

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL KAHOOT TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN 3 TELANGKAH**

SKRIPSI

OLEH:

RUSMILAE

NIM: 22.23.026553



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
TAHUN 2026**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL KAHOOT TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN 3 TELANGKAH**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi PGSD

OLEH:

RUSMILAE

NIM: 22.23.026553

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

TAHUN 2026

ABSTRAK

Rusmilae. 2025. Pengaruh Penggunaan Media Digital Kahoot terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 3 Telangkah. Skripsi. Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. Pembimbing: (I) A'am Rifaldi Khunaifi, M.Pd, (II) Nurun Ni'Mah, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk: mengetahui pengaruh penggunaan media digital Kahoot terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 3 Telangkah.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain quasi experimental menggunakan model *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian berjumlah 47 siswa yang terdiri dari kelas V B (24 siswa) sebagai kelas eksperimen dan kelas V C (23 siswa) sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes (*pretest dan posttest*), observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital Kahoot memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan metode konvensional. Hasil Belajar: Nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 10 pada *pretest* menjadi 11,68 pada *posttest*. Hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal dan uji homogenitas menunjukkan data homogen. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji t diperoleh nilai t hitung > t tabel dan nilai signifikansi ($\text{Sig.} < 0,05$), sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media Kahoot terhadap hasil belajar IPA siswa.

Kesimpulan: Penggunaan media pembelajaran digital Kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 3 Telangkah. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Digital, Kahoot, Hasil Belajar IPA, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Rusmilae. 2025. *The Effect of Using Kahoot Digital Media on Science Learning Outcomes of Fifth Grade Students at SDN 3 Telangkah.* Undergraduate Thesis. Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. Advisors: (I) A'am Rifaldi Khunaifi, M.Pd, (II) Nurun Ni'Mah, M.Pd.

This study aims to: (1) determine the effect of using Kahoot digital media on science learning outcomes of fifth grade students at SDN 3 Telangkah

This research used a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically a pretest-posttest control group design. The subjects consisted of 47 students, with class V B (24 students) as the experimental group and class V C (23 students) as the control group. Data were collected through tests (pretest and posttest), observation, and documentation. Data analysis included validity test, reliability test, normality test, homogeneity test, and hypothesis testing using the t-test.

The results showed that the use of Kahoot digital media improved learning outcomes more effectively than conventional methods. Learning Outcomes: The average score of the experimental class increased from 10 in the pretest to 11.68 in the posttest. The normality test indicated that the data were normally distributed, and the homogeneity test showed homogeneous data. Based on hypothesis testing using the t-test, it was found that $t\text{-count} > t\text{-table}$ and the significance value ($\text{Sig.} < 0.05$), indicating that the alternative hypothesis (H_a) was accepted and the null hypothesis (H_o) was rejected. This means that there is a significant effect of using Kahoot on students' science learning outcomes.

Conclusion: The use of Kahoot as a digital learning media is effective in improving science learning outcomes of fifth grade students at SDN 3 Telangkah. It creates a more interactive and enjoyable learning environment, as well as increases student motivation and engagement.

Keywords: Digital Media, Kahoot, Learning Outcomes, Science, Elementary School.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, rahmat, hidayahnya, sehingga saya masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kersajanaan.

Walaupun jauh dari kata sempurna, namun saya bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini bisa selesai diwaktu yang tepat. Jika mempunyai sebuah tujuan, maka buatlah batas waktu untuk mencapai tujuan tersebut. Sehingga hal ini yang menjadi acuan saya untuk mencapai batas maksimal sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini diwaktu yang tepat. Skripsi atau tugas akhir saya persembahkan untuk:

1. Kepada Bapak A'am Rifaldi Khunaifi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan dengan penuh kesabaran.
2. Kepada bu Nurun Ni'Mah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing dan memberikan saran yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
3. Kepada Seluruh dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama masa perkuliahan.
4. Kepada Kepala sekolah, guru, serta seluruh siswa SDN 3 Telangkah yang telah memberikan kesempatan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
5. Kepada Teman-teman seperjuangan Program Studi PGSD, yang telah memberikan semangat, dukungan, dan kebersamaan selama menempuh pendidikan.
6. Untuk cinta pertamaku dan panutanku, Bapak Kurdin S.Pd. Ayah, sosok pekerja keras yang tak pernah lelah, selalu menjadi sumber motivasi, dukungannya, dan pengorbanan yang tulus. Terima kasih atas segala kasih sayang dan ketegaran yang ayah tanamkan. Tanpa ayah, aku tak akan sampai sejauh ini.

7. Untuk pintu surgaku ibu Norlianae. Ibu, yang tak henti-hentinya menguatkan ku dengan doa, semangat, dan keyakinan bahwa aku bisa. Aku percaya, doa-doa Ibu lah yang selalu menyelamatkan ku dan menuntunku melewati masa- masa sulit. Terima kasih atas cinta tanpa syaratmu, Ibu.
8. Untuk kedua saudara ku, Abanag Deni dan ade Anissa. Terima kasih atas tawa, semangat dan kebersamaan yang membuat langkahku terasa lebih ringan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan- Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini berisi tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis digital terhadap hasil belajar siswa.

Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam dalamnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama peneliti studi. Oleh sebab itu peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Palangkaraya Dr. H. Muhammad Yusuf, S.Sos.M.A.P
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Hendri, M.Pd.
3. Ketua Prodi Pendidikan Nurun ni'mah, M.pd, dan Pengajar serta Tata Usaha Program Studi Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.
4. A'am Rifaldi Khunaifi, M.Pd selaku dosen pembimbing I, dan Nurun Ni'mah, M.Pd selaku dosen pembimbing II, yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing dan memberikan dorongan sampai skripsi ini selesai.
5. Kepala Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya, Kepala sekolah, Guru dan peserta didik di sdn 3 telangkah yang telah membantu kelancaran selaraa penelitian
6. Teman-teman mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palangkaraya dan berbagai pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan sehingga peneliti selesai studi.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin

Palangka Raya, 9 September 2025

Peneliti

Rusmilae

NIM: 22.23.026553

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	vi
LEMBAR PENGESAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Analisis Teoretis.....	8
B. Penelitian Yang Relevan.....	16
C. Kerangka Berfikir.....	18
D. Hipotesis Penelitian.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	21
B. Metode Penelitian	22
C. Populasi dan Sampel Penelitian	23
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	24

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen	27
F. Teknik Analisa Data	30
BAB IV	33
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Penelitian	33
B. Pembahasan.....	47
BAB V.....	51
PENUTUP.....	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Penelitian Terdahulu.....	17
Tabel 3 1 Waktu Penelitian.....	21
Tabel 3 2 Desain Penelitian.....	22
Tabel 3 3 Populasi Penelitian	23
Tabel 3 4 Data Hasil Uji Validitas Instrumen Tes	29
Tabel 3 5 Kriteria Reliabilitas	30
Tabel 3 6 Data Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes	30
Tabel 4 1 Data Nilai Pre-test kelas V B	36
Tabel 4 2 Data Nilai Pre-test kelas V C	38
Tabel 4 3 Data Nilai Post-test kelas V B.....	39
Tabel 4 4 Data Nilai Post-test kelas V C	40
Tabel 4 5 Uji Normalitas Test of Normality.....	42
Tabel 4 6 Uji Homogenitas	43
Tabel 4 7 Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test	45
Tabel 4 8 Test Statistics.....	45
Tabel 4 9 Hasil uji Mann-Whitney Test	46
Tabel 4 10 Test Hasil Statistics	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Reciprocal Determinism Teori Kognitif Sosial	9
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	19

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrument Tes	56
Lampiran 2. Nilai Hasil Instrumen Tes	66
Lampiran 3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes	68
Lampiran 4. Dokumentasi Penyerahaan Surat Penelitian Bersama Kepala Sekolah SDN 3 Telangkah	76
Lampiran 5. Pelaksanaan Penelitian	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan di berbagai negara. UNESCO (2023) melaporkan bahwa lebih dari 90% negara di dunia telah mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran sebagai bagian dari transformasi sistem pendidikan global. Percepatan ini semakin kuat pascapandemi COVID-19, yang menuntut lembaga pendidikan untuk mengadopsi platform pembelajaran daring dan media digital guna memastikan keberlangsungan proses belajar mengajar (UNESCO, 2024).

Secara empiris, penggunaan media digital terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. World Bank (2022) mencatat bahwa implementasi media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi siswa hingga 25% dibandingkan metode konvensional (Sari et al., 2024). Di Indonesia, pemanfaatan teknologi pendidikan juga menunjukkan perkembangan positif. Kemendikbudristek (2022) menyatakan bahwa lebih dari 70% sekolah telah mengintegrasikan aplikasi pembelajaran digital dalam kegiatan belajar (Nursafinah et al., 2024). Pusat Data dan Teknologi Informasi Kemendikbud (2022) bahkan melaporkan bahwa 68% siswa merasa lebih termotivasi ketika menggunakan media digital karena sifatnya yang visual, interaktif, dan mudah diakses (BPS, 2023).

Meskipun demikian, perkembangan tersebut tidak berlangsung merata di seluruh wilayah Indonesia. Sekolah-sekolah yang berada jauh dari pusat perkotaan, khususnya wilayah pinggiran atau pedesaan, masih menghadapi kendala seperti keterbatasan infrastruktur jaringan internet, minimnya perangkat TIK, dan rendahnya kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital (Pamungkas, 2021). Kondisi ini juga ditemukan di SDN 3 Telangkah, yang secara geografis berada pada area yang relatif jauh dari pusat kota.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V SDN 3 Telangkah, proses pembelajaran IPA masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket. Guru menyampaikan materi secara satu arah, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat (Pamungkas, 2021). Selama pembelajaran berlangsung, hanya beberapa siswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan guru, sementara sebagian besar siswa terlihat pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran IPA masih rendah. Hal ini terlihat dari beberapa siswa yang mudah kehilangan fokus, berbicara dengan teman sebangku, dan kurang antusias saat guru menjelaskan materi. Selain itu, pembelajaran belum memanfaatkan media digital interaktif, padahal sebagian besar siswa sudah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti telepon genggam dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran terasa membosankan dan kurang menarik bagi siswa.

Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada hasil belajar siswa yang belum optimal. Berdasarkan data nilai awal dan pengamatan guru, masih terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPA. Siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak karena kurangnya media pendukung pembelajaran.

Secara teoretis, pembelajaran berbasis media digital memiliki landasan kuat dalam Teori Kognitif Sosial Bandura yang menekankan pentingnya hubungan timbal balik antara individu, perilaku, dan lingkungan (Kusairi, 2024). Media digital interaktif, termasuk aplikasi kuis seperti Kahoot, mampu memperkuat proses kognitif melalui observasi, umpan balik langsung, dan peningkatan *self-efficacy* siswa (Kuntari, 2023 & Safitri et al., 2025). Kahoot menawarkan pengalaman belajar yang kompetitif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman konsep IPA.

Penelitian terdahulu juga mendukung efektivitas penggunaan media digital. Karyati (2023) menemukan bahwa media digital meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 30% dibandingkan metode tradisional. Penelitian Hidayat & Khotimah (2022) menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital mendorong partisipasi aktif siswa. Sementara itu, penelitian internasional oleh Nisa' & Aryanti (2023) mengonfirmasi bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada berbagai jenjang pendidikan. Meskipun demikian, Suroso et al. (2023) menekankan bahwa

efektivitas media digital sangat bergantung pada desain pembelajaran dan kemampuan guru dalam mengelolanya secara tepat.

Melihat kesenjangan antara potensi penggunaan media digital dan kondisi di SDN 3 Telangkah, perlu dilakukan kajian untuk mengetahui pengaruh penerapan media digital Kahoot terhadap hasil belajar IPA siswa. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran pada sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan akses teknologi, namun tetap dituntut mengikuti perkembangan pembelajaran digital.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Digital Kahoot terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 3 Telangkah.”**

B. Identifikasi Masalah

Dalam era digital saat ini, berbagai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi telah dikembangkan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Salah satu media yang banyak digunakan adalah Kahoot, yaitu platform kuis interaktif berbasis permainan (*game based learning*) yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif.

Penggunaan Kahoot memungkinkan guru melakukan evaluasi secara real time sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Identifikasi masalah ini menunjukkan adanya kebutuhan

untuk meneliti sejauh mana penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang diterapkan dalam proses belajar di kelas formal. Fokus penelitian terdiri dari:

1. Media digital yang digunakan guru, yaitu Media kuis Kahoot
2. Hasil belajar siswa, baik hasil intrinsik maupun ekstrinsik.
3. Objek penelitian adalah siswa sekolah dasar (SD) di sekolah SDN 3 Telangkah
4. Penelitian ini tidak membahas faktor eksternal lain seperti kondisi ekonomi, dukungan orang tua, atau kebijakan sekolah yang memengaruhi hasil belajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Digital Kahoot Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 3 Telangkah ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Digital Kahoot Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 3 Telangkah.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam:

- a. Memperkuat kajian tentang hubungan antara media pembelajaran berbasis digital dan hasil belajar siswa.
- b. Menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan teori pembelajaran digital dan hasil belajar.
- c. Memberikan pemahaman lebih mendalam mengenai penerapan Teori Kognitif Sosial Bandura, khususnya dalam konteks pembelajaran digital dan pengaruh lingkungan serta perilaku terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga memiliki manfaat praktis bagi berbagai pihak:

- a. Bagi guru, sebagai panduan untuk memanfaatkan media pembelajaran digital Kahoot secara lebih efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi siswa, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar.
- c. Bagi sekolah, sebagai dasar pengambilan keputusan dalam penyediaan media digital dan pelatihan guru agar pembelajaran lebih modern dan efektif.

- d. Bagi pengembang media pembelajaran, memberikan masukan mengenai desain media digital yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.