

Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar

Anjelina Rahman¹, Hanikah², Diana Setiana³.

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Cirebon

E-mail: anjelinarahman25@gmail.com¹, hanikah@umc.ac.id², diana.setiana@umc.ac.id³

Article History:

Received: 21 Juli 2024

Revised: 04 Agustus 2024

Accepted: 06 Agustus 2024

Keywords: Aplikasi *Kahoot*, Hasil Belajar, IPAS

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 2 Kerandon. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan bentuk penelitiannya eksperimen One grup pretest – posttest design. Populasinya seluruh peserta didik dengan total 308 siswa. Sampel penelitian ini adalah kelas IV berjumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dokumentasi. berdasarkan analisis data rata-rata hasil belajar siswa antara penggunaan *Kahoot* dengan tanpa penggunaan *Kahoot*. Rata-rata hasil tes hasil belajar pretest sebesar 49,09 dan hasil tes hasil belajar posttest sebesar 82,83 Nilai maksimum hasil tes hasil belajar pretest sebesar 73 dan hasil tes hasil belajar posttest sebesar 100. Ini berarti, hasil test belajar posttest lebih tinggi dari pada hasil test belajar pretest, karena nilai rata-rata tes hasil belajar posttest sebesar 82,83 lebih tinggi dari nilai rata-rata tes hasil belajar pretest yaitu sebesar 49,09. Dengan hasil nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat di era 5.0 abad ke-21 telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan. Transformasi ini telah mengubah metode pembelajaran tradisional yang sebelumnya bergantung pada buku teks dan papan tulis menjadi lebih canggih dan interaktif. Kini, Proses pendidikan sekarang telah bergeser sesuai dengan perkembangan zaman dan mengalami perubahan pesat, dengan memanfaatkan teknologi digital dimana teknologi di manfaatkan untuk kepentingan peningkatan layanan dan kualitas pendidikan (Ika, 2023) proses pembelajaran di kelas dapat melibatkan penggunaan proyektor, video, game evaluasi, dan berbagai media visual menarik lainnya yang dapat memfasilitasi pemahaman dan keterlibatan siswa.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2023 Pasal 3 menegaskan bahwa pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mencerdaskan bangsa serta mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi individu yang berakhlak mulia, kreatif, dan bertanggung jawab. Undang-undang ini memberi keleluasaan dalam metode pendidikan, asalkan sesuai dengan tuntutan zaman dan tujuan yang telah ditetapkan, tanpa ada batasan tertentu. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan saat ini sangat relevan dan dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Meskipun ada kemajuan dalam kemampuan masyarakat Indonesia dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), laporan literasi digital Indonesia 2023 menunjukkan bahwa tingkat literasi digital masih rendah dibandingkan dengan negara-negara lain di ASEAN. Hal ini berdampak pada kualitas pendidikan, di mana metode pembelajaran yang masih bersifat satu arah dapat membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Menurut Miarso (2004) bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan serta mendorong kemauan dan dapat merangsang pikiran pembelajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar.

di SD Negeri 2 Kerandon menunjukkan adanya beberapa masalah dalam proses pembelajaran, dengan banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dalam mata pelajaran IPAS. Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat satu arah, dan guru belum menerapkan teknologi secara efektif dalam proses belajar mengajar. Hal ini mengakibatkan siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam menyerap materi. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis digital salah satunya adalah aplikasi Kahoot. Media game edukasi kahoot merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa belajar. Kahoot merupakan media pembelajaran online media berupa kuis atau permainan yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi dalam menutup kegiatan pembelajaran, sehingga dapat diketahui seberapa baik siswa memahami materi yang telah disampaikan. (Nahariah, 2022) dalam hal ini Salah satu solusi yang diusulkan adalah penggunaan aplikasi berbasis teknologi seperti Kahoot. Aplikasi ini menawarkan media pembelajaran yang interaktif, Kahoot ini memiliki empat fitur yaitu game, kuis, diskusi dan survey (Clarisa, 2021) fitur seperti meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Penelitian sebelumnya menurut (Purwanto, 2021) menunjukkan bahwa Kahoot dapat berdampak positif pada hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran, termasuk IPS, IPA, dan Matematika. Penggunaan Kahoot telah terbukti meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi apakah aplikasi Kahoot juga dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar di SD Negeri 2 Kerandon. Keberhasilan peserta didik dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk melihat keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Ananda & Hayati, 2020). Hasil belajar siswa merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan pembelajaran. Dengan menggunakan media digital interaktif yang efektif, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri 2 Kerandon dan untuk mencari solusi terhadap masalah yang ada dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah utama : Rendahnya Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran, masih minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, Pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih bersifat satu arah, kurangnya keaktifan dan timbulnya rasa bosan peserta didik dalam pembelajaran, kurangnya Sarana dan prasarana

yang ada disekolah, perlu adanya penelitian tentang pengaruh penggunaan aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS dikelas IV Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Dalam Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental* dengan rancangan *one group pre-test post-test design*. di mana satu kelompok kelas eksperimen diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk dibandingkan hasilnya (Pedoman KTI, 2022-2023: 35-36). Penelitian berlangsung dari Desember 2023 hingga Agustus 2024 di SD Negeri 2 Kerandon. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik di SD Negeri 2 Kerandon dengan jumlah 308 siswa, dengan sampel penelitian peserta didik kelas IV berjumlah 31 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi; lembar observasi, tes hasil belajar, dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan terhadap aktivitas peserta didik dan kinerja guru selama pembelajaran berlangsung. Tes hasil belajar diberikan sebelum dan setelah pembelajaran untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot. Teknik pengumpulan data meliputi tes lembar soal, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan metode kuantitatif menggunakan statistik. Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk*, dan uji homogenitas dengan *Levene*. Uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* untuk melihat perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test setelah perlakuan, dilakukan dengan aplikasi SPSS versi 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN (Times New Roman, size 12)

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 2 Kerandon, Kecamatan Talun, Kabupaten Cirebon. Sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV sebanyak 31 orang. Penelitian ini hanya memakai satu kelas sebagai tujuan penelitian. Sebelum dilakukan *treatment* (perlakuan), terlebih dahulu siswa diberikan soal *pretest*. Selanjutnya, siswa diberikan *treatment* (perlakuan) menggunakan aplikasi *Kahoot*. Setelah diberikan *treatment* (perlakuan), siswa diberikan soal posttest untuk mengetahui hasil belajar dalam Pelajaran IPAS bab 6. Berdasarkan data nilai pretest dan posttest diperoleh nilai pretest dengan rata-rata nilai 49,09, dengan nilai tertinggi 73 dan nilai terendah adalah 26 sedangkan nilai rata-rata posttest 82,83 dengan nilai tertinggi 100 dan terendahnya 73. Maka, nilai siswa meningkat setelah diberi *treatment* (perlakuan) menggunakan aplikasi Kahoot pada pelajaran IPAS. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *uji Shapiro-Wilk* karena *uji Shapiro-Wilk* biasanya digunakan untuk sampel yang jumlahnya kecil. Oleh karena itu peneliti menggunakan *uji Shapiro-Wilk*, dalam pengujian data karena hanya terdiri dari 31 orang. Uji normalitas ini menggunakan aplikasi SPSS versi 26. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, dengan ketentuan bahwa data berdistribusi normal bila memenuhi kriteria nilai sig > 0,05, sebaiknya jika nilai sig < 0,05 maka data dikatakan tidak berdistribusi normal.(Sugiyono, 2015) Hasil uji normalitas tes hasil belajar dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

Tabel 1. Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>						
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>

<i>Pre</i>	.108	31	.200*	.965	31	.393
<i>post</i>	.135	31	.158	.949	31	.146
Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan table 1.1 di atas, hasil uji normalitas tes hasil belajar pretest memperoleh nilai signifikan sebesar 0,393 dan hasil uji normalitas tes hasil belajar posttest memperoleh nilai signifikan sebesar 0,146. Ini berarti, hasil uji normalitas tes hasil belajar memenuhi data distribusi normal karena memenuhi kriteria $Sig > 0,05$. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji Levene. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kelompok sampel yang memiliki varian sama atau tidak, dengan ketentuan bahwa varian dari kedua kelompok data tersebut homogen jika probabilitas signifikansi $sig > 0,05$ sedangkan varian dari kedua kelompok data tersebut tidak homogen jika probabilitas signifikansi $< 0,05$. Hasil uji homogenitas tes hasil belajar dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

Tabel 2. Uji Homogenitas

<i>Tests of Homogeneity of Variances</i>					
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasi l	<i>Based on Mean</i>	.501	7	22	.824
	<i>Based on Median</i>	.338	7	22	.928
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.338	7	17.9 39	.926
	<i>Based on trimmed mean</i>	.487	7	22	.834

Berdasarkan Tabel 2 diatas, hasil uji homogenitas tes hasil belajar pretes dan posttest memperoleh nilai signifikan sebesar 0,824. Ini berarti, hasil uji homogenitas tes hasil belajar data *pretest* dan *posttest* mempunyai varian yang homogen karena memenuhi kriteria probabilitas signifikan $> 0,05$. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *paired sampel t-Test*. Uji *paired sampel t-Test* merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Uji hipotesis digunakan untuk menguji dugaan sementara dalam penelitian dengan ketentuan bahwa jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak, dan jika nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima. Hasil uji tes hasil belajar dapat dilihat pada Tabel di bawah ini :

Tabel 3. Uji Paired Sampel T-Test

<i>Paired Samples Test</i>									
		<i>Paired Differences</i>					<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2 tailed)</i>
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
Pair 1	Pretest - posttest	-35.903	13.531	2.430	-40.866	-30.940	-14.773	30	<.001

Berdasarkan tabel 3 diatas hasil uji hipotesis tes hasil belajar *pretest* dan *posttest* memperoleh signifikan sebesar 0,001. Ini berarti, hasil uji hipotesis tes hasil belajar data *pretest* dan *posttest* mempunyai nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 2 Kerandon. Sedangkan hasil uji beda sampel terdapat pada Tabel 1.4 dibawah ini:

Tabel 4. Uji Beda Sampel

Paired Samples Correlations		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	31	.500	.004

Di SD Negeri 2 Kerandon dikelas IV masih ditemukan Rendahnya Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran terutama pelajaran IPAS, Masih minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terutama bagi pendidik, Pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih bersifat satu arah, Kurangnya keaktifan dan timbulnya rasa bosan peserta didik dalam pembelajaran, Kurangnya Sarana dan prasarana yang ada disekolah maka dari itu perlu diupayakan perbaikan untuk mengubah kondisi tersebut oleh karena itu dipilihlah media aplikasi kahoot, dengan tujuan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan pengaruh yang signifikan dalam proses pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, jadi kegiatan belajar mengajar pada kelas IV ini hanya menggunakan metode ceramah atau pembelajaran konvensional seperti biasa. Kemudian, peserta didik diberikan latihan berupa pretest dengan mengerjakan 5 soal yang sudah dikaitkan dengan Pelajaran IPAS dan dapat disimpulkan bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran hasil dari pretest tersebut masih lemah. Hasil observasi kinerja guru sebelum menggunakan media gambar digital memperoleh jumlah skor sebanyak 13 (61,9%) dengan kriteria cukup, hasil observasi kinerja guru sesudah menggunakan aplikasi kahoot memperoleh skor sebanyak 19 (90,47%) dengan kriteria sangat baik. hasil observasi aktivitas belajar peserta didik memperoleh jumlah peserta didik yang berkriteria sangat baik sebanyak 28 (90,32%). Hal tersebut sejalan dengan manfaat Aplikasi *kahoot* yang dijelaskan oleh (Mustikawati, 2019) *Kahoot* memiliki manfaat dengan aplikasi Kahoot sebagai media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. *Kahoot* bisa menjadi sumber belajar dan media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. *Kahoot* juga bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital. Dan dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan aplikasi *Kahoot*, kemampuan eksplorasi siswa dapat ditingkatkan serta membuat siswa lebih tertarik terhadap materi tersebut. Aplikasi *Kahoot* menyediakan media belajar yang menyenangkan bagi siswa, khususnya dalam mempelajari Indonesia kaya budaya selain itu, aplikasi *Kahoot* juga dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Siswa menjadi lebih tertantang untuk mengeksplorasi hasil pembelajaran yang telah mereka lakukan. Dengan meningkatnya ketertarikan dan keterlibatan siswa, pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari akan menjadi lebih mudah.

Setelah melaksanakan kegiatan pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, kegiatan selanjutnya yaitu memberikan perlakuan (treatment) pada saat kegiatan belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk melihat seberapa besar perbandingan dari hasil kegiatan posttest terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan aplikasi kahoot. Guru memberikan perlakuan menggunakan aplikasi Kahoot dengan fitur pertanyaan menggunakan pilihan ganda dan tampilan gambar yang menarik peserta didik dalam

pembelajaran. Data Hasil belajar diperoleh melalui tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil tes hasil belajar *pretest* dan *posttest* dengan jumlah 31 peserta didik, memperoleh rata-rata hasil tes hasil belajar *pretest* sebesar 49,09 dan hasil tes hasil belajar *posttest* sebesar 82,83 Nilai maksimum hasil tes hasil belajar *pretest* sebesar 73 dan hasil tes hasil belajar *posttest* sebesar 100. Nilai median hasil tes hasil belajar *pretest* sebesar 33, dan hasil tes belajar *posttest* sebesar 80. Nilai minimum hasil tes belajar *posttest* sebesar 26 Nilai minimum hasil tes hasil belajar *pretest* sebesar 73. Ini berarti, hasil test belajar *posttest* lebih tinggi dari pada hasil test belajar *pretest*, karena nilai rata-rata tes hasil belajar *posttest* sebesar 82,83 lebih tinggi dari nilai rata-rata tes hasil belajar *pretest* yaitu sebesar 49,09. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan Aplikasi *Kahoot* hasil belajar peserta didik dalam tes hasil belajar *posttest* mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil tes belajar *pretest* sebelum diberikan perlakuan.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan aplikasi (SPSS) Versi 26. hasil uji normalitas tes hasil belajar test *pretest* memperoleh nilai signifikan sebesar 0,393 dan hasil uji normalitas tes hasil belajar test *posttest* memperoleh nilai signifikan sebesar 0,146 ini berarti, hasil uji normalitas tes hasil belajar memenuhi data berdistribusi normal karena memenuhi kriteria nilai $\text{sig} > 0,05$. Sehingga dilanjutkan dengan uji selanjutnya, yaitu uji homogenitas. Hasil uji homogenitas tes hasil belajar *pretest* dan *posttest* memperoleh nilai signifikan sebesar 0,398 Ini berarti, hasil uji homogenitas tes hasil belajar data *pretest* dan *posttest* mempunyai varian yang homogen karena memenuhi kriteria probabilitas dengan signifikansi $> 0,05$. Setelah dilakukannya uji normalitas dan uji homogenitas maka uji yang dilakuak selanjutnya adalah uji hipotesis. Uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan *uji paired simple t-test*, jadi hasil uji hipotesis tes hasil belajar *pretest* dan *posttest* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 Ini berarti, hasil uji hipotesis tes hasil belajar data *pretest* dan *posttest* mempunyai nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik di Kelas IV SDN 2 Kerandon.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Mahfujah et al., 2022) dengan judul “Pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran tatap muka terbatas terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V materi volume bangun ruang di SDN 060925 Medan” . hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan penggunaan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar materi volume bangun ruang kelas V. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata akhir *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dikarenakan kelas eksperimen mendapat perlakuan menggunakan aplikasi *kahoot* sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPAS Bab 6 pada kelas IV SD Negeri 2 Kerandon.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi terhadap kinerja guru dan aktivitas belajar peserta didik, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot pada pembelajaran IPAS Bab 6 di kelas IV SD Negeri 2 Kerandon, Kecamatan Talun, Kabupaten Cirebon, berhasil meningkatkan hasil pembelajaran. Guru memperoleh skor kinerja 19 (90,47%) dengan kriteria sangat baik, sementara aktivitas belajar peserta didik menunjukkan hasil baik dengan 28 peserta didik (93,3%) pada aspek afektif dan 25 peserta didik (80,6%) pada aspek psikomotor. Penelitian ini menegaskan

bahwa penggunaan aplikasi Kahoot berhasil meningkatkan kinerja guru dan aktivitas belajar peserta didik, yang ditandai dengan keaktifan, antusiasme, dan minat belajar tinggi terhadap materi Indonesia kaya budaya. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam nilai rata-rata pretest sebesar 49,09 menjadi 82,83 pada posttest. Nilai maksimum meningkat dari 73 pada pretest menjadi 100 pada posttest, dan nilai minimum dari 26 pada pretest menjadi 73 pada posttest. Analisis data menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal dan homogen, serta uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik. Secara keseluruhan, penelitian ini mengkonfirmasi bahwa aplikasi Kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Kerandon. Disarankan Sekolah dan Pendidik agar penggunaan aplikasi Kahoot terus ditingkatkan dan diintegrasikan secara lebih luas dalam proses pembelajaran. Pendidik harus memotivasi dan mengarahkan peserta didik untuk aktif menggunakan teknologi guna meningkatkan hasil belajar mereka secara menyeluruh. Disarankan Untuk Peneliti Selanjutnya untuk menggunakan materi yang lebih bervariasi dan mempersiapkan koneksi internet yang stabil agar penelitian dapat berjalan lancar tanpa kendala saat menggunakan aplikasi Kahoot.

DAFTAR REFERENSI

- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)* (M. Fadhli (ed.); 22nd ed.). CV. Pudiskra Mitra Jaya.
- Clarisa, C. V. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Game Kahoot Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Matematis di MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung*. 65.
- Ika, K. (2023). PENGARUH MEDIA KAHOOT BERBASIS GAME BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS IV SD NEGERI 134 REJANG LEBONG [IAIN]. In *Googlescholar*. http://e-theses.iaincurup.ac.id/4356/1/SKRPSI_IKA_KURNIA.pdf
- Mahfujah, A., Dwi, D. F., Muslim, U., & Medan, N. A. (2022). *PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DALAM HASIL BELAJAR MATEMATIKASISWA KELAS V MATERI VOLUME BANGUN RUANG DI SDN 060925 MEDAN PENDAHULUAN Perubahan zaman ditandai dengan hadirnya perkembangan dan penggunaan alat-kehidupan , tidak lagi menggunakan tenaga* (Vol. 07).
- Mustikawati, F. E. (2019). *Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 99–104.
- Sugiyono. (2015). *PENELITIAN KUANTITATIF, KUANTITATIF DAN R&D*. alfabeta.
- Nura'ani, N. (2020). *pengaruh penggunaan media pembelajaran game education terhadap hasil belajar peserta didik pada tema lingkungan sahabat kita di kelas V SD Negeri pegajahan 1 kecamatan pekalipan kota cirebon*. Universitas Muhammadiyah Cirebon.
- Pedoman KTI, FKIP, UMC 2022-2023, Cirebon: Universitas Muhammadiyah Cirebon