

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *KAHOOT*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS VI
DI MIN 2 SIDOARJO**

SKRIPSI

LAILUL MAGHFIROTUL WAHIDAH

DO7217013



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JUNI 2024**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lailul Maghfirotul Wahidah

NIM : D07217013

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian kuantitatif dalam skripsi yang saya tulis ini benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Apabila kemudian hari terbukti bahwa penelitian kuantitatif ini hasil jiplakan maka saya siap menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 12 Juni 2024

Yang Membuat Pernyataan,



Lailul Maghfirotul Wahidah

NIM. D07217013

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Lailul Maghfirotul Wahidah


NIM : D07217013

Judul :PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *KAHOOT*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS VI DI MIN
2 SIDOARJO

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk disajikan

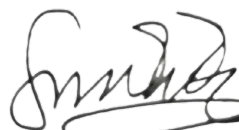
Surabaya, 04 Juni 2024

Pembimbing I



Dr. Sihabudin, M. Pd. I, M. Pd.
NIP. 197702202005011003

Pembimbing II



Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I
NIP.197309102007011017

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Lailul Maghfirotul Wahidah ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 12 juni 2024

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd

NIP. 197407251998031001

Penguji I

Dr. Sihabudin, M.Pd.I., M. Pd

NIP. 197702202005011003

Penguji II

Sulthon Mas'ud, S.Ag., M.Pd.I

NIP. 197309102007011017

Penguji III

Raden Syaifuddin, M.Pd

NIP. 197504072014111003

Penguji IV

Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I

NIP. 198305282018011002

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : LAILUL MAGHFIROTUL WAHIDAH
NIM : D07217013
Fakultas/Jurusan : FTK / PGMI
E-mail address : lailul.maghfirotul@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI
di MIN 2 Sidoarjo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 28 Juni 2024

Penulis



(LAILUL MAGHFIROTUL WAHIDAH)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Lailul Maghfirotul Wahidah, 2024. Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI di MIN 2 Sidoarjo. **Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Ampel Surabaya, Pembimbing 1 : Dr. Sihabudin, M.Pd.I., M.Pd, dan Pembimbing 2 : Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I.**

Kata kunci : Aplikasi *Kahoot*, Hasil Belajar, IPA

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siswa kelas VI di MIN 2 Sidoarjo pada dasarnya masih berbasis pada pembelajaran secara konvensional. Siswa belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan. Penugasan yang diberikan oleh guru juga berupa soal latihan yang terdapat pada buku paket atau Lembar Kerja Siswa (LKS). Akibatnya siswa merasa bosan dan menjadikan hasil belajar kurang khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Berdasarkan permasalahan tersebut dalam penelitian ini akan dibahas salah satu media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik sehingga siswa akan tertarik dalam mengikuti pembelajaran yaitu dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI di MIN 2 Sidoarjo. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI MIN 2 Sidoarjo.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kuantitatif, metode eksperimen dengan desain penelitian *Quasi Experimental Design* bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI MIN 2 Sidoarjo. Dari populasi tersebut diambil dua kelas sebagai kelas sampel yaitu kelas VI-A sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 30 siswa, dan kelas VI-B sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 29 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, pemberian soal tes, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan *Independent Sampel t-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan rata – rata yang diperoleh dari hasil *pre-test* adalah 66,88 menjadi 84,65 pada pemberian *post-test*. Didukung juga dengan uji hipotesis yang hasilnya adalah 0,032 kurang dari nilai Sig. 0,05 menunjukkan bahwa aplikasi *Kahoot* ini berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI MIN 2 Sidoarjo.

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| HALAMAN JUDUL..... | ii |
| MOTTO..... | iii |
| LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI..... | iv |
| ABSTRAK | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 5 |
| C. Pembatasan Masalah..... | 6 |
| D. Rumusan Masalah..... | 6 |
| E. Tujuan Penelitian | 6 |
| F. Manfaat Penelitian | 6 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 8 |
| A. Kajian Teori | 8 |
| 1. <i>Kahoot</i> | 8 |
| 2. Media Pembelajaran | 15 |
| 3. Hasil Belajar | 18 |
| 4. Pembelajaran IPA | 23 |
| B. Kajian Penelitian yang Relevan | 26 |
| C. Kerangka Pikir | 30 |
| D. Hipotesis Penelitian | 31 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 32 |
| A. Jenis atau Desain Penelitian..... | 32 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian..... | 33 |
| C. Populasi dan Sampel Penelitian | 33 |

| | |
|---|-----------|
| 1. Populasi..... | 33 |
| 2. Sampel Penelitian | 34 |
| D. Variabel Penelitian..... | 35 |
| E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data..... | 35 |
| F. Validitas dan Reabilitas Instrumen | 36 |
| 1. Validitas Instrumen..... | 36 |
| 2. Reabilitas Instrumen | 37 |
| G. Teknik Analisis Data..... | 38 |
| 1. Analisis Hasil Observasi..... | 38 |
| 2. Nilai Tes..... | 39 |
| 3. Nilai Rata – Rata Hasil Tes | 42 |
| 4. Uji Normalitas | 42 |
| 5. Uji Homogenitas..... | 43 |
| 6. Uji Hipotesis | 43 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 45 |
| A. Hasil Penelitian | 45 |
| B. Pembahasan..... | 59 |
| BAB V PENUTUP | 62 |
| A. Simpulan | 62 |
| B. Implikasi | 62 |
| C. Keterbatasan Penelitian..... | 63 |
| D. Saran | 63 |
| DAFTAR PUSTAKA | 64 |
| RIWAYAT HIDUP | 67 |
| LAMPIRAN | 68 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Pikir..... | 30 |
| Gambar 4.1 Materi dalam <i>slide</i> aplikasi <i>Kahoot</i> | 46 |
| Gambar 4.2 Soal dalam kuis <i>Kahoot</i> | 46 |
| Gambar 4.3 Hasil kuis berkelompok | 48 |
| Gambar 4.4 Hasil kuis berkelompok | 49 |
| Gambar 4.5 Hasil kuis berkelompok | 49 |
| Gambar 4.6 Hasil kuis berkelompok | 50 |



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 <i>Taksonomi Bloom</i> Ranah Kognitif..... | 20 |
| Tabel 3.1 Desain Penelitian..... | 33 |
| Tabel 3.2 Kriteria Hasil Observasi..... | 39 |
| Tabel 4.1 Hasil Observasi Kelas Eksperimen..... | 50 |
| Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Instrumen..... | 52 |
| Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen..... | 53 |
| Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Data..... | 54 |
| Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas..... | 55 |
| Tabel 4.6 Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen..... | 56 |
| Tabel 4.7 Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol..... | 57 |
| Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis..... | 59 |

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| Lampiran 1. Lembar Observasi Penggunaan Media..... | 68 |
| Lampiran 2. RPP Kelas Eksperimen..... | 70 |
| Lampiran 3. Kisi – Kisi Soal Tes..... | 72 |
| Lampiran 4. Soal Tes..... | 73 |
| Lampiran 5. Lembar Validasi Instrumen..... | 76 |
| Lampiran 6. Profil Madrasah..... | 78 |
| Lampiran 7. Hasil Uji Validitas..... | 80 |
| Lampiran 8. Tabel Signifikansi..... | 86 |
| Lampiran 9. Hasil Uji Reliabilitas..... | 87 |
| Lampiran 10. Hasil Uji Normalitas..... | 87 |
| Lampiran 11. Hasil Uji Homogenitas..... | 88 |
| Lampiran 12. Hasil Uji Hipotesis..... | 89 |
| Lampiran 13. Bukti Cek Turnitin..... | 90 |
| Lampiran 14. Kartu Konsultasi Skripsi..... | 91 |
| Lampiran 15. Gambar Pendukung Penelitian..... | 92 |

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Daftar Pustaka

- Abdullah, Karimuddin, dkk. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh. Yayasan penerbit muhammad zaini.
- Akbar, Rahmatullah, dkk. 2022. *Experimental Research Dalam Metodologi Pendidikan*. Dalam jurnal ilmiah wahana pendidikan 9 (2).
- Arsa, I Putu Saka. 2015. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Media akademi.
- Astari, Novita fuji. 2021. *Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Aplikasi Kahoot Pada Materi Lingkaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI MIN 2 Sumenep*.
- Centauri, Beta. 2019. *Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di Sdn-7 Bukit Tunggal*. Dalam Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi (SNPMT II) 2019
- Darmawan, Akhmad. 2020. *Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di SMA Negeri 1 Muncar*. Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran Volume 1, Nomor 2.
- Deskoni, dkk. 2019. *Penerapan Problem Based Learning Berbentuan Kahoot! Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi*". Jurnal utilitas ISSN: 2714-6588.
- Fauzan, Rikza. 2019. *Pemanfaatan Gamification Kahoot.It Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia*. Dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Vol. 2, No.1, p-ISSN 2620-9047, e-ISSN 2620-9071.
- Fitrah. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jurnal Kajian Ilmu – Ilmu Keislaman, Vol 03. No 2.
- Hasanah, Hasyim. 2016. *Teknik – Teknik Observasi*. Dalam jurnal at – taqaddum, vol 8, no 1.
- Hidayah, Nurul. 2019. *Implementasi aplikasi Kahoot dalam meningkatkan minat belajar bahasa arab siswa kelas XI MA Al Imdad Bantul*. Yogyakarta.
- Irwan. 2019. *Implementasi Kahoot! Sebagai Inovasi Pembelajaran*. Dalam *Journal of Civic Education* Vol.2 No.1.
- Isroyati, dkk. 2020. *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Mahasiswa*. Dalam Prosiding Seminar Nasional Sains, 1(1).
- Izzati, Musrohul, Dkk. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Blanded Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Motivasi Dan Kemandirian Siswa*. Dalam *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika* Vol. 3 No. 2, e-ISSN 2549-7472.

- KEMENDIKBUD RISTEK. 2022. *Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan*. Jakarta.
- Kompri. 2017. *Belajar Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Yogyakarta. Media akademi.
- Kosisin, Oo. 2019. *Penggunaan Media Pembelajaran Online Kahoot Dalam Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Turnament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Materi Hak Asasi Manusia Dalam Pancasila Pada Mata Pelajaran PPKN*. Dalam jurnal Civics Education And Social Sciense Journal (CESSJ), Vol. 1 No. 2.
- Mafruhah, Syafiyatul, Dkk. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAI Al-Maarif Singosari Malang*. Dalam Jurnal Pendidikan Islam Volume 4 Nomor 7.
- Mustikawati, Fenny Eka. 2019. *Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Dalam Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba), ISBN: 978-623-707438-0 99.
- Mustikawati, Fenny Eka. 2019. *Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Dalam Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba).
- Prasetya, Tri Indra. 2012. *Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrument Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Guru-Guru IPA SMPN Kota Magelang*. Journal of Educational Research and Evaluation 1 (2).
- Putri, Aprilia Riyana, dkk, 2019. *Implemetasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Dalam Prosiding Seminar Nasional “Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial”, ISBN : 978-602-1180-99-0.
- Samidi , Suparmi. 2017. *Mantap UN IPA SD/MI KELAS VI*. Yogyakarta. Andi Yogyakarta.
- Setiawati , Hayyu Desi, dkk. 2018. *Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 1 Blitar*. Dalam Jurnal JKTP Volume 1, Nomor 4, E - Issn: 2615-8787.
- Supardi. 2017. *Statistik Penelitian Pendidikan: Perhitungan, Penyajian, Penjelasan, Penafsiran, dan Penarikan Kesimpulan*. Depok. Rajawali Pers.
- Sururoh, Lin. 2020. *Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran dan Evaluasi Siswa (Studi Literatur)*. Dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Ulfa, Rafika. *Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan*. Dalam jurnal pendidikan dan keislaman, ISSN : 2685-6115, 343-345.

- Uno, Hamzah B dan Satria Koni. 2016. *Assessment Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Wahidumurni. 2017. *Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Wigati, Sri. 2019. *Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika*. Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika. Volume 8, No 3.
- Widodo, Slamet, dkk. 2023. *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkal pinang. CV Science techno direct.
- Winarsunu, Tulus. 2015. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang. UMM Press.
- Yusup, Febrianawati. 2018. *Uji Validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif*. Dalam Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume 7 Nomor 1.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A