

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA
SISWA KELAS III UPT SDN 064988 MEDAN JOHOR
T.A 2025/2026**

***THE EFFECT OF KAHOOT BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA
ON MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES OF GRADE III
STUDENTS OF UPT SDN 094988 MEDAN JOHOR
ACADEMIC YEAR 2025/2026***

Benaya Manurung, Univertas Quality, Jl. Ngumban Surbakti No.18 Medan, 20132, Indonesia

(+62) 822-6041-8762, benayaleonardo@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SDN 064988 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Instrumen penelitian berupa tes esai sejumlah 5 soal. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III UPT SDN 064988 Medan Johor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot memperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 87,94. Sementara itu, hasil belajar matematika siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot memperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 95,76. Data dianalisis menggunakan uji-t setelah memenuhi uji prasyarat analisis. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SDN 064988 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Kahoot, Hasil Belajar Matematika

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of Kahoot-based interactive learning media on the mathematics learning outcomes of third-grade students at UPT SDN 064988 Medan Johor in the 2025/2026 academic year. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The research instrument consisted of five essay-type test items. The population of this study included all third-grade students at UPT SDN 064988

Medan Johor. The results showed that students who learned without Kahoot obtained an average post-test score of 87.94, while students who learned using Kahoot achieved a higher average post-test score of 95.76. Data were analyzed using a t-test after meeting the prerequisite tests. The findings indicate that Kahoot-based interactive learning media has a significant effect on students' mathematics learning outcomes.

Keywords: *Interactive Learning Media, Kahoot, Mathematics Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat penting sebagai landasan awal dalam membentuk pengetahuan serta keterampilan siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Pada tahap ini, berbagai kemampuan dasar mulai dikembangkan, sehingga menjadi penentu bagi keberhasilan proses belajar di masa depan. Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan strategis dalam pendidikan dasar adalah matematika.

Matematika tidak hanya dipahami sebagai sekadar kemampuan berhitung, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis. Melalui pembelajaran matematika, siswa dilatih untuk menganalisis permasalahan, mencari solusi, serta membuat keputusan yang tepat berdasarkan pemikiran yang rasional. Kemampuan-kemampuan tersebut sangat dibutuhkan tidak hanya dalam kegiatan akademik, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, matematika juga berperan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (problem solving) yang menjadi salah satu kompetensi penting di era modern. Siswa yang terbiasa belajar matematika dengan baik cenderung memiliki kemampuan dalam memahami pola, membuat hubungan antar konsep, serta menyelesaikan berbagai persoalan secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar harus diberikan secara optimal agar siswa dapat mengembangkan potensi kognitifnya secara maksimal.

Dengan demikian, keberhasilan siswa dalam menguasai matematika pada tingkat sekolah dasar akan sangat berpengaruh terhadap kesiapan mereka dalam menghadapi pembelajaran di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Fondasi yang kuat dalam matematika akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang lebih kompleks di masa mendatang. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran matematika di pendidikan dasar menjadi hal yang sangat penting untuk diperhatikan. (Smeru, 2025).

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar hingga saat ini masih dihadapkan pada berbagai tantangan yang cukup kompleks. Baik dalam konteks global maupun nasional, capaian belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah dan belum menunjukkan hasil yang optimal. Kondisi ini menjadi perhatian penting karena matematika merupakan salah satu kompetensi dasar yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran di jenjang berikutnya.

Berdasarkan laporan yang disampaikan oleh Susanti dan Aminah (2024), hanya sekitar 46% siswa kelas IV di Indonesia yang mampu menjawab soal dengan tingkat kesulitan setara kelas III atau bahkan lebih rendah secara benar pada tahun 2024. Persentase ini menunjukkan penurunan yang cukup signifikan apabila dibandingkan dengan data pada tahun 2000 yang mencapai angka 60%. Penurunan tersebut mengindikasikan adanya kemunduran dalam penguasaan konsep dasar matematika di kalangan siswa sekolah dasar.

Fakta ini menjadi sinyal kuat bahwa pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar matematika masih belum terbentuk dengan baik. Rendahnya capaian tersebut tidak hanya mencerminkan kesulitan siswa dalam memahami materi, tetapi juga menunjukkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Jika kondisi ini terus dibiarkan, maka akan berdampak pada kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika yang lebih kompleks di jenjang pendidikan selanjutnya.

Oleh karena itu, situasi ini memerlukan perhatian yang serius dari berbagai pihak, baik pendidik, institusi pendidikan, maupun pembuat kebijakan. Diperlukan upaya perbaikan yang komprehensif, mulai dari metode pembelajaran, media yang digunakan, hingga pendekatan yang lebih inovatif agar siswa dapat lebih mudah memahami konsep matematika. Dengan demikian, diharapkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar dapat meningkat dan mampu membangun fondasi pengetahuan yang lebih kuat bagi siswa.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) mencatat bahwa rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran menyebabkan pencapaian kompetensi dasar mereka di berbagai mata pelajaran, termasuk matematika, belum optimal. Matematika, sebagai salah satu mata pelajaran inti, sering menjadi tantangan bagi siswa SD karena materi yang abstrak dan membutuhkan pemahaman konsep yang baik. Kondisi serupa juga ditemukan pada tingkat daerah. Data dari Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara menunjukkan bahwa rata-rata hasil ujian matematika siswa sekolah dasar, khususnya di kelas III, masih berada di bawah standar nasional.

Materi penjumlahan bilangan cacah merupakan salah satu materi dasar dalam pembelajaran matematika kelas III sekolah dasar. Penguasaan materi ini sangat penting karena menjadi prasyarat untuk memahami operasi hitung lainnya, seperti pengurangan, perkalian, dan pembagian (Claudia et al., 2020). Oleh karena itu, kegagalan siswa dalam memahami konsep penjumlahan bilangan cacah dapat berdampak pada kesulitan belajar matematika di jenjang berikutnya.

Permasalahan tersebut juga ditemukan di tingkat sekolah, khususnya di UPT SD Negeri 064988 Medan Johor. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas III, diperoleh informasi bahwa hasil belajar Matematika siswa masih berada pada kategori rendah. Kondisi tersebut tampak dari capaian nilai siswa yang belum memenuhi standar yang diharapkan serta kurangnya keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran. Temuan ini diperkuat melalui wawancara dengan wali kelas yaitu ibu Tio dan ibu Rohana, yang menjelaskan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep Matematika secara menyeluruh, sehingga berdampak pada rendahnya pencapaian akademik mereka. Situasi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, agar dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar Matematika secara optimal.

Diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar matematika siswa masih relatif rendah. Pada kelas III A, dari 19 siswa hanya 12 orang (63,15%) yang mencapai ketuntasan, sementara 7 siswa (36,84%) belum tuntas. Hal serupa juga terjadi di kelas III B, di mana 10 siswa (52,63%) telah tuntas, namun masih ada 9 siswa (47,37%) yang belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Diperoleh temuan bahwa hasil belajar Matematika siswa masih tergolong rendah. Selain itu, respon siswa terhadap pembelajaran juga cenderung kurang optimal, yang terlihat dari sikap sebagian siswa yang tidak fokus dan masih bermain-main ketika proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut mengindikasikan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam mengikuti pelajaran.

Rendahnya hasil belajar matematika siswa tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami siswa. Menurut Balandin et al. (2021), media pembelajaran yang tepat dapat membantu mengonkretkan konsep abstrak, menarik perhatian siswa, serta meningkatkan motivasi belajar. Salah satu jenis media yang dinilai

efektif dalam pembelajaran abad ke-21 adalah media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif diperlukan. Salah satunya adalah Kahoot, sebuah platform pembelajaran digital yang menawarkan kuis interaktif yang dapat diakses secara online melalui smartphone atau komputer. Kahoot membantu guru menyajikan soal dengan cara yang menarik bagi siswa. Kahoot juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membuat kelas menjadi lebih kompetitif dan menyenangkan.

Selain itu, Kahoot memberikan kemudahan bagi guru untuk menilai pemahaman siswa secara real-time. Umpan balik instan yang diberikan oleh Kahoot memungkinkan guru untuk segera mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga dapat dilakukan intervensi atau penyesuaian metode pembelajaran sesuai kebutuhan siswa (Hasanah et al., 2024).

Penelitian Licorish et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, Hasanah et al. (2024) menyatakan bahwa Kahoot memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran karena hasil belajar siswa dapat diketahui secara langsung. Dengan demikian, guru dapat segera melakukan tindak lanjut pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dengan melibatkan siswa dalam kuis dan permainan edukatif, mereka belajar bekerja sama, menghargai pendapat teman, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Selain manfaat akademik, penggunaan Kahoot juga relevan dengan perkembangan teknologi di era digital. Generasi saat ini lebih familiar dengan perangkat digital dan lebih mudah termotivasi melalui metode pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi. Hal ini sejalan dengan kebijakan Kemdikbudristek yang mendorong implementasi pendidikan berbasis teknologi dan inovasi media pembelajaran.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 064988 Medan Johor T.A 2025/2026.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan

untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot terhadap hasil belajar matematika siswa melalui analisis data numerik dan pengujian hipotesis secara statistik (Sugiyono, 2023).

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* dengan model *pretest–posttest control group design*. Dalam desain ini, subjek penelitian dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran matematika dengan metode konvensional tanpa menggunakan Kahoot. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar setelah pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 064988 Medan Johor, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III UPT SD Negeri 064988 Medan Johor yang berjumlah 32 siswa dan terbagi ke dalam dua kelas paralel, yaitu kelas III-A dan kelas III-B. Mengingat jumlah populasi relatif kecil, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian (Sugiyono, 2023). Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan berdasarkan hasil tes awal untuk memastikan kesetaraan kemampuan awal siswa.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar matematika siswa pada materi penjumlahan bilangan cacah.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar matematika dalam bentuk soal esai, yang disusun untuk mengukur kemampuan kognitif siswa pada ranah C2 (pemahaman) dan C3 (penerapan). Tes diberikan dalam dua tahap, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Instrumen tes telah melalui proses validasi oleh ahli untuk memastikan kesesuaian isi, indikator, dan tingkat kesulitan soal.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis, yaitu *pretest* dan *posttest*, yang diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data yang diperoleh

selanjutnya dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata hasil belajar siswa, sedangkan analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji melalui uji prasyarat analisis, yang meliputi uji normalitas menggunakan uji Liliefors dan uji homogenitas menggunakan uji F (*Fisher*). Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi 0,05. Uji-t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Telah dilakukan penelitian penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 064988 Medan Johor T.A 2025/2026. Instrumen tes ini dilaksanakan kepada 32 siswa dan terbagi ke dalam dua kelas paralel, yaitu kelas III-A berjumlah 13 siswa dan kelas III-B berjumlah 17 siswa. Instrumen tes berupa 5 soal essay yang akan digunakan untuk *pretest* dan *posttest*. Setelah dilakukan *pretest* dan *posttest* diperoleh data, sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Pretest Siswa Kelas III-A dan III-B

Kelas III-A		Kelas III-B	
x_i	f_i	x_i	f_i
55	1	65	1
60	2	70	2
65	4	75	3
70	3	80	4
75	2	85	3
80	1	90	2
		95	1
		100	1
Σ	13	Σ	17
$\bar{x}$	67,30	$\bar{x}$	81,17
s	6,95	s	9,27

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata *pre-test* kelas III-A memperoleh 67,30. Sedangkan nilai rata-rata *pre-test* kelas III-B memperoleh 81,17. Maka, peneliti menentukan kelas III-A sebagai kelas eksperimen dan kelas III-B sebagai kelas kontrol, dikarenakan nilai rata-rata *pre-test* kelas III-A lebih rendah dibandingkan nilai rata-rata *pre-test* kelas III-B.

Tabel 2. Hasil Posttest Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
x_i	f_i	x_i	f_i
90	4	80	5
95	3	85	4
100	6	90	3
		95	3
		100	2
Σ	13	Σ	17
$\bar{x}$	95,76	$\bar{x}$	87,94
s	4,49	s	7,08

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* pada kelas III-A dan kelas III-B serta *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan Uji Liliefors dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil uji normalitas yang telah dihitung menggunakan bantuan *Microsoft Excel* dapat dijelaskan, sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Pre-test dan Post-test

Uji Normalitas Pre-test				
Kelas	$\bar{x}$	s	L_{hitung}	L_{tabel}
IV-A	67,30	6,95	0,167	0,234
IV-B	81,17	9,27	0,139	0,206
Uji Normalitas Post-test				
Kelas	$\bar{x}$	s	L_{hitung}	L_{tabel}
Eksperimen	95,76	4,48	0,171	0,234
Kontrol	87,94	7,08	0,192	0,206

Pada *pre-test*, kelas III-A memperoleh $L_{hitung} (0,167) < L_{tabel} (0,234)$. Dengan demikian, data *pre-test* pada kelas III-A berdistribusi normal. Sementara itu *pre-test* pada kelas III-B, diperoleh $L_{hitung} (0,139) < L_{tabel} (0,206)$. Oleh karena itu, data *pre-test* pada kelas III-B berdistribusi normal.

Pada tahapan *post-test*, kelas eksperimen memperoleh $L_{hitung} (0,171) < L_{tabel} (0,234)$. Dengan demikian, data *post-test* pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Sementara itu *post-test* pada kelas kontrol, diperoleh $L_{hitung} (0,192) < L_{tabel} (0,206)$. Hal ini menunjukkan bahwa *post-test* kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau berbeda. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan Uji F (Uji Fisher) dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Uji homogenitas dilakukan pada dua tahap, yaitu data *pretest* dan data *posttest*.

Tabel 4. Uji Homogenitas Pre-test dan Post-test

Uji Homogenitas Pre-test				
Kelas	<i>n</i>	<i>s</i>	<i>F_{hitung}</i>	<i>F_{tabel}</i>
IV-A	13	6,95	1,779	2,60
IV-B	17	9,27		
Uji Homogenitas Post-test				
Kelas	<i>n</i>	<i>s</i>	<i>F_{hitung}</i>	<i>F_{tabel}</i>
Eksperimen	13	4,48	2,497	2,60
Kontrol	17	7,08		

Berdasarkan hasil perhitungan data pre-test, diperoleh $F_{hitung} (1,779) \leq F_{tabel} (2,60)$, maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa data pre-test pada kedua kelas memiliki varians yang homogen (sama). Selanjutnya, hasil perhitungan data post-test menunjukkan bahwa $F_{hitung} (2,497) \leq F_{tabel} (2,598)$, maka H_0 diterima sehingga varians post-test pada kedua kelas juga homogen (sama).

Uji Hipotesis (Uji-T)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan bilangan cacah pada siswa kelas III UPT SDN 064988 Medan Johor T.A 2025/2026. Pada penelitian ini, uji hipotesis dilakukan menggunakan Uji *T-Test: Two Sample Assuming Equal Variances* dengan bantuan program *Microsoft Excel*. Adapun rumusan hipotesis yang diuji, sebagai berikut.

- Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika H_0 diterima berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan Cacah Pada Siswa Kelas III UPT SDN 064988 Medan Johor T.A 2025/2026.
- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika H_0 ditolak berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan Cacah Pada Siswa Kelas III UPT SDN 064988 Medan Johor T.A 2025/2026.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis (Uji T)

	Variable 1	Variable 2
<i>Mean</i>	95.7692308	87.94118
<i>Variance</i>	20.1923077	50.18382
<i>Observations</i>	13	17
<i>Pooled Variance</i>	37.3303167	
<i>Hypothesized Mean Difference</i>	0	
<i>df</i>	28	
<i>t Stat</i>	3.47743084	
<i>t Critical two-tail</i>	2.04840714	

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,377$, sedangkan nilai $t_{tabel} = 2,048$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $df = 28$. Dengan demikian diperoleh bahwa $t_{hitung} (3,477) > t_{tabel} (2,048)$. Dengan memenuhi kriteria pengujian $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan Cacah Pada Siswa Kelas III UPT SDN 064988 Medan Johor T.A 2025/2026.

Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dipaparkan pada sub-bab sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan bilangan cacah pada siswa kelas III UPT SDN 064988 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026. Pembahasan ini difokuskan pada perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

Hasil pre-test menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas IIIA dan kelas III-B berada pada kondisi yang relatif berbeda, di mana nilai rata-rata pre-test kelas III-A sebesar 67,30, sedangkan kelas III-B memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi yaitu 81,17. Meskipun demikian, berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas pada data pre-test, kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen.

Setelah diberikan perlakuan, hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kedua kelas. Namun, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen lebih tinggi

dibandingkan dengan kelas kontrol. Kelas 53 eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot memperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 95,76, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 87,94.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas pada data post-test, diketahui bahwa data kedua kelas berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Dengan terpenuhinya uji prasyarat analisis tersebut, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan menggunakan uji t. Hasil uji t menunjukkan bahwa diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,477$, sedangkan nilai $t_{tabel} = 2,048$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $df = 28$. Dengan demikian diperoleh bahwa $t_{hitung} (3,477) > t_{tabel} (2,048)$. Dengan memenuhi kriteria pengujian $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan Cacah Pada Siswa Kelas III UPT SDN 064988 Medan Johor T.A 2025/2026.

Hal ini juga diperkuat dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Mira Humaira dan Septi Fitri Meilana (2024) dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS di SDN Ciracas 15 Pagi, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Rezki Putri Juliani dkk. (2025) berjudul Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot! Berbasis Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika, menunjukkan adanya peningkatan minat belajar Matematika yang signifikan setelah penggunaan Kahoot.

Dengan demikian, kedua penelitian tersebut memperkuat dasar bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot berpengaruh positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga relevan dan mendukung penelitian penulis mengenai Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas III UPT SDN 064988 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SDN 064988 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini

ditunjukkan oleh perbedaan nilai rata-rata hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan Kahoot dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan Kahoot, di mana kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi yaitu 95,76 dibandingkan kelas kontrol yaitu 87,94.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Kahoot dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Balandin, S., Oliver, I., Boldyrev, S., Smirnov, A., Shilov, N., & Kashevnik, A. (2021). Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran. *Proceedings of the IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering (SIBIRCON)*, 13(2), 728–732. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Claudia, S., Suryana, Y., & Pranata, O. H. (2020). Pengaruh pendekatan matematika realistik terhadap hasil belajar siswa kelas II pada perkalian bilangan cacah di sekolah dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 210–221. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.26382>
- Hasanah, N. A., Hafiza, E., & Irianto, M. E. (2024). Peranan game edukasi Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4), 305–316. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11194824>
- Humaira, M., & Meilana, S. F. (2024). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 4603–4610.
- Juliani, R. P., Erita, S., & Anggraini, R. S. (2025). Penggunaan media pembelajaran Kahoot! berbasis game untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 628–641.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2021). Student perception of Kahoot. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(9), 1–24.
- Smeru. (2025). Mengapa kemampuan matematika siswa Indonesia makin menurun? <https://smeru.or.id/id/article-id/mengapa-kemampuan-matematikasiswa-indonesia-makin-menurun>
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanti, A., & Aminah, M. (2024). Analisis kemampuan literasi numerasi matematis siswa kelas IV dalam menyelesaikan soal AKM bilangan. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 268–281. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v9i1.3779>