar siswa pada topik bilangan cacah, yang diduga disebabkan oleh minimnya variasi dalam metode pengajaran yang diterapkan oleh guru. Untuk mengatasi tantangan ini, media pembelajaran Kahoot diimplementasikan sebagai alat untuk evaluasi dan pembelajaran yang interaktif dan memanfaatkan teknologi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimental serta desain One Group Pretest-Posttest Design. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 18 siswa kelas V. Alat pengumpul data meliputi tes pretest dan posttest, kuesioner. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest ke posttest. Melalui analisis uji-t, diperoleh bahwa nilai t-hitung melebihi t-tabel, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa media Kahoot efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi bilangan cacah di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci : media pembelajaran, Kahoot, matematika, hasil belajar.

Abstract

This study aims to explore the effect of using Kahoot as a learning medium on the mathematics learning outcomes of fifth-grade students at SDN 07 Mudik Lawe. This research stems from low student interest and learning outcomes in the topic of whole numbers, which is thought to be caused by a lack of variety in teaching methods employed by teachers. To address this challenge, Kahoot as a learning medium was implemented as a tool for interactive evaluation and learning utilizing technology. This study used a quantitative approach with pre-experimental methods and a One Group Pretest-Posttest Design. Participants in this study consisted of 18 fifth-grade students. Data collection tools included pretests and posttests, and questionnaires. Data analysis results showed an increase in average scores from pretest to posttest. Through a t-test analysis, the calculated t-value exceeded the t-table, indicating that Kahoot usage has an effect on students' mathematics learning outcomes. Thus, it can be concluded that Kahoot is effective in improving student learning outcomes in whole numbers at the elementary school level.

Keywords : learning media, Kahoot, mathematics, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Perkembangan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Teknologi telah merevolusi metode belajar siswa dan cara pengajaran guru. Dengan adanya internet serta perangkat digital seperti laptop, tablet, dan smartphone, pembelajaran kini menjadi lebih interaktif, fleksibel, dan menarik. (Huda, 2020) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam edukasi telah menghasilkan perubahan besar dalam proses belajar mengajar serta mendorong hadirnya inovasi dalam metode pengajaran.

Matematika adalah mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan analitis di kalangan siswa. Keterampilan matematika sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi dasar bagi penguasaan sains serta teknologi. Namun, banyak siswa, terutama di Tingkat Sekolah Dasar, masih menganggap pelajaran ini sulit, membosankan, dan menakutkan. Salah satu faktor utama yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika adalah metode pengajaran yang cenderung monoton dan tidak menarik. Penggunaan media pembelajaran yang tidak inovatif oleh guru membuat siswa malas mengikuti pelajaran dan menganggapnya sebagai beban. Keadaan ini berpengaruh langsung terhadap hasil belajar yang kurang memuaskan (Josenan, 2024).

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti bakat individu, waktu belajar, kemampuan masing-masing, kualitas pengajaran, dan konteks lingkungan. Hasil belajar juga mencakup tiga domain penting, yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu, guru perlu berinovasi dalam menyampaikan materi agar siswa dapat memahami pembelajaran dengan lebih baik. Salah satu cara inovatif tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang menarik dan interaktif (Lestari, 2017).

Media pembelajaran adalah alat bantu visual, audio, atau digital yang mendukung proses belajar mengajar. Penggunaan media yang tepat dapat memperlancar komunikasi antara guru dan siswa, meningkatkan minat belajar, serta membantu pemahaman konsep-konsep yang bersifat abstrak. Di zaman digital ini, salah satu media pembelajaran yang sangat populer dan efektif adalah Kahoot!, sebuah platform kuis interaktif yang mengedepankan permainan dan dapat diakses menggunakan perangkat digital. Tanpa adanya media, proses komunikasi tidak mungkin terjadi, yang membuat pembelajaran, sebagai kegiatan komunikasi, tidak dapat berlangsung secara maksimal. Media pembelajaran merupakan elemen penting yang mampu menyampaikan ciri-ciri individu dari siswa. Dalam praktek yang ada, proses pengajaran di sekolah selama ini dinilai kurang beragam. Kebosanan adalah faktor utama yang umumnya menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Diperlukan media pembelajaran yang menarik agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Sinaga et al., 2023)

Kahoot adalah platform pendidikan interaktif berbentuk permainan yang memiliki akses mudah dan ramah pengguna. Kahoot dapat dimanfaatkan sebagai alat belajar untuk membuat kuis, baik untuk kegiatan pra-tes maupun pasca-tes, atau untuk pertanyaan yang perlu diselesaikan. (Hidayat et al., 2023). Kahoot! tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi formatif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa melalui permainan yang kompetitif dan menyenangkan. Platform ini menawarkan banyak keuntungan, termasuk tampilan visual yang menarik, batas waktu dalam menjawab soal yang dapat melatih siswa berpikir cepat dan akurat, serta dua mode permainan (individu dan kelompok) yang fleksibel untuk diterapkan dalam proses pembelajaran (Permana, 2021). (Hidayat et al., 2023) menyatakan bahwa Kahoot! dapat meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, dan kemandirian siswa. Selain itu, penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran matematika menciptakan suasana kelas yang dinamis, kompetitif, dan kolaboratif yang dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 07 Mudik Lawe, ditemukan bahwa siswa kelas V masih mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran bilangan cacah. Situasi ini berpengaruh kepada rendahnya nilai hasil belajar siswa. Penyebab utama dari permasalahan ini adalah kurangnya variasi dalam metode pembelajaran dan minimnya penggunaan media yang dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran matematika. Menyusul permasalahan ini, penelitian ini mengusulkan penggunaan media pembelajaran Kahoot! sebagai cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bilangan cacah. Diinginkan, dengan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, siswa akan lebih

terstimulasi, aktif berpartisipasi, serta mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai konsep yang diajarkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 07 Mudik Lawe pada materi bilangan cacah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis digital di tingkat sekolah dasar serta menjadi acuan bagi guru dalam memilih media yang tepat dan efektif di era digital saat ini.

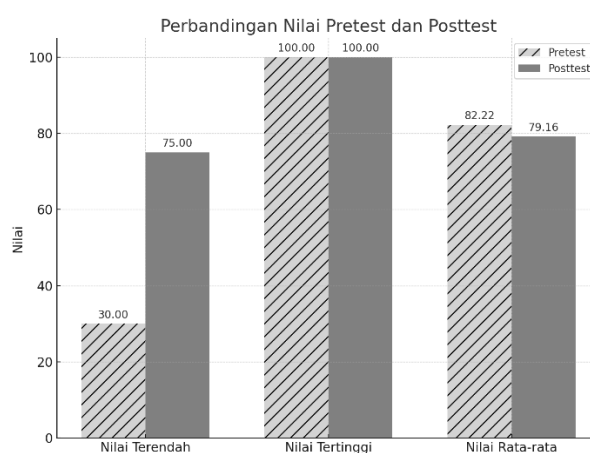
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pra-eksperimental*, bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar matematika siswa. Desain yang diterapkan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol. Pada desain ini, siswa diberi tes sebelum dan sesudah perlakuan (penggunaan Kahoot) untuk mengidentifikasi adanya peningkatan dalam hasil belajar. Desain ini memungkinkan peneliti melakukan perbandingan antara hasil pretest dan posttest untuk menilai efektivitas media pembelajaran yang diterapkan.

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas V di SDN 07 Mudik Lawe pada tahun ajaran 2025/2026, yang berjumlah 21 siswa. Namun, karena hanya 18 siswa yang mengikuti pretest dan posttest, analisis data dilakukan hanya pada 18 responden tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan tes tertulis sebelum dan setelah penggunaan media Kahoot. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif serta uji-t untuk mengevaluasi perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, serta untuk menilai signifikansi pengaruh media pembelajaran yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar matematika siswa pada kelas V SDN 07 Mudik Lawe, terutama pada materi bilangan cacah. Dengan menggunakan media kuis interaktif Kahoot dalam proses belajar, siswa tidak hanya mendapatkan pengalaman edukasi yang menyenangkan, tetapi juga menunjukkan perkembangan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Ini terbukti melalui analisis data kuantitatif dari pretest dan posttest, serta data kualitatif yang dikumpulkan dari kuesioner dan observasi langsung di kelas. Media pembelajaran Kahoot digunakan sebagai alat untuk evaluasi formatif dan bantu dalam penyampaian pertanyaan secara interaktif, yang meningkatkan partisipasi aktif siswa selama kegiatan pembelajaran. Sebelum proses pembelajaran menggunakan media Kahoot, siswa harus menyelesaikan pretest guna mengukur pengetahuan awal mereka mengenai bilangan cacah.



Gambar 1.

Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest Siswa Kelas V

Setelah penerapan pembelajaran dengan Kahoot, terlihat adanya peningkatan skor secara umum. Siswa yang semula memperoleh nilai rendah mengalami kenaikan yang signifikan, dan distribusi nilai menjadi lebih merata. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan Kahoot terbukti efektif dalam memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Grafik batang di atas mengilustrasikan perbandingan nilai antara pretest dan posttest siswa kelas V SDN 07 Mudik Lawe mengenai bilangan cacah. Terlihat bahwa siswa dengan nilai terendah menunjukkan peningkatan yang signifikan, dari 30 pada pretest menjadi 75 saat posttest. Sebaliknya, nilai tertinggi tetap konsisten di angka 100 baik di pretest maupun posttest, menunjukkan keandalan pada siswa dengan capaian tertinggi. Hasil nilai pretest dan posttest dari 18 siswa yang datanya valid ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 1.
Analisis Pretest dan Posttest

NO	Siswa	Skor Pretest	Skor Posttest	$d = X^1 - X^2$	d^2
1	Siswa 1	95	80	15	225
2	Siswa 2	80	70	10	100
3	Siswa 3	80	85	5	25
4	Siswa 4	95	70	25	625
5	Siswa 5	80	80	0	0
6	Siswa 6	95	80	15	225
7	Siswa 7	60	45	15	225
8	Siswa 8	80	80	0	0
9	Siswa 9	95	90	5	25
10	Siswa 10	85	75	10	625
11	Siswa 11	100	100	0	0
12	Siswa 12	100	100	0	0
13	Siswa 13	95	90	5	25
14	Siswa 14	100	75	25	625
15	Siswa 15	65	75	10	100
16	Siswa 16	80	80	10	100
17	Siswa 17	75	75	0	0
18	Siswa 18	30	75	45	2025
Jumlah		1480	1425	195	4425

Hasil dari pretest dan posttest untuk 18 siswa yang datanya valid tercantum dalam table. Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa di antara 18 siswa yang menjadi subjek penelitian ini, terdapat perbedaan skor yang cukup mencolok antara hasil pretest dan posttest. Nilai rata-rata pretest tercatat sebesar 79,16, sementara rata-rata posttest naik menjadi 82,22, dengan selisih rata-rata (\bar{d}) sebesar 10,83. Total selisih nilai ($\sum d$) adalah 195, di mana jumlah kuadrat selisih ($\sum d^2$) mencapai 4425. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kemajuan dalam hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran Kahoot.

Selain analisis rata-rata, perhitungan simpangan baku atau standar deviasi juga dilakukan dan diperoleh nilai sebesar 18,84. Ini menunjukkan adanya variasi dalam tingkat pencapaian hasil belajar siswa pasca intervensi. Namun demikian, meskipun terdapat perbedaan individu di antara siswa, secara keseluruhan terlihat tren positif dalam peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan pengelolaan data, diketahui bahwa jumlah sampel siswa valid dalam penelitian ini adalah $n = 18$ siswa, sehingga derajat kebebasan (df) adalah $n - 1 = 18 - 1 = 17$. Dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, nilai t-tabel yang didapatkan adalah 2,110 (berdasarkan distribusi t untuk $df = 17$). Selain itu, perhitungan untuk uji-t menunjukkan bahwa nilai t-hitung adalah 3,95, yang menunjukkan bahwa $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($3,95 > 2,110$). Oleh karenanya, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa setelah menggunakan media pembelajaran Kahoot. Ini berarti bahwa penggunaan media Kahoot memberikan

dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa, khususnya pada materi bilangan cacah di kelas V SDN 07 Mudik Lawe.

Temuan ini sejalan dengan pengamatan yang dilakukan oleh Nuraini (2022) yang mengungkapkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game seperti Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi matematika. Selain itu, penelitian oleh Fitriyani dan Huda (2021) juga menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar ketika proses pembelajaran berlangsung secara interaktif dan kompetitif melalui media seperti Kahoot. Ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot tidak hanya teori yang relevan dalam konteks pembelajaran abad ke-21, tetapi juga terbukti efektif dalam praktik untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa, khususnya dalam aspek berhitung dan konsep dasar matematika seperti bilangan bulat.

Berdasarkan analisis data, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran Kahoot memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika pada siswa kelas V SDN 07 Mudik Lawe dalam materi bilangan bulat. Ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor rata-rata dari pretest hingga posttest, serta hasil uji-t yang menunjukkan nilai t -hitung melebihi t -tabel. Selain perbaikan nilai, penggunaan Kahoot juga meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, media Kahoot terbukti mampu meningkatkan pemahaman serta motivasi siswa dalam memahami matematika di tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Kahoot! Memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di SDN 07 Mudik Lawe, terutama dalam materi bilangan cacah. Peningkatan rata-rata nilai dari pretest menuju posttest, serta hasil uji-t yang memperlihatkan nilai t -hitung lebih tinggi daripada t -tabel ($3,95 > 2,110$), menunjukkan bahwa Kahoot efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, penggunaan Kahoot juga terbukti meningkatkan keterlibatan aktif, motivasi belajar, dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang berbasis digital seperti Kahoot dapat dijadikan sebagai strategi inovatif yang pantas diterapkan oleh para guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di level sekolah dasar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penulisan artikel ini. Secara khusus, ucapan terima kasih disampaikan kepada Ibu Nurutami, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN 07 Mudik Lawe, yang telah memberikan izin, arahan, serta fasilitas selama proses penelitian berlangsung. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang tulus kepada Ibu Maya Dwiana Christina, S.Pd., Gr., selaku Wali Kelas V, atas bantuan, bimbingan, serta dukungannya dalam pengumpulan data dan pelaksanaan kegiatan di kelas. Dukungan dari kedua pihak tersebut sangat berarti dalam keberhasilan penyusunan artikel ini

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933–6942.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>
- Josenan, V. S. D. N. (2024). *Penggunaan media Kahoot! Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika*. 5.
- Lestari, W. (2017). Pengaruh Kemampuan Awal Matematika dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Analisa*, 3(1), 76–84. <https://doi.org/10.15575/ja.v3i1.1499>

-
- 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. <https://doi.org/10.34150/jpak.v21i2.334>
- Sinaga, D. M., Lumbantobing, M. T., & Simanjuntak, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 3 Peduli terhadap Mahkluk Hidup Subtema 1. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(02), 410–416. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i02.3071>