

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan tindakan yang disengaja dan dilakukan secara teratur dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan potensi diri. Dengan melalui proses pendidikan, seseorang dapat memperoleh kecerdasan, moralitas yang baik, karakter yang kuat, kemampuan spiritual, serta keterampilan yang berguna bagi diri sendiri maupun masyarakat. UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal mengemukakan bahwa, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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. Dalam proses pendidikan, penilaian merupakan elemen yang tak dapat dipisahkan. Penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh guru berfungsi untuk mengawasi kemajuan peserta didik, memantau pencapaian hasil belajar, serta mengidentifikasi kebutuhan perbaikan hasil belajar secara terus-menerus.¹

Menurut Supratiknya, hasil belajar bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan baru yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti

¹ Nasional, I. D. P, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*, 2003

pembelajaran di suatu mata pelajaran tertentu.² Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diperoleh selama proses pembelajaran.³ Pentingnya hasil belajar terletak pada perannya dalam membantu proses pembelajaran. Proses penilaian hasil belajar dapat memberikan informasi penting kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁴

Pembelajaran adalah Sebuah kegiatan sentral dalam pendidikan. Pembelajaran yang diwujudkan dalam standar proses pendidikan mempunyai seperangkat standar yang harus dilaksanakan sebanyak unit yang terus diperbarui. Pembelajaran berkualitas tinggi harus aktif dan interaktif untuk membuka potensi siswa⁵.

Guru merupakan faktor terpenting dalam keberhasilan pembelajaran karena sebagai perencana, pelaksana, evaluator, dan motivator. Mengingat Revolusi Industri 4.0 saat ini terdapat kebutuhan mendesak akan penggunaan media teknologi dalam proses belajar mengajar. Teknologi merupakan alat dan sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran.⁶

Kahoot dapat digunakan sebagai media pembelajaran online yang

² Subagia, I. W., & Wiratma, I. G., “*Profil penilaian hasil belajar siswa berdasarkan kurikulum 2013*,” JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia), vol.5, No.1, 2016, 39-55.

³ Hanafy, M. S., “*Konsep belajar dan pembelajaran. Lentera Pendidikan*,” Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, vol.17, No.1, 2014, 66-79.

⁴ Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I., “*Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa*,” Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran”, vol.3, No.2, 2018, 173-181.

⁵ Nurhelila Siregar, Ade Suhendra, “*Pembelajaran Berbasis Standar Proses: Mewujudkan Paradigma Baru Pembelajaran*”, Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman, Volume 10, No. 1, 2022, hlm. 120-133..

⁶ Dwi Hartanti, “*Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia*”. Prosiding Seminar Nasional Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0, Jawa Tengah, September 2019.

interaktif dan mendidik yang disajikan dalam bentuk kuis untuk meningkatkan hasil belajar di kelas. Dengan inovasi menarik pada aplikasinya, Kahoot juga dapat menumbuhkan semangat belajar. Aplikasi Kahoot menyediakan berbagai bentuk media pembelajaran: format teks, gambar, dan audio. Aplikasi kahoot diartikan sebagai media yang terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran. Media kahoot dapat digunakan sebelum dan sesudah pemeriksaan serta untuk bahan penguat. Aplikasi Kahoot memiliki empat fitur: permainan, kuis, diskusi, dan polling. Ini adalah fitur permainan yang memungkinkan Anda membuat pertanyaan dengan menampilkan jawaban yang benar dalam gambar atau warna tertentu. Fitur Pengayaan Materi memungkinkan guru menjelaskan materi dan siswa mengaksesnya.⁷

Dari penjelasan di atas, tidak dapat dipungkiri bahwa salah satu bidang yang mengalami perubahan akibat revolusi industri adalah bidang pendidikan. di bidang pendidikan, revolusi industri juga membawa perubahan dalam penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar selain itu dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi, materi pembelajaran saat ini semakin beragam, sebelumnya bahan pembelajaran yang digunakan hanya bahan cetak saja, seperti buku paket, latihan, majalah, modul, dan buku siswa lainnya. saat ini materi pembelajaran online berbasis *Game*, komputer dan android juga sering digunakan untuk tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran terciptanya media yang beragam dan terkini karena media memegang peranan penting dalam

⁷ Asriana Harahap, "Efektifitas Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran dalam Hadapi Era Society 5.0", Volume 12, No. 1, 2023, hlm. 32-33.

proses pembelajaran menurut Sudjana, proses kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar proses komunikasi verbal dengan mengucapkan perkataan guru kepada siswa tetapi juga memberikan kegiatan dan fasilitas yang dapat meningkatkan interaksi dan hasil belajar siswa.⁸ Penggunaan *Game Kaoot*, media belajar, atau media lainnya dalam pelaksanaan sebuah pembelajaran IPA menjadi salah satu cara yang dapat digunakan untuk mewujudkan keefektifan pembelajaran. Dengan pembelajaran IPA yang efektif, peserta didik tentu akan paham konsep pembelajaran IPA yang benar dan dapat memiliki kemampuan memecahkan masalah secara tepat. Kemampuan tersebut yang nantinya akan membantu untuk ikut mengembangkan sebuah teknologi modern pada kehidupan bermasyarakat. Tetapi pada kenyataannya kegiatan proses pembelajaran IPA yang dilakukan pada pendidikan Sekolah Dasar dan sederajatnya di Indonesia saat ini belum efektif sebagaimana harapan pemerintah yang mana hal ini diketahui dari hasil belajar yang rendah. Hasil belajar siswa yang rendah atau belum memenuhi KKM pada mata pelajaran IPA menjadi indikasi bahwa pelaksanaan pembelajaran IPA belum dilakukan secara efektif. Pada setiap indikator hasil belajar harus mencapai sebuah ketuntasan sebesar 75% agar dapat dikatakan sebagai sebuah pembelajaran yang efektif.⁹

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta, PT RajaGrafindo Persada, 2003) 23.

⁹ *Badan Standar Nasional Pendidikan* 2006.

Tabel 1. 1
 Nilai Kkm Peserta Didik Kelas V A

No.	Nama	Nilai Pengetahuan	Nilai Ketrampilan
1.	Abdul Aziz	60	70
2.	Abdullah Husannudin	75	80
3.	Ahmad Alif Gibran Khalfani	60	70
4.	Ahmad Fardan Rafif	70	75
5.	Ahmad Irfan Azzafi	80	75
6.	Darian Samy Ahmada	75	80
7.	Fairus Alfian Albaihaqi	65	70
8.	Faizzul Fawwaz El Nadek	50	75
9.	M. Zaidan Fayyadh Ha'il	85	80
10.	Muhammad Abidzarrin Atthahiri	55	70
11.	Muhammad Azzam Al Irsyad	75	75
12.	Muhammad Fardani Aufar	65	72
13.	Muhammad Syufyan Al Royan	60	70
14.	Ini'am Syahrul Hajj	75	80
15.	Revan Maulana Ardha	80	85
16.	Ulwan Jauzal Sabanta	75	75
17.	Wahyu Ramadhani	63	75

Tabel 1. 2
 Nilai KKM Peserta Didik Kelas V B

No.	Nama	Nilai Pengetahuan	Nilai Ketrampilan
1.	Aprilia Wulandari	63	73
2.	Assyayidah Fattimathu Azzahra	80	76
3.	Atika Naila Audistina	66	74
4.	Azzahra Attaqiyah Qisthy	79	84
5.	Chi Chi Kara Shumairuzu	60	76
6.	Daanah Shafiyah Putri	65	73
7.	Indy Aqeela Illiyin	75	75
8.	Larasati Keysha Angeliq	65	73
9.	Nailul Adila Roudlotul Jannah	60	75
10.	Najwa Nazihatul Jannah	75	73
11.	Naura Azzahra	82	86
12.	Samah Mashunah	60	74
13.	Syahiratul Balqis	100	94

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Abdul Malik selaku kepala madrasah MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik kelas V media pembelajaran berbasis digital belum banyak digunakan di madrasah. guru belum menggunakan media pembelajaran apapun melainkan hanya menggunakan buku guru dan buku siswa sebagai sumber belajar. Sehingga

pada saat pembelajaran IPA terkesan hanya berpusat pada guru tanpa adanya suatu interaksi atau feedback dari siswa, dampaknya yaitu siswa merasa bosan serta tidak fokus pada pembelajaran dan gaduh sendiri, sehingga proses pembelajaran tidak efektif. Selain itu menurut hasil wawancara dengan guru kelas V di MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik diperoleh data bahwa pada mata pelajaran IPA sebagian besar peserta didik masih mendapatkan nilai rata-rata yang rendah daripada nilai pada mata pelajaran lainnya. Dari daftar nilai siswa kelas V tahun ajaran 2023/2024 semester 2 bahwa nilai rata-rata IPA materi ekosistem. Sebagian dari siswa kelas V masih kesulitan untuk dapat memahami materi ekosistem. Hal ini dapat dilihat dari ulangan harian IPA siswa kelas V MI. Ihyaul Ulum Dukun Gresik pada materi ekosistem, dari dua rombongan belajar kelas A dan B terdapat 30 siswa, ada 15 siswa yang nilainya tidak mencapai KKM. Guru kelas V menentukan nilai KKM adalah 70.¹⁰ Contoh penggunaan *Game Kahoot* adalah salah satu aplikasi edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menghilangkan rasa bosan. Aplikasi *Game Kahoot* ini menekankan hubungan partisipasi yang lebih aktif antara peserta didik dan guru. Hal ini dikarenakan aplikasi *Game Kahoot* menawarkan permainan berupa kuis online, di mana peserta didik dapat menjawab pertanyaan kuis untuk mendorong hasil belajar peserta didik¹¹ Media pembelajaran berbasis game cocok untuk merangsang hasil belajar peserta

¹⁰ Wawancara guru kelas V

¹¹ Dewimarni. 2022. *Penerapan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di kelas VII Smp Negeri 38 Padang*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol.1, No.8. Hal 1-6.

didik. Peneliti s e b e l u m nya menunjukkan bahwa *Game Kahoot* memiliki kinerja 34,6% lebih baik dibandingkan kelompok yang hanya menggunakan media power poin.¹² Berdasarkan potensi dan permasalahan yang ada peneliti berupaya untuk menyediakan media pembelajaran interaktif berbasis *Game* yang nantinya pengguna dapat mengoperasikan media tersebut kapan pun dan dimana pun sehingga peserta didik dapat belajar secara bebas sesuai dengan kemampuannya sendiri, media ini diharapkan mampu membuat peserta didik tertarik dan lebih giat dalam mempelajari materi ekosistem, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik. Media pembelajaran yang nantinya peneliti kembangkan adalah aplikasi *Game Kahoot* berbasis digital yang dibuat menggunakan kuis interaktif, dimana aplikasi *Game Kahoot* berbasis game ini berisikan materi yang dikemas secara menarik.

Pernyataan tersebut peneliti mengambil kesimpulan bahwa pentingnya melakukan penggunaan aplikasi *Kahoot* berbasis *Game* khusus pada mata pelajaran IPA semester genap kelas V MI Ihyaul Ulum kecamatan Dukun kabupaten Gresik,, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul **“PENGUNAAN APLIKASI GAME KAHOOT MATA PELAJARAN IPA MATERI EKOSISTEM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI MI IHYAUL ULUM DUKUN GRESIK.”**

¹² Maisaroh. dkk. 2021. *Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 3. No 6. Hal 4628 – 4636

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur penggunaan aplikasi *Game Kahoot* pada pembelajaran IPA kelas V di MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik?
2. Bagaimana tingkat kelayakan dan kemenarikan penggunaan *Game Kahoot* pada pembelajaran IPA kelas V di MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah di terapkan media *Game Kahoot* kelas V di MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian pengembangan media interaktif berbasis *Game Kahoot* ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui prosedur penggunaan *Game Kahoot* pada pembelajaran IPA kelas V di MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik.
2. Untuk menentukan tingkat kelayakan dan kemenarikan *Game Kahoot* pada pembelajaran IPA kelas V MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan aplikasi *Game Kahoot* pada pembelajaran IPA kelas V di MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik.

D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah penggunaan *Game Kahoot* pada pembelajaran IPA yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan melalui website *kahoot.it*. Media ini di bantu oleh jaringan internet yang bisa diakses

melalui smart phone maupun komputer, yang mana isinya dapat dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran IPA kelas V.

2. Isi dari media pembelajaran interaktif ini adalah materi ekosistem kelas V kemudian juga diberikan soal kuis dengan berbagai bentuk, seperti essay.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.

Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi wadah fasilitator yang dapat berperan menjadi sumber belajar disekolah maupun dirumah yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini menjadikan media pembelajaran yang digunakan lebih bermakna.

1. Bagi Pendidik

Peneliti ini diharapkan bisa membantu pendidik untuk menjelaskan ekosistem dengan menggunakan media *Game Kahoot* peneliti diharapkan dapat membantu pendidik untuk mengatasi kendala yang dialami peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Peneliti ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam pembelajaran terutama pada materi ekosistem dengan menggunakan media *Game Kahoot* yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar ekosistem karena bisa diakses secara digital sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi Madrasah

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu menambah media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan

belajar mengajar sehingga tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

4. Bagi Peneliti

Peneliti ini dapat menambah pengetahuan terhadap proses mengembangkan media pembelajaran *Game Kahoot* pada anak usia SD/MI dan juga bisa menjadi evaluasi bagi peneliti lainnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.

Adapun beberapa asumsi yang menjadi dasar dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Game Kahoot* ini adalah :

1. Keefektifan *Game* edukasi diasumsikan bahwa *Game* edukasi, seperti *Game Kahoot*, dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam belajar. Asumsi ini didasarkan pada teori pembelajaran yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang aktif.

2. Bagi Peserta Didik

Peneliti ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam pembelajaran terutama pada materi ekosistem dengan menggunakan aplikasi *Game Kahoot* yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar ekosistem karena bisa diakses secara digital sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi Madrasah

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu menambah media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta pembelajaran yang efektif dan

efisien.

4. Bagi Peneliti

Peneliti ini dapat menambah pengetahuan terhadap proses penggunaan media pembelajaran *Game Kahoot* pada anak usia SD/MI dan juga bisa menjadi evaluasi bagi peneliti lainya.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Adapun beberapa asumsi yang menjadi dasar dari penelitian penggunaan aplikasi *Game Kahoot* ini adalah :

1. Keefektifan *Game* edukasi diasumsikan bahwa *Game* edukasi, seperti *Game Kahoot*, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar Asumsi ini didasarkan pada teori pembelajaran yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang aktif.
2. Kemudahan Penggunaan diasumsikan bahwa *Game Kahoot* memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran, asumsi ini penting untuk meningkatkan adopsi dan penggunaan *Game Kahoot* dalam pembelajaran.
3. Aksesibilitas diasumsikan bahwa *Game Kahoot* dapat di akses oleh siswa kelas V, asumsi ini penting untuk memastikan bahwa siswa kelas V dapat memiliki kesempatan yang sama untuk belajar menggunakan *Game Kahoot*.

Adapun beberapa keterbatasan yang menjadi dasar dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Game Kahoot* sebagai berikut :

- a. Keterbatasan fungsi, *Game Kahoot* sebagai aplikasi berbasis

web memiliki batasan dalam hal jenis konten dan format yang dapat di gunakan.

- b. Keterbatasan waktu, *Game Kahoot* memiliki keterbatasan waktu dalam permainan yang telah ditentukan sebelumnya. biasanya waktu per pertanyaannya dibatasi, yang mungkin tidak cukup bagi beberapa siswa untuk memproses pertanyaan dan memilih jawaban dengan bijak.
- c. Keterbatasan interaksi siswa, *Game Kahoot* memiliki batasan dalam hal jumlah siswa yang dapat berpartisipasi secara bersamaan. Kapasitas kelas terbatas, dan jika kelas terlalu besar, siswa mungkin tidak dapat berpartisipasi secara maksimal.
- d. Keterbatasan umpan balik, sistem umpan balik *Game Kahoot* cenderung sederhana, dengan jawaban benar atau salah yang ditampilkan setelah setiap pertanyaan. Ini mungkin kurang memadai bagi siswa yang memerlukan ulasan yang lebih rinci atau penjelasan yang lebih mendalam.

H. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam mengartikan atau penyimpangan dalam penafsiran istilah yang ada, peneliti perlu menegaskan dan membahas istilah- istilah yang berkaitan dengan judul penelitian. Definisi operasional adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk mengajarkan

materi ekosistem untuk kelas V secara interaktif. Media ini berupa *Game Kahoot*.

2. *Game Kahoot*

Media pembelajaran yang menggunakan platform *Game Kahoot* sebagai dasar pengembangannya. *Game Kahoot* adalah platform berbasis web yang memungkinkan pembuatan kuis interaktif tentang materi ekosistem dengan pertanyaan dan jawaban yang terkait dengan ekosistem yang disusun semenarik mungkin untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap penggunaan media interaktif supaya mendapat hasil belajar yang diinginkan.

3. Materi Ekosistem

Fokus pada konsep-konsep terkait ekosistem, seperti rantai makanan, interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan, serta peran manusia dalam menjaga keseimbangan ekosistem. ekosistem adalah kombinasi antara organisme hidup dan lingkungannya yang saling berinteraksi satu sama lain.

4. Hasil Belajar Siswa

Dapat diukur melalui peningkatan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Ukuran dari sejauh mana siswa menyerap pengetahuan yang di ajarkan dalam lingkungan pendidikan, kemampuan siswa untuk menyampaikan ide ide mereka secara efektif baik secara tulis maupun lisan. Hasil belajar siswa tidak hanya dilihat dari perspektif akademik semata tetapi juga melibatkan aspek sosial, emosional, dan

nilai nilai.

5. Peserta Didik

Merupakan sekumpulan orang yang masih memerlukan sebuah bimbingan agar bisa menambah ilmu pengetahuan yang baru atau peserta didik merupakan orang yang belum begitu dewasa yang memiliki sejumlah potensi untuk dikembangkan. Peserta didik merupakan seorang individu yang lagi proses pertumbuhan baik fisik maupun psikis sebagai seorang individu yang lagi tumbuh serta berkembang, peserta didik perlu adanya pengarahan untuk menuju ke arah puncaknya.

6. Madrasah Ibtidaiyah Ihyaul Ulum

Merupakan lembaga pendidikan tingkat dasar yang menjadi lokasi implementasi pengembangan media pembelajaran ini.

I. Penelitian Terdahulu

Untuk membuktikan keorisinalitasan penelitian ini, maka peneliti melakukan kajian terhadap beberapa penelitian sebelumnya, bertujuan untuk memahami letak persamaan dan perbedaan, serta berguna sebagai sumber referensi yang dapat membantu jalannya penelitian ini. Diantara hasil penelitian terdahulu yang menurut peneliti terdapat kemiripan, yaitu:

1. Penelitian Yogga Mar Muhammad yang dimuat dalam *Journal Civics & Studies* Vol. 2 No.1 2018 Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) yang berjudul "*Implementation Of Kahoot Aplication to Improving Of Interest Of Civic Education Learning (Experimental Research In Class XI Of SMA Negeri 1 Garut*" dalam penelitian tersebut aspek yang

dikaji adalah implementasi penggunaan aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan minat belajar PKn siswa SMAN 1 Garut, penelitian ini berbasis penelitian kuantitatif dengan karakter penelitian eksperimen dengan metode *true experimental* dan di desain model *pretest-posttest Control Grup design*. Setelah mengalami beberapa uji validasi diperoleh hasil pada variabel X yakni penggunaan aplikasi Kahoot dengan jumlah rerata 69.21 yang didapat dari 39 responden. Sedangkan pada variabel Y yaitu Peningkatan hasil belajar PKn memiliki rerata 0.75. hal ini menunjukkan bahwa rerata peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan aplikasi Kahoot berada pada hasil tinggi yakni pada interval $0.70 \leq g \leq 1.00$.¹³ Pada penelitian ini *Game Kahoot* digunakan sebagai faktor yang mempengaruhi dari sebuah proses pembelajaran namun masih sangat bersifat umum, sehingga identifikasi terhadap karakteristik pada mata pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Garut, hal ini berbeda dengan peneliti yang akan penulis lakukan di mana *Kahoot* sebagai sebuah aplikasi tidak hanya dilihat dari aspek penerapannya tetapi sejauh mana pengaruh penerapannya, sedangkan pada faktor yang dipengaruhi lebih terfokuskan pada mata pelajaran IPA di SD Muara Megang.

2. Penelitian Fitri Yofiyarti dan Anisa Yunita Sari, yang dimuat dalam *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.3 No.3b 2017, Universitas Narotama berjudul “Penggunaan Plafom *Game Kahoot* Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan

¹³ Yogga Mar Muhammad “*Implementation of Khaoot Aplication To Improving of Interest of Civic Education Learning*” *journal Civics & Social Studies*, Vol.2 No. 1 (2018)

Kolaboratif Anak” penelitian ini mengkaji terkait manfaat dan karakteristik *Kahoot* Sebagai sebuah aplikasi pembelajaran dalam menumbuhkan jiwa kompetitif dan kolaboratif anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian berbasis kualitatif dengan pendekatan *in-dept reseach* di mana dari penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa, (a) aplikasi *Game Kahoot* walaupun berbasis teknologi mampu melepaskan persepsi siswa dari perilaku *solitary task* yang merusak interaksi sosial anak. (b) Basis aplikasi *Game Kahoot* yang bersifat classical mampu mengembangkan beberapa keadaan, yaitu tumbuhnya sikap sosial, belajar komunikasi, belajar berorganisasi, lebih menghargai orang lain, dan menghargai harmoni dan kompromi. Dan (c) dengan pola aplikasi *Game Kahoot* jiwa kompetitif dan kolaboratif siswa tumbuh, indikasinya anak memiliki semangat untuk menyelesaikan kuis dengan baik, baik itu yang berbasis klasik maupun individual.¹⁴ Dalam penelitian ini, sekali lagi Aplikasi *Game Kahoot* hanya menjadi faktor yang mempengaruhi munculnya factor tertentu yang diinginkan, sehingga efektifitasnya belum tereksplorasi dengan baik, hal inilah yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan, bahwa diukur tingkat pengaruhnya, dan objek lebih pada hasil belajar IPA.

3. Penelitian karya Syafiah Mafruhah dkk yang dimuat dalam jurnal Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam, Vol.4 No. 7 tahun 2019 berjudul
4. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

¹⁴ Fitri Rofiyarti dan Anisa Yunita Sari “*Penggunaan Platform Kahoot dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak*” Jurnal Pedagogi, Vol.3 Nomor. 3b (2017)

Aplikasi *Game Kahoot* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAI Al-Maarif Singosari Malang. Penelitian ini mengkaji mengenai seberapa besar pengaruh aplikasi *Kahoot* dalam terhadap Hasil Belajar Siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif berbasis Eksperimen dengan bentuk desain *nonequivalent control grup design* di mana kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara random. Hasilnya dari 37 responden pada hasil pretes menunjukkan bahwa kelompok eksperimen berada pada interval 4.37, mean 86.65, median 83 dan modus 80 sedang pada kelompok kontrol berada pada interval 5.27, mean 79.51, media 80 dan Modus 80. Kemudian pada hasil Posttest kelompok eksperimen berada pada interval 3.65, mean 91.84, median 92 dan modus 93 sedang pada kelompok kontrol berada pada interval 3.38, mean 85.84, media 86 dan modus 86.36.¹⁵ Pada penelitian ini mengkaji mengenai seberapa besar pengaruh aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAI Al-Maarif Singosari Malang, sedangkan pada penelitian yang penulis lakukan yakni mengenai pengembangan media interaktif berbasis *Game Kahoot*.

sebagai media pembelajaran IPA terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas V MI.Ihyaul Ulum Dukun Gresik.

5. Penerapan media *Game Kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Klangrong Γ oleh Samsul Arifin tahun 2008. Hasil

¹⁵ Syafiyatul Mafruhah dkk “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (*Kahoot*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Al-Maarif Singosari Malang” Jurnal Vicratina, Vol. 4, Nomor. 7 (2019).

penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan media ekosistem (*Kahoot* ekosistem) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Klangrong I Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan. Hal ini terbukti dari data yang memaparkan hasil belajar pada siswa meningkat dari pra tindakan ke siklus I yaitu dari 60,65 menjadi 68,48 dan dari siklus I ke siklus II yaitu dari 68,48 menjadi 81,3. Semua siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal.¹⁶

6. Penelitian karya Fatmawati yang berjudul Pengaruh Penerapan Media Kuis Berbasis *Game Kahoot* terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Atas Budi Luhur Pangkalan Kresik. Data penelitian dianalisis menggunakan uji t-tes. Berdasarkan perhitungan menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} = 9,244$ pada taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,145$ dengan demikian $9,244 > 1,145$. Sehingga H_1 diterima, artinya dapat dipahami bahwa penerapan media kuis berbasis *Game Kahoot* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika. Sedangkan rata-rata efektivitas N-gain sebesar 0,33 dikategorikan “Sedang”. Hasil penelitian ini menyarankan alternatif lainnya kepada guru untuk menggunakan media *Game Kahoot* dalam pembelajaran kuis, khususnya pada pembahasan limit fungsi aljabar¹⁷ pada penelitian ini mengkaji mengenai seberapa besar pengaruh aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa di Sekolah

¹⁶ Samsul Arifin (2009). *Penerapan Media Kahoot untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Klangrong I*. Abstrak Hasil Penelitian Universitas Negeri Malang. Rs 371.357044. Arip

¹⁷ Fatmawati, *Pengaruh Penerapan Media Kuis Berbasis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas Budi Luhur Pangkalan Kresik*. Skripsi. (Program Studi Tadris Matematika UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi, 2021)

Menengah Atas Budi Luhur Pangkalan Kresik, sedangkan pada penelitian yang penulis lakukan yakni mengenai pengaruh *Kahoot* sebagai media pembelajaran IPA berbasis *Game* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas V MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik.