

Pengaruh Penggunaan Media Games Kahoot terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar

Effect of Using Kahoot Games Kahoot Media on the Indonesia Learning Outcomes of Grade V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar

Syamsiah D^{1*}, Amir Pada², Marwah³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
18marwah@gmail.com

Abstrak (Bahasa Indonesia)

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan media pembelajaran *Games Kahoot* di kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar, untuk mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar, untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *Games Kahoot* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar. Jenis penelitian ini yaitu *Quasi Eksperimental Desain* dengan menggunakan desai *Nonequivalent Control Group* memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I berjumlah 58 orang, sedangkan sampel pada penelitian ini berjumlah 42 siswa. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas yaitu media pembelajaran *Games Kahoot* dan variabel terikat yaitu hasil belajar Bahasa Indonesia. Prosedur penelitian yang digunakan dengan dua tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Teknik pengumpulan data penelitian ini dengan melakukan observasi, tes, dan dokumentasi dengan Teknik analisis data menggunakan Teknik deskriptif dan inferensial yang berbagi atas uji normalitas, homogenitas dan hipotesis. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Games Kahoot* saat digunakan menjadikan peserta didik tertarik sehingga menghasilkan kategori sangat baik. Adapun hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik berdasarkan hasil *posttest* pada kelas eksperimen menunjukkan kategori hasil belajar dengan cukup baik. Sementara hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik berdasarkan hasil *posttest* pada kelas kontrol menunjukkan kategori hasil belajar kurang baik. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial diperoleh $P=0,000$ lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Games Kahoot* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Games Kahoot, Hasil Belajar Bahasa Indonesia*

Abstract (Bahasa Inggris)

This study is an experimental study that aims to find out an overview of the use of *Kahoot Games* learning media in class V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Makassar City, to find out the learning outcomes of Indonesian students in class V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Makassar City, to find out the use of Learning Media *Games Kahoot* on learning outcomes Indonesian students in class V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar. This type of research, namely *Quasi Experimental Design* using the *Nonequivalent Control Group* desai, provides *pretests* to experimental classes and control classes. The population in this study was all students of class V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I totaled 58 people, while the sample in this study was 42 students. The research variable consists of free variables, namely *the Kahoot Games* learning media and bound variables, namely learning outcomes Indonesian. The research procedure is used with two stages, namely the preparatory stage and the implementation stage. This research data collection technique by conducting observations, tests, and documentation with data analysis techniques using descriptive and inferential techniques that share on the test of normality, homogeneity and hypothesis. The results of the descriptive analysis show that the use of *The Kahoot Games* learning media when used makes students interested so that it produces an excellent category. Some of the learning outcomes Indonesian students based on *the posttest* results in the experimental class showed a fairly good category of learning outcomes. Meanwhile, learning outcomes Indonesian students based on *posttest* results in the control class showed that the learning outcomes category was not good. Based on the results of inferential statistical analysis obtained $P=0.000$ less than. It can be concluded that there is an influence on the use of *Kahoot Games* learning media on the learning $\alpha = 0,05$ outcomes of Indonesian students in class V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Makassar City.

Keywords: *Kahoot Games Learning Media, Indonesian Learning Outcomes*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003).

Fungsi dan tujuan dalam Pendidikan Nasional dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 57 tahun 2021 pasal 1 point 1 yang berbunyi: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan sebuah indikator penting untuk mengukur kemajuan suatu bangsa. Penyelenggaraan Pendidikan mencakup instansi Pendidikan pada jenjang Pendidikan dasar, Pendidikan menengah pertama, Pendidikan menengah atas, hingga di perguruan tinggi, dalam instansi Pendidikan tersebut terdapat proses belajar mengajar yang berlangsung (Erlinasari, 2020). Mengacu pada Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 bahwa siswa secara aktif mengembangkan potensi diri. Dalam pengembangan tersebut Bahasa memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi manusia dalam berbagai bidang kehidupan sebab Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sarana yang tepat untuk mengungkapkan berbagai macam gagasan. Melalui Bahasa, manusia dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan kepada orang lain.

Bahasa merupakan media untuk menyampaikan berbagai informasi serta menyebarkan ilmu pengetahuan. Peran Bahasa yang sedemikian penting menuntut adanya upaya-

upaya untuk lebih mengoptimalkan pembelajaran Bahasa di sekolah, khususnya di sekolah dasar. Tidak dapat disangkal lagi bahwa Bahasa mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui Bahasa manusia dapat berkomunikasi dengan baik dan dapat mengekspresikan ide-ide yang ada. Artinya, Bahasa merupakan media antara komunikator dengan komunikan. Adapun tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah yang termuat pada kurikulum 2013 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu siswa diharapkan memiliki kemampuan di bidang kebahasaan khususnya Bahasa Indonesia (Arifin, 2019). Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat terlaksana dengan baik apabila terjadi interaksi menarik antar pendidik dan siswa. Keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti strategi pembelajaran, metode, dan pendekatan pembelajaran, serta sumber belajar yang digunakan, baik dalam bentuk buku, modul, lembar kerja, maupun media seperti halnya pemanfaatan teknologi.

Perkembangan zaman mengharuskan manusia dapat menggunakan teknologi digital, agar tidak tertinggal dalam arus perkembangan. Teknologi digital merupakan salah satu bukti dari berkembangnya kemajuan teknologi pada saat ini (Fatmawati, 2020). Teknologi merupakan alat dan sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran. Teknologi pembelajaran dapat diartikan sebagai penerapan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan dalam menyelesaikan permasalahan belajar. Oleh karena itu, teknologi merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia, salah satunya pada bidang Pendidikan.

Pemanfaatan teknologi yang berpengaruh positif dan bermanfaat untuk Pendidikan adalah teknologi internet, computer, android, dan lain sebagainya (Fatmawati, 2021). Menurut pendapat Tounder (Selwyn, 2011) menyebutkan bahwa teknologi Pendidikan sebagai media pembelajaran dalam faktor pendukung dalam terlaksananya pembelajaran, baik dalam memperoleh informasi materi pembelajaran maupun sebagai media penunjang kegiatan belajar dan tugas sekolah (Lestari, 2018). Kemajuan teknologi memberikan pengaruh terhadap beberapa bidang salah satunya dalam bidang Pendidikan. Penggunaan Pendidikan dalam bidang Pendidikan dilibatkan

dalam proses pembelajaran yaitu sebagai media pembelajaran. (Fatmawati, 2021).

Kemajuan teknologi berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah dan Lembaga Pendidikan lainnya. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas, telah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era global. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, guru sebagai komponen utama dalam dunia Pendidikan dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan inovatif, diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran yang dilakukan dengan efektif dan menyenangkan (Harahap, 2021; Rambe, 2021).

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar serta memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada hasil belajar. Selain itu pemakaian pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran di era digital, guru diharapkan menguasai teknologi digital agar dapat menggunakan berbagai macam media untuk menunjang terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien serta mudah untuk dipahami. Selain menguasai media pembelajaran, guru diharapkan mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi berbasis digital (Tiar, 2020).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 09 Maret 2022 di kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar. masih banyak siswa yang hasil belajarnya kurang baik dan perlu adanya perbaikan. Banyak siswa yang kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan aktivitas belajar yang terlihat sangat monoton karena media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi kurang menarik. Mengacu pada permasalahan, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebaiknya digunakan media pembelajaran sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar.

Perkembangan teknologi yang semakin maju menjadikan game dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Salah satu media yang dapat guru gunakan dalam pembelajaran adalah media Games Kahoot. Game kahoot memiliki keunggulan antara lain soal-soal yang disajikan dalam game kahoot memiliki alokasi waktu yang terbatas. Karena dengan adanya keterbatasan waktu, siswa dilatih untuk berfikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal. Keunggulan lain dari game kahoot yaitu jawaban dari soal yang diberikan akan diwakili oleh gambar dan warna serta tampilan pada perangkat guru dan perangkat siswa akan otomatis berganti menyesuaikan dengan nomor soal yang sedang ditampilkan.

Dalam media Kahoot terdapat dua cara bermain yaitu klasik dan team mode. Bermain cara klasik berarti siswa bermain secara individu sedangkan bermain cara team mode berarti siswa bermain secara kelompok. Dalam penelitian ini cara yang digunakan adalah klasik karena lebih efektif dalam melakukan asesmen dan siswa dapat berlatih secara individu. Oleh karena itu, berdasarkan keunggulan media kahoot dan hasil observasi, penelitian dilakukan dengan menggunakan media Games Kahoot dengan cara bermain klasik dalam pembelajaran.

Dalam mengajar guru akan berusaha menyajikan kegiatan pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memahami dan mengikuti kegiatan belajar dengan baik. Terciptanya suasana pembelajaran yang menarik bagi siswa tidak terlepas dari peran guru memilih media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dimanfaatkan guru adalah media Games Kahoot. Harapannya melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media Games Kahoot dapat membuat siswa semakin termotivasi dan tertarik dengan proses pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Dani (2019) bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Games Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan sebelumnya, peneliti akan melakukan penelitian dengan mengambil judul "Pengaruh Media Games Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar."

Adapun masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah gambaran penggunaan media pembelajaran Games Kahoot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar?
2. Bagaimanakah gambaran hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Games Kahoot terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan media pembelajaran Games Kahoot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar.
2. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Games Kahoot terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar.

2. METODE PENELITIAN

4.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Adapun bentuk penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen Desain*. Untuk mengetahui seberapa besar manfaat media pembelajaran games kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V UPT SPF SDI Malengkeri I Kota Makassar.

4.2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Desain*. Penelitian ini digunakan untuk membandingkan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen yang diberikan treatment dan kelompok control yang tidak diberikan treatment. Penelitian diawali dengan memberikan tes awal (*pretest*) kepada kelompok eksperimen dan kelompok control. Selanjutnya pemberian perlakuan (*treatment*) untuk kelompok eksperimen. Penelitian diakhiri dengan

pemberian tes akhir (*posttest*) untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun bentuk desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Table 3.1 Desai Penelitian *Nonequivalent Control Group Desain*

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber: (Sugiono, 2017)

Keterangan:

O₁ : Tes awal (*Pretest*) kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan.

O₃ : Tes awal (*Pretest*) kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan.

X : Perlakuan (*Treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran *Games Kahoot*.

O₂ : Tes akhir (*Posttest*) kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan.

O₄ : Tes akhir (*Posttest*) kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

4.3. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrument berikut:

1. Tes Pilihan Ganda

“Tes adalah serentetan pertanyaan atau Latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu tau kelompok” (Arikunto, 2016, h.193).

2. Lembar Observasi

Proses pembelajaran dinilai dengan menggunakan lembar observasi untuk melihat dan mengamati kegiatan guru dan siswa selama keterlaksanaan proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran *Games Kahoot* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V UPT SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar.

4.4. Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif bertujuan mendeskripsikan manfaat media pembelajaran *Games Kahoot* dan hasil belajar pesrta didik pada kelas eksperimen maupun

kelas kontrol. Data hasil belajar siswa diperoleh dari data pretest dan posttest setelah dilaksanakan pembelajaran. Skor keterampilan berfikir kritis siswa disajikan dalam bentuk nilai-nilai maksimum, nilai minimum, mean, modus, median, standar deviasi, frekuensi, dan histogram. Hasil belajar siswa dikelompokkan dalam lima kategori yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik. Kategori tersebut dinyatakan dalam bentuk table di bawah ini:

Table 3.9 Kategori Tingkat Hasil Belajar Siswa

No	Interval Nilai	Kategori
1	90-100	Sangat baik
2	80-89	Baik
3	65-79	Cukup baik
4	55-64	Kurang baik
5	< 55	Tidak baik

Sumber: (Wedekaningsih, 2019)

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial merupakan Teknik statistic yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Pada penelitian ini yang digunakan adalah statistic parametrik karena data yang digunakan adalah data rasio.

Jenis statistik parametrik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Independent sampel t-test*. *Independent sampel t-test* digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh antara dua variabel/kelompok yang berbeda. Namun sebelumnya, dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan uji homogenitas. Data penelitian ini dianalisis menggunakan program *IBM SPSS Statistic Version 26*.

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data hasil belajar siswa dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi norma. Untuk uji normalitas ini digunakan uji *Kalmogorof-Smitnov*.

Hipotesis

H_a : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_o : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

Kriteria penguji apabila nilai probabilitas lebih besar dari taraf 0,05 maka H_a diterima dan H_o ditolak.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dilakukan dengan menggunakan uji *Levene's*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah kedua sampel yang diambil mempunyai varian yang sama.

Hipotesis:

H_a : Tidak ada perbedaan varian antara kedua kelompok

H_o : Ada perbedaan varian antara dua kelompok

Kriteria pengujian apabila nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka H_o diterima dan H_a ditolak.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Independent Sampel t-test*. *Independent Sampel t-Test* yaitu menguji perbedaan rata-rata dua kelas yang berbeda secara bebas. Kriteria pengujian jika nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka H_o diterima dan H_a ditolak. Pada uji hipotesis ini menggunakan analisis *SPSS-IBM Versi 26*. Selanjutnya unruk mendukung hipotesis penelitian diatas maka dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis nol (H_o) : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Games Kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar.

Hipotesis alternatif (H_a) : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Games Kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar.

Adapun Hipotesis statistic dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_o : $\mu_1 \neq \mu_2$ Tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen

H_a : $\mu_1 - \mu_2$ Ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

1. Gambaran keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Games Kahoot* kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar.

Hasil presentasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Games Kahoot* dapat dikatakan sangat efektif digunakan. Antusias dan rasa penasaran siswa untuk mengerjakan soal evaluasi pada saat pembelajaran akan berakhir.

Tabel 4.1 Hasil Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Games Kahoot*
Observasi guru

	Skor	
	Pembelajaran 1	Pembelajaran 2
Skor perolehan/ skor maksimal	8/9	9/9
Presentase total	88,00%	100%
Kategori	Baik	Sangat baik

2. Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar.

a. Data *pretest* hasil belajar Bahasa Indonesia

Deskripsi hasil belajar siswa didasarkan hasil analisis deskriptif data *pretest* kelas eksperimen dan kontrol. Hasil analisis deskriptif data hasil *pretest* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Analisis Deskriptif *pretest* hasil belajar

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah sampel	22	20
Nilai terendah	20	20
Nilai tertinggi	60	60
Rata-rata (<i>mean</i>)	38,18	41,50
Rentang (<i>Range</i>)	40	40
Standar deviasi	11,396	11,821

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 26

Sedangkan untuk persentase frekuensi data hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol di lihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 persentase frekuensi kategori data hasil *pretest*

No	Inter val Nila i	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	90 - 100	Sangat Baik	0	0%	0	0%
2	80 - 89	Baik	0	0%	0	0%
3	65 - 79	Cukup Baik	0	0%	0	0%
4	55 - 64	Kurang Baik	1	5%	2	10%
5	$x < 55$	Tidak Baik	21	95%	18	90%
Jumlah			22	100%	20	100%

b. Data *posttest* hasil belajar Bahasa Indonesia

Bagian ini dideskripsikan hasil belajar siswa didasarkan hasil analisis deskriptif data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol. Hasil analisis deskriptif data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Analisis Deskriptif *posttest* hasil belajar

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah sampel	22	20
Nilai terendah	60	40
Nilai tertinggi	100	80
Rata-rata (<i>mean</i>)	79,09	56,00
Rentang (<i>Range</i>)	40	40
Standar deviasi	12,309	10,954

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 26

Sedangkan untuk persentase frekuensi data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.5.

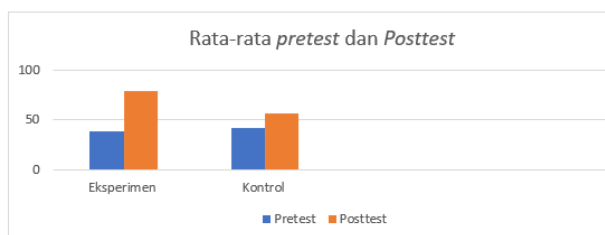
Tabel 4.5 Persentase Frekuensi Kategori Data Hasil *posttest*

No	Interval Nilai	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	90 - 100	Sangat Baik	6	27%	0	0%
2	80 - 89	Baik	8	36%	1	5%
3	65 - 79	Cukup Baik	5	23%	3	15%
4	55 - 64	Kurang Baik	3	14%	6	30%
5	$x < 55$	Tidak Baik	0	0%	10	50%
Jumlah			22	100%	20	100%

Dengan demikian, berdasarkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dapat dibandingkan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.6 Perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	38,18	79,09
	Tidak baik	Cukup baik
Kontrol	41,50	56,00
	Tidak baik	Kurang baik



Gambar 4.1 Rata-rata *pretest* dan *posttest*

3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran Games Kahoot terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar

a. Uji Asumsi Analisis Data

Hasil analisis statistic inferensial dimaksud untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan analisis inferensial terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogen.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan oleh peneliti yang bertujuan untuk mengetahui data *pretest* dan *posttest* data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan oleh peneliti menggunakan program IBM SPSS Statistic Version 26. Adapun yang digunakan yaitu uji Shapiro-Wilk dengan kriteria pengujian normalitas data Ketika nilai signifikan $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikan $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil analisis uji normalitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Data	Sig (Nilai Probabilitas)	Keterangan
<i>Pretest</i> kelas eksperimen	0,064	$0,064 > 0,05 =$ normal
<i>Posttest</i> kelas eksperimen	0,060	$0,060 > 0,05 =$ normal
<i>pretest</i> kelas kontrol	0,128	$0,128 > 0,05 =$ normal
<i>Posttest</i> kelas kontrol	0,078	$0,078 > 0,05 =$ normal

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 26

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kedua kelompok data memiliki variasi yang sama atau berbeda, dengan nilai signifikan $> 0,05$ maka data tersebut dinyatakan memiliki variasi yang sama (homogen), begitupun sebaliknya apabila nilai signifikan $< 0,05$ maka data tersebut dinyatakan tidak memiliki variasi yang sama (tidak homogen). Berdasarkan analisis data menggunakan IBM SPSS

Statistic Version 26 diperoleh uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil analisis uji homogenitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	0,907	$0,907 > 0,05 =$ homogen
<i>Posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	0,875	$0,875 > 0,05 =$ homogen

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 26

b. Uji Hipotesis

1) *Independent sampel T-Test Pretest eksperimen dan pretest kontrol*

Analisis ini dilakukan untuk menguji hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis ini dilakukan oleh peneliti menggunakan program SPSS Statistic Version 26. Data perbedaan jika sig. (nilai probabilitas) $> 0,05$ maka data tersebut dikatakan tidak ada perbedaan. Hasil uji *independent sampel t-test pretest* kelas eksperimen dari kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.9 *Independent Sampel T-Test* Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

Data	T	Df	Sig(2-tailed)	Keterangan
<i>Pretest</i> kelas eksperimen dan <i>pretest</i> kelas kontrol	2,591	40	0,360	$0,360 > 0,05 =$ tidak perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 26

2) *Independent sampel T-Test posttest eksperimen dan posttest kontrol*

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa setelah diberikan treatment berupa penggunaan media pembelajaran *Games Kahoot* pada kelas eksperimen dan tidak menggunakan media pembelajaran *Games Kahoot* pada kelas kontrol. Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan *Statistical Package for Social Science (SPSS)* versi 26. Adapun hasil dari *Independent sampel t-test* nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4.10 *Independent Sampel T-Test* Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Data	T	Df	Sig(2-tailed)	Keterangan
<i>Pretest</i> kelas eksperimen dan <i>pretest</i> kelas kontrol	6,396	40	0,000	$0,000 < 0,05 =$ terdapat perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 26

4.2. Pembahasan Penelitian

Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 13 juni-16 juni 2022 pada kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar. Subjek penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas V A (kelas eksperimen) dan kelas V B (kelas kontrol). Jumlah siswa yang di kelas eksperimen yaitu 22 orang dan pada kelas kontrol yaitu 20 orang. Kedua kelas tersebut diberikan *pretest* sebagai tes awal. Kemudian pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *Games Kahoot* sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan penggunaan media pembelajaran *Games Kahoot*. Selanjutnya, kedua kelas tersebut diberikan *posttest* sebagai tes akhir.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Hasil belajar Bahasa Indonesia dipengaruhi oleh pembiasaan literasi dan cara menagajar yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut berhubungan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran teknologi berfungsi bagi peningkatan hasil belajar siswa yang dimanfaatkan oleh Guru di sekolah dasar sebagai media pembelajaran. Selama proses pembelajaran, kegiatan terlaksana dengan baik. Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan lancar kemudian melakukan evaluasi menggunakan media pembelajaran *Games Kahoot*. Tahapan yang paling berpengaruh dalam penggunaan media pembelajaran yaitu siswa mampu menggunakan *android*. Siswa mampu menggunakan media pembelajaran *Games Kahoot*, dilihat dari adanya *feedback* ataupun tanggapan positif dari siswa. Adanya media pembelajaran *Games Kahoot* dapat membantu guru dalam melakukan evaluasi setelah menyampaikan materi. Selama proses penelitian terdapat kendala yaitu kurangnya sarana yang menunjang penggunaan media, seperti proyektor

untuk memberikan petunjuk penggunaan media pada siswa.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu (1) lembar observasi yang digunakan untuk memperoleh data dan gambaran Teknik penggunaan media pembelajaran *Games Kahoot* yang diisi oleh observer setiap pertemuan. (2) tes yang digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. (3) dokumentasi yang digunakan untuk mengumpulkan data seperti jawaban *pretest* dan *posttest*, data observasi, data siswa.

Terdapat dua Teknik analisis data yang digunakan yaitu pengelolaan data dengan menggunakan statistic deskriptif dan statistic inferensial. Pengelolaan statistic deskriptif untuk menyatakan persentase frekuensi atau penggambaran sebelum dan setelah pemberian *treatment*. Sedangkan pengelolaan inferensial untuk menguji hipotesis yang ada. Pemberian *treatment* dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Games Kahoot* untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Games Kahoot* dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* yang kemudian dianalisis menggunakan perhitungan dengan bentuk *IBM Statistics Version 26*. Hasil penelitian dijelaskan sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Games Kahoot* kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar

Kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Games Kahoot* berdasarkan Langkah-langkah berikut: 1) Persiapan yang meliputi guru memperkenalkan *Games Kahoot* dengan menjelaskan media tersebut kepada siswa; dan guru menjelaskan tujuan pembelajaran, 2) Pelaksanaan yang meliputi guru menjelaskan materi kepada siswa menggunakan LKPD dan Buku paket dan siswa bersama guru melakukan tanya jawab, 3) tindak lanjut siswa melaksanakan evaluasi menggunakan media pembelajaran *Games Kahoot*. Peneliti menemukan kendala saat peneliti yaitu penggunaan media pembelajaran *Games Kahoot* dilaksanakan menggunakan *android* namun ada beberapa siswa yang tidak memiliki *android*.

Hasil observasi keterlaksanaan proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran *Games*

Kahoot ditemukan bahwa pertemuan pertama proses pembelajaran berada pada kategori baik untuk guru sebesar 88,00%, sedangkan pada pertemuan kedua berada pada kategori sangat baik sebesar 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan sangat baik dikarenakan kategori persentase setiap pertemuan meningkat yang diperoleh dari lembar observasi dilaksanakan oleh peneliti.

2. Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar

Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa menggunakan menggunakan media pembelajaran *Games Kahoot* mengalami peningkatan. Dibuktikan berdasarkan analisis statistic deskriptif ditemukan hasil belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest*, merujuk pada pendapat pendapat (Wedekaningsih, 2019) yang mengelompokkan hasil belajar siswa dalam lima kategori yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata *pretest* sebesar 38,18 (tidak baik) dan *posttest* sebesar 79,09 (cukup baik) yang berarti terjadi peningkatan sebesar 40,91. Sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai *pretest* sebesar 41,50 (tidak baik) dan *posttest* sebesar 56,00 (kurang baik) yang berarti mengalami peningkatan sebesar 14,5 namun tidak sebesar dari kelas eksperimen. Hal tersebut menggambarkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang diberikan *treatment* menggunakan media *Games Kahoot* dan tanpa menggunakan media *Games Kahoot*.

3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Games Kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar

Analisis statistic inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan hasil semua data berdistribusi normal. Setelah itu dilakukan uji homogenitas antara *pretest* kelompok eksperimen dan kontrol, dan *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan uji *Levene's* dengan hasil kedua kelompok data dinyatakan homogen. Setelah melakukan kedua uji tersebut, dilakukan uji hipotesis.

Uji hipotesis dengan statistic inferensial menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Games Kahoo* dalam proses pembelajaran dengan kelompok kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *Games Kahoo* dalam proses pembelajaran. Penguji hipotesis dilakukan dengan membandingkan tabel dengan hitung serta nilai sig(probabilitas). Dari hasil statistic menggunakan uji *independent sampel t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa, sebelum diberikannya perlakuan dan setelah diberikannya perlakuan. Serta menunjukkan perbedaan nilai rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran *Games Kahoo* pada proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Rosyid (2019, h.12) bahwa hasil belajar adalah proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar untuk keberhasilan yang dicapai seorang siswa setelah mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf dan symbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara Pendidikan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis menggunakan statistic deskriptif dan inferensial, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Games Kahoot* pada kelas eksperimen terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari keterlaksanaan media pembelajaran *Games Kahoot* pada lembar observasi guru mengalami peningkatan yaitu pada lembar observasi guru pertemuan pertama menunjukkan kategori baik dan pertemuan kedua menunjukkan kategori sangat baik.

1. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Games Kahoot* pada kelas eksperimen lebih meningkat dibandingkan pembelajaran di kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai *posttest* pada kelas eksperimen berapa pada kategori cukup baik sedangkan pada kelas kontrol hanya berada pada kategori kurang baik.

2. Media pembelajaran *Games Kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat I Kota Makassar. Hal ini karena adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *Games Kahoot* dan kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran *Games Kahoot*. Hal ini disebabkan karena probabilitas lebih kecil dari pada 0,05.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: PT Bumi Aksa.
- Erlinasari, E. (2020). *Pengaruh Media Games Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., Hasibuan, A. M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa*. *ESJ (Elementary School Journal)*, 11 (2), 134-143.
- Harahap, T., Husein, R., Suroyo, S. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Berfikir Kritis*. *Journal Of Education, Humaniora and Social Sciences (JRHSS)*, 3(3), 972-978.
- Lestari, Sudarsari. (2018). *Peran Terknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi*. Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam.
- Rambe, A., Fauzi, K., Nuriadin, I. (2021). *Pengaruh Pembelajaran CTL Dengan Kemampuan Awal Matematika Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar*. *Journal Of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*.
- Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Tiar sirait, F. (2020). *Manusia dan Teknologi: Perilaku Interaksi Interpersonal Sebelum dan Sesudah Media Digital*. *Journal Of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 57 Tahun
2021 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wedekaningsih, A., Koeswanti, H. d., & Giarti, S.
(2019). *Penerapan Model Discovery Learning
untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir*

*Kritis dan Hasil Belajar Matematika Peserta
Didik. Jurnal Basicedu.*