

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### 1. Proses Pembelajaran IPA Kelas V di MI PKP Kuala Kapuas

Pada proses pembelajaran IPA kelas di kelas V guru menyampaikan penjelasan tentang materi yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran yang konvensional yaitu metode ceramah, setelah berceramah guru memberikan soal pilihan ganda (pretest) untuk mengetahui kemampuan memori siswa setelah diberikan penjelasan sebelumnya, kemudian dikumpulkan oleh siswa. Ketika belajar di sekolah, Guru hanya menjelaskan materi selama proses belajar mengajar dengan metode ceramah dan menggunakan papan tulis, serta pemberian tugas atau penilaian dalam pembelajarannya hanya berbentuk soal latihan, sehingga membuat siswa tidak tertarik dan pasif dalam pembelajaran yang membuat siswa bosan karena terlalu monoton.

##### 2. Pelaksanaan penggunaan *Kahoot Game Based Learning* pada pembelajaran IPA kelas V di MI PKP Kuala Kapuas.

Pelaksanaan penggunaan *Kahoot Game Based Learning* dilaksanakan mulai pada tanggal 8 November 2022 sampai pada 15 November 2022. Pertanyaan yang disampaikan terkait materi pembelajaran IPA mengenai organ dan sistem pernafasan, dan pencernaan pada makhluk hidup.

Sebelum melakukan proses pembelajaran, perlu dipersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran dikelas. Persiapan yang dilakukan antara lain: persiapan materi, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), lembar

soal untuk *pretest* dan *posttest*. Pembelajaran yang akan dilaksanakan sejumlah 4 kali pertemuan, yaitu 2 kali pada kelas eksperimen dan 2 kali pada kelas kontrol.

*Kahoot Game Based Learning* yang disebut pada penelitian ini ialah dalam bentuk media pembelajaran berbasis *game* edukatif, untuk menampilkan pertanyaan-pertanyaan berbentuk kuis yang disajikan oleh guru kepada siswa dikelas berbasis teknologi dengan tampilan menarik yang meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti proses belajar di kelas.

Siswa diberikan perlakuan sebanyak 4 kali pada penelitian, peneliti juga memberikan arahan yang jelas mengenai materi yang diajarkan. Kemudian, peneliti juga mendampingi dan mengawasi siswa. Ketika pembelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lancar.

Pada proses pembelajaran pertama di kelas kontrol peneliti menyampaikan penjelasan tentang materi yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran yang konvensional seperti dilakukan guru sebelumnya yaitu menggunakan metode ceramah, setelah berceramah guru memberikan soal pilihan ganda (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan memori siswa setelah diberikan penjelasan sebelumnya, kemudian dikumpulkan oleh siswa. Pertemuan kedua di kelas eksperimen peneliti memberikan penjelasan tentang materi yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran yang konvensional yaitu metode ceramah, namun berbeda dari kelas kontrol, pada kelas eksperimen ini peneliti memberikan soal *pretest* dalam bentuk kuis dalam website *Kahoot* yang ditampilkan menggunakan proyektor di depan kelas dan siswa mengerjakan soalnya menggunakan *smartphone* masing-masing dengan dijelaskan cara mengerjakan

soalnya sebelum siswa diminta mengerjakan soal kuis yang sudah disiapkan oleh peneliti, siswa membawa *smartphone* ke sekolah sudah mendapatkan izin dari sekolah dan wali kelas yang bersangkutan.

Untuk pertemuan ketiga dikelas kontrol peneliti memberikan model pembelajaran yang sama dengan pertemuan pertama pada kelas kontrol sebelumnya dan memberikan posttest diakhir pembelajaran, kemudian dikumpulkan setelah pelajaran berakhir. Pertemuan terakhir di kelas eksperimen peneliti memberikan penjelasan tentang materi yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran yang konvensional yaitu metode ceramah, namun berbeda dari kelas kontrol, pada kelas eksperimen ini peneliti memberikan soal posttest dalam bentuk kuis dalam website *Kahoot* seperti pada pertemuan kedua untuk mengambil data hasil belajar siswa dari hasil siswa mengerjakan soal-soal yang di siapkan peneliti juga menggunakan *Smartphone* masing-masing sebagai bentuk pengambilan data terakhir yang dilakukan peneliti untuk melengkapi data hasil belajar yang akan di gunakan oleh peneliti dalam pengambilan keputusan hasil penelitian.



Gambar 4.1 Suasana kelas Sebelum Mulai Menjalankan *Kahoot*

Jadwal pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran

| Pertemuan ke- | Hari/Tanggal                   | Jam ke - | Pembahasan                                      |
|---------------|--------------------------------|----------|---|
| 1             | Rabu,<br>8<br>November 2022    | 3-4      | Organ dan sistem pencernaan pada makhluk hidup. |
| 2             | Jum'at,<br>11<br>November 2022 | 1-3      | Organ dan sistem pencernaan pada makhluk hidup. |
| 3             | Senin,<br>14<br>November 2022  | 1-2      | Organ dan sistem pernafasan pada makhluk hidup. |
| 4             | Selasa,<br>15                  | 1-3      | Organ dan sistem pernafasan                     |

|  |               |  |                     |
|--|---------------|--|---------------------|
|  | November 2022 |  | pada makhluk hidup. |
|--|---------------|--|---------------------|

- a. Hasil Belajar Siswa pada materi pelajaran IPA Kelas V MI PKP Kuala Kapuas

Untuk melihat hasil belajar siswa pada materi IPA ini peneliti memakai instrument berupa RPP dan Soal berbentuk pilihan ganda yang dibagikan ke siswa sebagai pretest dan posttest.

1) Deskripsi Hasil Belajar Siswa (Pretest dan Posttest)

Rata-rata (Mean) serta Simpangan Baku (Standar Deviasi) dapat dilihat pada lampiran 12. Adapun deskripsi hasil tes soal isian kemampuan berpikir kritis sebagai berikut:

Tabel 4.2 rata – rata (mean) beserta standar deviasi hasil belajar siswa kelas V MI PKP.

| Hasil Belajar        | Rata – rata (Mean) | Standar Deviasi |
|----------------------|--------------------|-----------------|
| Pre-test eksperimen  | 53,68              | 13,829          |
| Post-test eksperimen | 89,47              | 13,112          |
| Pre-test kontrol     | 59,47              | 9,703           |
| Post-test kontrol    | 68,95              | 8,753           |

2) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan memanfaatkan uji Kolmogrov-Smirnov dan Shapiro-Wilk pada tingkat signifikansi 0,05 untuk melihat kenormalan

distribusi data. Jika tingkat signifikansi  $> 0,05$ , maka data dapat dikatakan berdistribusi normal. Sedangkan jika pada taraf signifikansi  $< 0,05$ , maka data disebut tidak berdistribusi normal setelah diolah, seperti yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3 Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa dengan perhitungan SPSS

Versi 26

| Kelas                   | Kolmogrov-Smirnov |              | Shapiro-Wilk |              | Taraf | Kesimpulan                       |
|-------------------------|-------------------|--------------|--------------|--------------|-------|----------------------------------|
|                         | N                 | Nilai Hitung | N            | Nilai Hitung | Sig   |                                  |
| Pre-test<br>Eksperimen  | 19                | 0,02         | 19           | 0,06         | 0,05  | Tidak<br>Berdistribusi<br>Normal |
| Post-test<br>Eksperimen | 19                | 0,00         | 19           | 0,00         | 0,05  | Tidak<br>Berdistribusi<br>Normal |
| Pre-test<br>Kontrol     | 19                | 0,31         | 19           | 0,09         | 0,05  | Berdistribusi<br>Normal          |
| Post-test<br>Kontrol    | 19                | 0,00         | 19           | 0,00         | 0,05  | Tidak<br>Berdistribusi<br>Normal |

Jika Sig  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal

Jika sig  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal

Tabel 4.3 Diatas memberikan informasi bahwa uji normalitas dengan memanfaatkan uji Kolmogrov-Smirnov dengan SPSS versi 26. Nilai hitung data kelas V MI PKP diatas dengan taraf sig 0,05 disimpulkan data tidak berdistribusi normal. Perhitungan data selengkapnya di lampiran 14.

### 3) Uji Wilcoxon

Uji wilcoxon dilakukan peneliti untuk melihat apakah ada perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan. Uji wilcoxon ini digunakan peneliti sebagai alternatif dari uji paired sample t test jika data penelitian tidak berdistribusi normal. Pada penelitian ini uji wilcoxon di hitung dengan menggunakan IBM SPSS v.26. hasil pengujiannya diketahui dengan cara melihat asymptotic signifikansi dengan taraf signifikansi 0,05.

Tabel 4.4 Uji Wilcoxon Hasil Belajar Siswa dengan perhitungan SPSS

Versi 26

|                       | Posttest Eksperimen -<br>Pretest Eksperimen | Posttest Kontrol -<br>Pretest Kontrol |
|-----------------------|---|---------------------------------------|
| Z                     | -3,785                                      | -3,082                                |
| Asymp. Sig (2-tailed) | 0,000                                       | 0,002                                 |

Jika Sig > 0,05 maka H<sub>a</sub> ditolak

Jika sig < 0,05 maka H<sub>a</sub> diterima

Tabel 4.4 Diatas memberikan informasi bahwa uji wilcoxon dengan menggunakan SPSS versi 26. Nilai hitung asymp. Sig. data kelas V MI PKP

dibawah dari taraf sig 0,05 disimpulkan hipotesis data menggunakan uji wilcoxon diterima. Perhitungan data selengkapnya di lampiran 15.

#### 4) Uji Homogenitas

Dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05, uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah varian data posttest kelas eksperimen (*Kahoot*) dan data posttest kelas kontrol (konvensional) homogen atau tidak. Pada penelitian ini Uji homogenitas dihitung dengan menggunakan IBM SPSS v.26. Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas adalah sebagai berikut: jika varians dua atau lebih kelompok dapat dianggap tidak homogen jika tingkat signifikansinya  $< 0,05$ . Dan jika varian dari dua atau lebih populasi dikatakan homogen jika tingkat signifikansinya  $> 0,05$ .

Tabel 4.5 Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa dengan perhitungan

SPSS Versi 26

| Hasil Belajar Siswa | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig.  |
|---------------------|------------------|-----|-----|-------|
| Rata -rata (Mean)   | 2,677            | 1   | 36  | 0,110 |
| Median              | 2,904            | 1   | 36  | 0,097 |

Jika Sig  $> 0,05$  maka data homogen

Jika sig  $< 0,05$  maka data tidak homogen

Tabel 4.5 Diatas memberikan informasi bahwa uji homogenitas dengan menggunakan SPSS versi 26. Nilai Sig. berdasarkan rata-rata data kelas V MI PKP diatas dari taraf sig 0,05 disimpulkan data bersifat homogen. Perhitungan

data selengkapnya di lampiran 16.

#### 5) Uji Mann-Whitney

Uji Mann-Whitney dilakukan karena data tidak berdistribusi normal. Analisis uji mann-whitney terhadap posttest akan menunjukkan garis besar perbedaan hasil belajar diantara kedua kelas setelah pengambilan data. Pada penelitian ini uji mann-whitney di hitung dengan menggunakan IBM SPSS v.26. hasil pengujiannya diketahui dengan cara melihat asymptotic signifikansi dengan taraf signifikansi 0,05.

Tabel 4.6 Uji Mann-Whitney Hasil Belajar Siswa dengan perhitungan  
SPSS Versi 26

| Jenis data                     | Nilai   |
|--------------------------------|---------|
| Mann-Whitney U                 | 45,000  |
| Wilcoxon W                     | 235,000 |
| Z                              | -4,096  |
| Asymp. Sig. (2-tailed)         | 0,000   |
| Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)] | 0,000   |

Jika Sig > 0,05 maka  $H_a$  ditolak

Jika sig < 0,05 maka  $H_a$  diterima

Tabel 4.6 Diatas memberikan informasi bahwa uji mann-whitney dengan menggunakan SPSS versi 26. Nilai hitung asymp. Sig. data kelas V MI PKP dibawah dari taraf sig 0,05 disimpulkan hipotesis data menggunakan uji mann-whitney diterima. Perhitungan data selengkapnya di lampiran 17.

3. Pengaruh *Kahoot Game Based Learning* terhadap hasil belajar pada materi IPA kelas V MI PKP Kuala Kapuas

Penelitian ini dilaksanakan agar dapat mengetahui pengaruh *Kahoot* akan hasil belajar siswa kelas V pada materi IPA. *Kahoot* merupakan media online yang berisi kuis dan game. *Kahoot* digunakan dalam proses pembelajaran dalam bentuk pre-test, post-test, penguatan materi, latihan soal, bimbingan belajar, pengayaan, dan lainnya. Sebelum menerapkan *Kahoot* pada pembelajaran, diberikan tes awal untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan cara dibuatnya soal pilihan ganda agar diketahui kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan *Kahoot*, sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang tidak terdistribusi secara normal. Materi yang diberikan pada kelas eksperimen merupakan materi IPA yaitu organ dan sistem pencernaan pada makhluk hidup.

Pada hari selasa, 8 November dilaksanakan proses pembelajaran menggunakan metode konvensional berupa ceramah yang kemudian dilanjutkan dengan Pretest terkait materi yang sudah pernah di pelajari.

Kegiatan Kelas Kontrol pada siswa MI PKP Kuala Kapuas Kelas V dengan metode konvensional adalah sebagai berikut :

a. Pembelajaran konvensional

Siswa kelas V diberikan pembelajaran IPA tentang Organ dan Sistem Pencernaan pada makhluk hidup dengan metode ceramah.

b. *Pretest*

Guru membagikan soal pilihan ganda setelah melaksanakan

pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa terkait materi tentang organ dan sistem pencernaan pada makhluk hidup yang sudah di berikan.

Kemudian pada hari jum'at, 11 November dilaksanakan proses pembelajaran dengan *Kahoot* pada kelas eksperimen. Kegiatan pembelajaran pada siswa MI PKP Kuala Kapuas Kelas V dengan *Kahoot* memiliki beberapa tahap, antara lain sebagai berikut :

a. Perencanaan

Sebelum melakukan pembelajaran, diawali dengan persiapan yaitu materi, media pembelajaran, RPP dan lain-lain.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

1) Kegiatan awal

Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam pembuka, melakukan absensi kelas, dan mengucapkan doa bersama-sama, serta menyiapkan LCD Proyektor.

2) Kegiatan inti

Guru menjelaskan pada siswa tentang menjalankan dan mengoperasikan *Kahoot*.

a) Tahap 1 :

Guru meminta siswa untuk menyiapkan handphone masing-masing dalam keadaan baterai dan kuota internet tersedia. Sementara guru menyiapkan room *Kahoot* untuk proses pembelajaran.

b) Tahap 2 :

Kemudian guru membagikan link website dan kode room *Kahoot* untuk

siswa masuk website dan masuk room yang sudah di siapkan guru.

c) Tahap 3 :

Siswa masuk room dengan memasukkan kode room dan memasukkan username di handphone masing-masing. Siswa juga mengatur gambar avatar yang di gunakan masing-masing sambil menunggu siswa yang lain masuk room.

d) Tahap 4 :

Guru memulai pembelajaran menggunakan *Kahoot* dengan menampilkan soal di layar, kemudian siswa mengerjakan soal-soal kuis dengan semangat dan menyenangkan sampai selesai.

e) Tahap 5 :

Siswa dan guru meninjau kembali mengenai konsep yang belum dipahami dari soal yang di tampilkan. Guru mengulang penjelasan materi kepada siswa secara singkat.

3) Kegiatan penutup

Guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa mengucapkan hamdallah. Guru mengucapkan salam penutup kepada siswa.

c. Dokumentasi

Dalam proses pembelajaran guru melakukan dokumentasi dan menulis catatan observasi setelah melakukan pengamatan pada siswa agar mengetahui pengaruh sebelum dan sesudah penerapan *Kahoot Gamed Based Learning* yang diterapkan peneliti dalam proses pembelajaran.

d. *Posttest*

Setelah mengimplementasikan pembelajaran menggunakan *Kahoot* pada kelas eksperimen serta pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, maka diberikanlah soal posttest pada kedua kelas dengan cara seperti sebelumnya untuk melihat hasil belajar siswa, yaitu pada tanggal 14 November dilakukan pada kelas kontrol dengan metode konvensional dan pada tanggal 15 November dilakukan pada kelas eksperimen dengan menggunakan *Kahoot*. Tes ini diikuti semua siswa kelas V MI PKP Kuala Kapuas.

## **B. Pembahasan**

### 1. Proses Pembelajaran IPA di MI PKP Kuala Kapuas

Menurut observasi awal, terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran IPA, salah satunya adalah ketidaktertarikan siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru. Ketika belajar di sekolah, Guru hanya menjelaskan materi selama proses belajar mengajar dengan metode ceramah serta menggunakan papan tulis, sehingga membuat siswa tidak tertarik dan pasif dalam pembelajaran yang membuat siswa bosan karena terlalu monoton.

### 2. Proses Penggunaan *Kahoot Game Based Learning* pada pembelajaran IPA kelas V MI PKP Kuala Kapuas

Pembelajaran adalah mengajarkan siswa untuk menggunakan gagasan dan prinsip pendidikan yang menjadi penentu utama keberhasilan pendidikan. Agar siswa terlibat dalam aktivitas psikologis dan fisik saat mereka belajar, guru dan siswa harus sering berkomunikasi untuk membantu siswa belajar dengan baik.

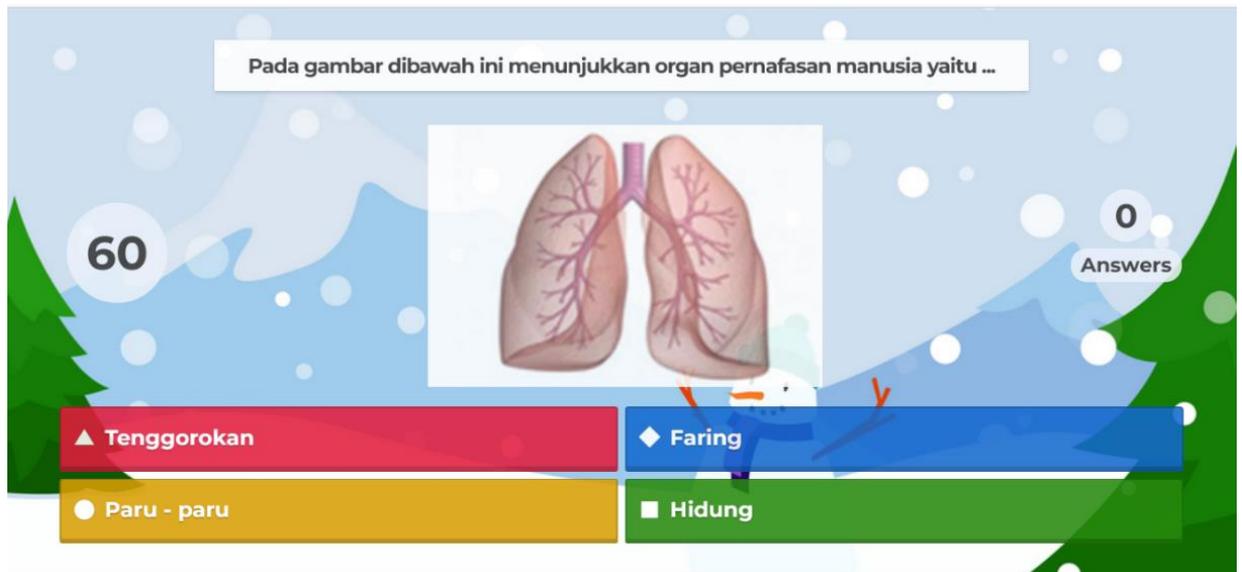
Penggunaan *Kahoot* sangat bermanfaat bagi para guru untuk menghadirkan kreativitas dan inovasi dalam materi pembelajaran serta mengenalkan para siswa pada penggunaan teknologi yang benar dan tepat agar mereka terlatih untuk mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Guru dapat membuat siswa nyaman dan termotivasi untuk mengerjakan dengan baik.

Media pembelajaran *Kahoot* dalam penelitian ini merupakan cara yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai sarana dan prasarana yang baru untuk membangun suasana belajar yang lebih menarik minat siswa. Jika minat siswa sudah ada maka penerimaan materi pembelajaran akan lebih mudah.

Ada tiga langkah untuk memainkan *Kahoot*: (1) Luncurkan *Kahoot* dari akun guru, tampilkan di layar, klik "mainkan", dan pilih mode, (2) Siswa dapat join *Kahoot* menggunakan PIN; pastikan untuk memasukkan nama panggilan mereka. (3) Perhatikan monitor utama guru sampai nama siswa muncul di sana. Selanjutnya, pilih Mulai.



Gambar 4.2 Tampilan Soal Pretest *Kahoot* yang di lihat siswa



Gambar 4.3 Tampilan Soal Posttest *Kahoot* yang di lihat siswa



Gambar 4.4 Setelah Siswa Masuk Room *Kahoot* dan menunggu kuis di mulai

- a. Hasil belajar siswa Kelas V pada materi IPA kelas V MI PKP Kuala

## Kapuas

Menurut Syafruddin, Hasil belajar adalah pengetahuan yang dimiliki siswa saat mereka maju melalui setiap kegiatan pembelajaran dan membangun keterampilan mereka.<sup>50</sup> jadi hasil belajar adalah pengukuran hasil-hasil kegiatan belajar pada setiap siswa setelah mengikuti proses kegiatan belajar.

Tabel 4.7 Daftar Hasil Belajar Siswa pada kelas Eksperimen dan Kontrol

| NO | KELAS V A                | Kelas Kontrol |           | KELAS V B             | Kelas Eksperimen |           |
|----|--------------------------|---------------|-----------|-----------------------|------------------|-----------|
|    | Nama Siswa               | Pre test      | Post test | Nama Siswa            | Pre test         | Post test |
| 1  | Ahmad Fahri              | 40            | 30        | Ahmad Rizky Maulana   | 80               | 100       |
| 2  | Ahmad Rasydi             | 60            | 70        | Alisya Rahmadhania    | 50               | 100       |
| 3  | Ahmad Rayhan             | 50            | 70        | Alvin Mantiago        | 40               | 90        |
| 4  | Ahmad Rifki              | 70            | 70        | Eva Khairunnisa       | 70               | 100       |
| 5  | Ahmad Yani               | 60            | 70        | Fatimah Azzahra       | 60               | 100       |
| 6  | Alya Nor Azizah          | 50            | 70        | Febby Nur Khasanah    | 50               | 100       |
| 7  | Istiqomah                | 60            | 60        | Fitria Septiany       | 60               | 90        |
| 8  | Kaysha Azizah            | 60            | 70        | M. Mirhan             | 70               | 60        |
| 9  | Muhammad Abidin Musthafa | 70            | 80        | Muhammad Abdel Zaher  | 50               | 90        |
| 10 | Muhammad Azril           | 60            | 70        | Muhammad Fadil        | 40               | 100       |
| 11 | Muhammad Khadafi Ramadan | 60            | 70        | Muhammad Iqbal Kurnia | 50               | 60        |
| 12 | Muhammad Rafiqi          | 60            | 80        | Muhammad Reza Azka    | 40               | 90        |
| 13 | Noor Aidellia Adha       | 70            | 70        | Mulia Putri           | 60               | 90        |
| 14 | Nurully Yazky Anggraini  | 70            | 70        | Mutia Iqlima          | 60               | 100       |
| 15 | Paramita Anjani          | 70            | 60        | Muhammad              | 80               | 100       |

<sup>50</sup> Syafruddin, "Penilaian Hasil Belajar", (Padang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, 2004), h. 26

|             |                        |       |       |                      |       |       |
|-------------|------------------------|-------|-------|----------------------|-------|-------|
|             |                        |       |       | Rengga Dinata        |       |       |
| 16          | Rahmad Fadilah         | 40    | 70    | Norrahim             | 40    | 70    |
| 17          | Raisya                 | 60    | 70    | Raysaka<br>Anastasya | 40    | 80    |
| 18          | Siti Muslimah          | 70    | 80    | Zahra Amanda         | 40    | 90    |
| 19          | Zea Afiqa<br>Ramadhani | 50    | 70    | Zainur Rahman        | 40    | 90    |
| Rata – Rata |                        | 59,47 | 68,95 | Rata – Rata          | 53,68 | 89,47 |

Berikut catatan observasi ketika pelaksanaan pembelajaran

- a. Pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional siswa agak merasa bosan dalam menjalankan pembelajaran, sebagian besar siswa tahu pembelajaran pada materi IPA sebelumnya.
- b. Pada kelas eksperimen siswa merasa tertarik dengan penggunaan *Kahoot* karena pengalaman baru dan siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran terlihat menyenangkan bagi siswa, dan mereka terlihat senang. Siswa terlihat penuh perhatian dan fokus saat membaca dengan cermat setiap pertanyaan yang muncul di layar. siswa menunjukkan pengetahuan mereka tentang pertanyaan dengan menari saat jawaban mereka benar.

Tabel 4.8 Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi Hasil Pretest Siswa

| Kelas      | Pretest   |                 |
|------------|-----------|-----------------|
|            | Rata-rata | Standar Deviasi |
| Kontrol    | 59,47     | 9,703           |
| Eksperimen | 53,68     | 13,823          |

Hasil Uji pretest pada kelas kontrol ( $M=59,47$   $SD=9,703$ ) dan pada kelas eksperimen ( $M= 53,68$   $SD=13,823$ ), dari hasil pretest terlihat bahwa nilai dari kelas kontrol lebih tinggi daripada kelas eksperimen. Hal ini dikarenakan siswa terbiasa menggunakan metode pembelajaran konvensional karena itu siswa lebih tahu bagaimana cara mengerjakan soal-soal karena metode pembelajaran tersebut adalah metode pembelajaran yang selalu dipakai oleh guru tetapi ketertarikan siswa terhadap metode pembelajaran baru seperti *Kahoot* meningkat.

Tabel 4.9 Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi Hasil Posttest Siswa

| Kelas      | Posttest  |                 |
|------------|-----------|-----------------|
|            | Rata-rata | Standar Deviasi |
| Kontrol    | 68,95     | 8,753           |
| Eksperimen | 89,47     | 13,112          |

Sementara itu hasil uji posttest pada kelas kontrol ( $M= 68,95$   $SD=8,753$ ), dan pada kelas eksperimen ( $M= 89,47$   $SD=13,112$ ), dari hasil posttest terlihat bahwa nilai dari kelas eskperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol dikarenakan siswa sudah mulai tahu dan terbiasa dengan metode pembelajaran dengan menggunakan *Kahoot* dan didukung dengan ketertarikan siswa terhadap metode pembelajaran *Kahoot* yang membuat nilai dari siswa menjadi meningkat dibanding dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Hasil dari kelas V MI PKP Kuala Kapuas menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini

menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa karena mendorong minat belajar melalui inovasi dan tampilan yang menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena *Kahoot* telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, maka *Kahoot* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif di sekolah.

3. Pengaruh *Kahoot Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi IPA kelas V MI PKP Kuala Kapuas

Pengaruh (KBBI) merupakan gaya yang ada dan bersumber dari sesuatu (orang, barang) yang membantu membangun watak, keyakinan, atau perbuatan seseorang.<sup>51</sup> Setiap aspek interaksi seseorang dengan orang lain dapat dipandang sebagai pengaruh. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pengaruh adalah gaya atau kekuatan yang berasal dari sesuatu, seperti manusia, benda, dan segala sesuatu yang ada di alam, untuk mempengaruhi hal-hal di sekitarnya. Terdapat peningkatan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, sesuai dengan hasil pretest dan posttest yang dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terkait materi IPA sebelum diberi perlakuan *Kahoot* siswa terlihat sudah mengetahui materi yang diajarkan dan agak kurang bersemangat. Kemudian di gunakan *Kahoot* siswa cenderung terlihat jauh lebih semangat, pada saat selesai pembelajaran dengan basis permainan *Kahoot* banyak siswa yang menanyakan

---

<sup>51</sup> Anang Sugeng Cahyono, "*Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia*", (Publiciana Penerbit Universitas Tulungagung, 2016), h. 142

apakah bisa di ulang, apakah besok kita masih belajar pakai *Kahoot*, bahkan meminta agar pelajaran lain juga menggunakan *Kahoot*. Berikut ini hasil Uji Mann-Whitney menggunakan software SPSS versi 26.

Tabel 4.10 Uji Mann-Whitney Hasil Belajar Siswa menggunakan SPSS

Versi 26

|                                | Hasil Belajar Siswa |
|--------------------------------|---------------------|
| Mann-Whitney U                 | 45.000              |
| Wilcoxon W                     | 235.000             |
| Z                              | -4.096              |
| Asymp. Sig. (2-tailed)         | .000                |
| Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)] | .000 <sup>b</sup>   |

Karena nilai signifikansi yang dicapai adalah 0,000 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima serta dapat dikatakan ada pengaruh yang signifikan berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan di atas dengan menggunakan program SPSS versi 26 pada Penggunaan *Kahoot Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPA Kelas V MI PKP Kuala Kapuas.

Melihat dari hasil uji mann-whitney yang telah dilaksanakan bahwa ditemukan pengaruh yang signifikan penggunaan *Kahoot Game Based Learning* Pada Pembelajaran IPA Kelas V Di MI PKP Kuala Kapuas.

Hasil dari pretest dan posttest memiliki selisih yang cukup signifikan sehingga menjadikan penggunaan *Kahoot Game Based Learning* berpengaruh pada hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas V di MI PKP Kuala Kapuas.

Dalam pembelajaran menggunakan *Kahoot Game Based Learning* siswa diharuskan membawa handphone masing-masing untuk menjalankan dan mengikuti pembelajaran, serta harus memiliki paket internet masing-masing. Ketika proses pembelajaran berlangsung *Kahoot* menjadikan siswa lebih komunikatif dan lebih aktif ketimbang pembelajaran konvensional pada umumnya yang membuat siswa menjadi bosan, sehingga cukup memberi suasana dalam pembelajaran, siswa merasa proses belajar menggunakan *Kahoot* terlalu sebentar dan merasa kurang karena *Kahoot* menjadikan proses belajar menarik dan menyenangkan. Hal itu terbukti dari hasil belajarnya menampakkan terdapatnya perbedaan nilai yang signifikan.

Dalam pelaksanaannya dilapangan terjadi kendala untuk penerapan *Kahoot Game Based Learning* yaitu perubahan karena sinyal internet yang disediakan sekolah tidak dapat menjangkau ruang kelas eksperimen. yang pada awal rencana penelitian menggunakan sinyal internet yang tersedia di sekolah diubah menggunakan sinyal internet dari masing-masing siswa, sehingga ada beberapa siswa yang harus berbagi sinyal internet dengan temannya. Kendala lain yaitu beberapa kali siswa mengalami kejadian keluar dari room *Kahoot* dengan sendirinya saat pelaksanaan karena sinyal internet kurang bagus, serta manajemen waktu ketika proses pembelajaran berlangsung dan waktu penelitian yang berdekatan dengan ujian akhir semester sekolah.

