

Pengaruh media audiovisual berbasis game education kahoot terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS

Nabila Nur Fauzia^{1*}, Rapani², Rabiyatul Adawiyah Siregar³,and Muhammad Nurwahidin⁴

¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung, Lampung

² Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung, Lampung

³ Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung, Lampung

⁴ Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung, Lampung

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No. 1 Gedong Meneng, Bandarlampung, Indonesia

[* fauziann01@gmail.com](mailto:fauziann01@gmail.com)

Abstract *This study discusses the low learning outcomes of students in the subject of science in grade IV at Nurul Huda Islamic School Elementary School. The purpose of this study was to determine the effect of audiovisual media based on educational game kahoot on the learning outcomes of grade IV students in science learning. The data collection techniques used tests and non-tests. This study employed quantitative research with a Quasi Experiment Design and a Non-Equivalent Control Group Design type. The population consisted 90 students and the sample used was 60 students, the sample was determined using a random sampling technique. The data were analyzed using a simple linear regression test, which showed a significant effect of the use of audiovisual media based on educational game kahoot on the learning outcomes of grade IV students in science learning at Nurul Huda Islamic School Elementary School, indicated by the acquisition of a significance coefficient value of $0.000 < 0.05$. Based on these results, H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that there is an effect of the use of audiovisual media based on educational game kahoot on the learning outcomes of grade IV students in science learning at Nurul Huda Islamic School Elementary School.*

Keywords: *audiovisual media, kahoot educational games, learning outcomes*

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dilakukan seseorang secara sadar dan terencana dari kecil hingga dewasa dengan tujuan untuk meningkatkan potensi sumber daya

manusia. Menurut, Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara dijelaskan bahwa; Pendidikan yaitu suatu tuntutan dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya pendidikan menuntun seluruh kekuatan kodrat yang ada dalam diri anak-anak dengan tujuan agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat mampu mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya dalam hidup [1]. Sejalan dengan UU No. 20 Tahun 2003 bahwa sebuah pembelajaran lebih menekankan pada kesiapan seseorang untuk terjun langsung dalam bermasyarakat dan bagaimana seseorang dilatih untuk menjadi individu yang berilmu serta memiliki karakter yang baik [2]. Hal itu berkaitan dengan usaha pemerintah untuk memperbaiki kurikulum di Indonesia yang menekankan pada keaktifan peserta didik dengan tujuan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi sejak tahun 2022 resmi meluncurkan kurikulum Merdeka yang kini sudah ditetapkan sebagai kurikulum nasional. Salah satu karakteristik kurikulum merdeka yaitu pengembangan *soft skill* dan karakter. Peserta didik diharapkan memiliki karakter profil pelajar Pancasila yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berkebhinnekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif [3]. Progam Merdeka belajar diyakini mampu memperbaiki proses eksplorasi pengetahuan. Progam merdeka belajar mengemas pembelajaran secara leluasa dan menyenangkan berlandaskan sikap dan keterampilan dari lingkungan, dengan materi yang esensial. Sistem pendidikan kurikulum merdeka meningkatkan kualitas pembelajaran yang berfokus pada kemampuan literasi, numerasi dan penanaman karakter [4]. Salah satu upaya peningkatan dalam penanaman karakter peserta didik yaitu melalui pembelajaran IPAS.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses interaksi tindak belajar dan tindak mengajar [5]. Pendapat ini didukung dengan pengertian bahwa hasil belajar adalah ketika seseorang sudah mengikuti pembelajaran atau belajar, maka akan terjadi perubahan tingkah laku pada diri mereka [6]. Peserta didik dikatakan berhasil dalam belajarnya apabila dapat mengembangkan kemampuan kognitif atau pengetahuan [7]. Kemampuan kognitif disini adalah penilaian terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran, dalam penilaian ini menumbuhkan pemahaman peserta didik terkait materi yang dipelajari. Maka dari itu peserta didik perlu proses pemahaman materi secara maksimal dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Pendidik dapat menentukan hasil belajar peserta didik atau setidaknya tujuan pembelajaran dilakukan untuk penilaian. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat melalui hasil tes.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penggunaan media pembelajaran berkontribusi pada peningkatan pemahaman peserta didik, yang secara langsung mendukung upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, sekaligus merefleksikan adaptasi terhadap kemajuan teknologi pedagogis Abad ke-21 melalui penerapan media pembelajaran interaktif [8]. Media pembelajaran *audiovisual* berbasis *game education kahoot* menjadi salah satu media yang mampu membantu untuk memaksimalkan penyampaian materi bahan ajar pada proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal [9]. Pada era abad 21 ini sudah terdapat banyak inovasi-inovasi yang dilakukan pendidik pada setiap proses pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *game*. *Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. Perkembangan *game online* saat ini sangat pesat, mulai dari metode tampilan *gameplay*, *grafik game*, resolusi gambar, dan lain-lain yang dapat mendukung proses pembelajaran [10].

Penggunaan media *audiovisual* berbasis teknologi menjadi pilihan efektif bagi pendidik untuk meminimalisir rasa bosan peserta didik ketika proses pembelajaran. Pendapat tersebut didukung oleh penelitian Rusmiati dalam observasinya di SDN Dampala Kecamatan Bahodopi yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media *audiovisual* dalam meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik pada proses pembelajaran. Peserta didik yang sebelumnya lebih sering melakukan aktivitas diluar materi pembelajaran

dikarenakan rasa bosan, sekarang lebih aktif dalam berpartisipasi pada proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang didapat lebih baik dari sebelumnya [11].

Media pembelajaran berbasis aplikasi *kahoot* merupakan media permainan yang memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam penggunaannya, *kahoot* dapat dimanfaatkan secara gratis, dan dapat diakses melalui situs web dan aplikasi yang tersedia di *play store* maupun *app store*. Beberapa studi tentang pemanfaatan *kahoot* menunjukkan hasil yang positif [12]. Pendapat tersebut didukung oleh penelitian Zulkhi dalam observasinya pada ranah kognitif di SDN 146/IV Kota Jambi yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran *kahoot* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa sebelum diterapkannya media *kahoot* pada pembelajaran tertentu, hasil belajar sebagian peserta didik terbilang rendah [13].

Permasalahan tersebut ditemukan di SD Nurul Huda *Islamic School*, yang dimana berdasarkan hasil wawancara dan studi dokumentasi yang dilakukan kepada koordinator kelas IV SD Nurul Huda *Islamic School* pada tanggal 01 November 2024 ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran seperti pendidik belum maksimal dalam memilih media pembelajaran yang tepat pada saat proses pembelajaran, pendidik belum pernah menggunakan media *kahoot* dalam mengevaluasi hasil pembelajaran, serta terdapat peserta didik yang belum memenuhi KKTP di kelas IV. Berdasarkan permasalahan yang ditemui di SD Nurul Huda *Islamic School* tersebut terdapat dampak pada penilaian kemampuan kognitif peserta didik yang menjadi rendah. Data nilai tengah semester ganjil peserta didik kelas IV yang diperoleh dinyatakan masih tergolong rendah. Banyak peserta didik yang belum memenuhi KKTP pada mata pelajaran IPAS. Hal tersebut dapat terlihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Data hasil nilai Sumatif Tengah Semester ranah kognitif

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	
		Belum Tuntas (< 70)	Tuntas (≥ 70)
IV Sa'ad bin Abi Waqqash	30	16	14
IV Abu Dzar Al-ghifari	30	19	11
IV Abu Huraira	30	19	11
Jumlah	90	54	36
Presentase (%)	100	60	40

Sumber: Dokumen Data Penelitian Pendahuluan Tahun 2024

Berdasarkan tabel 1 dan hasil penelitian pendahuluan diketahui bahwa hasil sumatif tengah semester pada mata pelajaran IPAS kelas IV yang telah mencapai ketuntasan terdapat 36 peserta didik (40%), sementara jumlah peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan terdapat 54 peserta didik (60%). Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang tidak mencapai KKTP. Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran menjadi tolak ukur bagi pendidik untuk memperbaiki tingkat kualitas pembelajaran untuk dapat mencapai hasil dan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Melihat data hasil belajar pada penilaian sumatif tengah semester tersebut, perlu adanya upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SD Nurul Huda *Islamic School*. Pembelajaran di SD Nurul Huda *Islamic School* rupanya masih memerlukan pembaruan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS.

Hal itu terjadi karena penggunaan dan pemanfaatan media di Sekolah Dasar tersebut masih minim. Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik dan mengembangkan prestasi peserta didik sangat mempengaruhi hasil

belajar [13]. Di SD Nurul Huda *Islamic School* pendidik belum maksimal dalam menggabungkan metode ceramah dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran *audiovisual* berbasis *game* masih jarang digunakan di SD Nurul Huda *Islamic School*.

Proses pembelajaran yang kurang sesuai kurang mendorong peserta didik dalam memahami materi ajar. Jika tidak diatasi, maka akan berdampak pada hasil belajar yang semakin menurun terutama pada pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar IPAS perlu adanya perubahan dalam kegiatan belajarnya, seperti penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik harus mampu menarik perhatian peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang mampu merubah pandangan peserta didik mengenai pembelajaran IPAS yang cukup membosankan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *audiovisual* berbasis *game education kahoot*. Penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran dirasa efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Aplikasi *kahoot* merupakan inovasi media yang cukup menarik karena aplikasi ini memiliki fitur suara, gambar animasi dan yang paling utama adalah adanya permainan edukasi yang dapat menumbuhkan ketertarikan dan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan tujuan untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal [14]. Pernyataan tersebut didukung dengan penelitian Zuni penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas V SD dapat membantu guru dalam mengkondisikan siswa dan membuat siswa lebih memahami materi yang diberikan. Hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa media *Kahoot* tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga berdampak pada pemahaman materi yang lebih baik melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, meskipun terdapat kendala seperti koneksi internet dan jumlah perangkat yang terbatas di kelas [15].

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, solusi pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dapat menggunakan media pembelajaran, yaitu media pembelajaran *audiovisual* berbasis *game education kahoot*. Penggunaan media *audiovisual* berbasis *kahoot* merupakan media yang berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Nurul Huda *Islamic School*, namun perlu adanya pembuktian secara ilmiah, maka peneliti melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Media *Audiovisual* Berbasis *Game Education Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV pada Pembelajaran IPAS”.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan teknik eksperimen yang bertujuan untuk menilai pengaruh suatu tindakan pendidikan terhadap tingkah laku peserta didik atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan itu bila dibandingkan dengan tindakan lain. Peneliti melaksanakan penelitian menggunakan jenis metode *quasi experiment design*. Penelitian ini menggunakan desain *non equivalent control group design*. Desain ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *audiovisual* berbasis *game education kahoot* sedangkan kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran visual dalam bentuk buku yang hanya berisikan gambar dan tulisan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Nurul Huda *Islamic School*, dengan jumlah sampel 60 peserta didik yang diambil menggunakan teknik *random sampling* dan data dianalisis menggunakan teknik ANOVA, yang terlebih dahulu dilakukan perhitungan persyaratan analisis data, yaitu uji normalitas, dan uji homogenitas.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Uji Prasyarat

Setelah proses pembelajaran selesai dan data tes kognitif peserta didik sudah didapatkan baik di kelas eksperimen (kelas yang menggunakan media *audiovisual*) maupun kelas kontrol (kelas yang menggunakan media visual), hasil tes tersaji dalam Tabel 2

Tabel 2. Deskripsi Tes Kognitif Hasil Belajar Peserta Didik

Data	Kelas eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
N	30	30	30	30
X tertinggi	80	95	80	95
X terendah	15	40	25	40
Σ	1540	2285	1630	1980
Mean	51,33	76,17	54,33	66,00
Median	50	77,5	50	60
Modus	50	95	50	60
Standar Deviasi	19,42	14,72	15,52	13,29

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa sebelum diterapkan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* pada kelas eksperimen, nilai rata-rata peserta didik pada *pretest* lebih kecil daripada nilai peserta didik saat *posttest* dengan rata-rata *pretest* 51,33 (Sedang) dan *posttest* 76,17 (Tinggi) sehingga diperoleh selisih rata-rata 24,84, begitupun pada kelas kontrol sebelum diterapkan media visual menggunakan gambar dan buku cetak seperti yang biasa diterapkan pendidik, nilai rata-rata *pretest* lebih kecil daripada nilai rata-rata *posttest* dengan rata-rata *pretest* 54,33 (Sedang) dan *posttest* 66,00 (Sedang) sehingga diperoleh dengan selisih rata-rata 11,67. Pembelajaran dengan menerapkan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* memiliki selisih rata-rata hasil belajar yang lebih besar daripada pembelajaran dengan menerapkan media visual. Selisih nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas kontrol.

Data pengaruh media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS diperoleh dari hasil tes dan lembar observasi yang terdiri dari 4 aspek penilaian. Lembar observasi tersebut diisi oleh peneliti saat proses pembelajaran berlangsung, dengan memperhatikan setiap aktivitas peserta didik yang berhubungan dengan aspek penilaian. Caranya dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian lembar observasi. Data hasil lembar observasi digunakan untuk mengetahui pengaruh media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS.

Tabel 3. Rekapitulasi keterlaksanaan media *audiovisual*

No	Tingkat Keberhasilan %	Keterangan	Frekuensi	Presentase %
1	81-100	Baik Sekali	8	26,67%
2	61-80	Baik	19	6,67%
3	41-60	Cukup	2	63,33%
4	21-40	Kurang	1	3,33%
5	0-20	Kurang Sekali	0	0
Jumlah			30	100%

Berdasarkan tabel 3 diperoleh perhitungan keberhasilan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *audiovisual* sebanyak 8 (26,67) peserta didik dengan kategori baik sekali, 19 (63,33%) peserta didik dengan kategori baik, 2 (6,67%) peserta didik dengan kategori cukup, dan 1 (3,33%) peserta didik dengan kategori kurang.

Setelah pengumpulan data dengan tes dan observasi selesai dilakukan, langkah selanjutnya melakukan analisis data. Data tes kognitif hasil belajar di analisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian normalitas data menggunakan uji *Shapiro-Wilk* diperoleh hasil perhitungan yang terakum dalam tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest eksperimen	.106	30	.200*	.955	30	.223
posttest eksperimen	.135	30	.172	.941	30	.096
pretest kontrol	.180	30	.014	.941	30	.099
posttest kontrol	.201	30	.003	.960	30	.306

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Pada hasil pengolahan data pada *pretest* kelas eksperimen nilai signifikansi $0,223 > 0,05$. *Pretest* kelas kontrol nilai signifikansi $0,099 > 0,05$. *Posttest* kelas eksperimen nilai signifikansi $0,096 > 0,05$. *Posttest* kelas kontrol nilai signifikansi $0,306 > 0,05$. Keseluruhan data menunjukkan nilai signifikansi *Shapiro Wilk* $> 0,05$ sehingga kesimpulannya data berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances						
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil Belajar	Based on Mean	.635	1	58	.429	
	Based on Median	.755	1	58	.388	
	Based on Median and with adjusted df	.755	1	57.2	.388	
	Based on trimmed mean	.645	1	58	.425	
				15		

Pada hasil pengolahan data *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,429 > 0,05$ sehingga kesimpulannya varians data *posttest* eksperimen dan *posttest* kontrol adalah homogen.

Tabel 6. Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Media Audiovisual (Y)	Between Groups	(Combined)	7326.726	10	732.673	4.070	.004
		Linearity	6279.589	1	6279.589	34.887	.000
	* Hasil Belajar (X)	Deviation from Linearity	1047.137	9	116.349	.646	.745
		Within Groups	3419.940	19	179.997		

Total	10746.667	29
-------	-----------	----

Peneliti melakukan uji linieritas pada data media audiovisual dan hasil belajar kelas eksperimen. Interpretasi hasil perhitungan memperhatikan nilai signifikansi *Deviation from linearity* yang menunjukkan bahwa $0,745 > 0,05$ sehingga data dinyatakan linier.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Uji Regresi Linier Sederhana (*R Square*)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.764 ^a	.584	.569	10.576
a. Predictors: (Constant), Media Audiovisual (X)				

Pada pengolahan data *R Square* diketahui bahwa nilai *Adjusted R Square* adalah 0,569 yang berarti bahwa variabel (X) media *audiovisual* mempengaruhi (Y) hasil belajar sebesar 56,9%. Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Uji Regresi Linier Sederhana (Anova)

ANOVA ^a						
	Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4402.432	1	4402.432	39.361	.000
	Residual	3131.735	28	111.848		
	Total	7534.167	29			
a. Dependent Variable: Hasil Belajar (X)						
b. Predictors: (Constant), Media Audiovisual (Y)						

Pada pengolahan data anova diketahui bahwa nilai signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$. Data tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh pada media *audiovisual* terhadap hasil belajar peserta didik

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Uji Regresi Linier Sederhana (*Coefficients*)

Coefficients ^a						
	Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	43.311	5.582		7.760	.000
	Media Audiovisual (X)	.640	.102	.764	6.274	.000
a. Dependent Variable: Media Audiovisual (X)						

Pada hasil pengolahan data media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* dan hasil belajar kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai signifikansi *coefficients* yaitu 0,000

< 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan interpretasi tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS SD Nurul Huda *Islamic School*.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, diperoleh data hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah diterapkannya media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* pada pembelajaran IPAS. Data yang diperoleh dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan mengenai pengaruh media ini dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Nurul Huda *Islamic School*. Didapatkan hasil *pretest* sebelum diterapkan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* pada kelas eksperimen hanya terdapat 8 dari 30 peserta didik yang mencapai KKTP, namun setelah diberikan perlakuan menggunakan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot*, jumlah peserta didik yang mencapai KKTP meningkat menjadi 21 dari 30 peserta didik dengan peningkatan rata-rata 25,97, sedangkan pada kelas kontrol didapatkan hasil *pretest* terdapat 9 dari 30 peserta didik yang mencapai KKTP, dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media visual hanya terdapat 13 dari 30 peserta didik yang mencapai KKTP dengan peningkatan rata-rata 12,34.

Hal ini menunjukkan bahwa media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Penggunaan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* pada kelas eksperimen membuat peserta didik lebih mudah memahami materi karena keterlibatan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki kesesuaian dengan beberapa penelitian lain yang dijadikan sebagai acuan, yaitu Rusmiati dalam observasinya di SDN Dampala Kecamatan Bahodopi yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media *audiovisual* dalam meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik pada proses pembelajaran. Kemudian penelitian Zulkhi dalam observasinya pada ranah kognitif di SDN 146/IV Kota Jambi yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran *kahoot* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan didapatkan hasil pengolahan data penelitian menggunakan menunjukkan bahwa nilai *constant* (a) 43,311 dan nilai (b) 0,640 atau dapat dituliskan $y = 43,311 + 0,640X$ dengan signifikansi *coefficients* yaitu $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan interpretasi tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *audiovisual* berbasis *game aducation kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS SD Nurul Huda *Islamic School*.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS SD Nurul Huda *Islamic School*. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil tes yang signifikan pada kelas eksperimen dengan melihat nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Hasil analisis *N-gain* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Data penelitian yang teruji normal dan homogen. Hasil pengolahan data penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi *coefficients* yaitu $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan interpretasi tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *audiovisual* berbasis *game aducation kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS SD Nurul Huda *Islamic School*.

Referensi

- [1] S. Ujud, T. D. Nur, Y. Yusuf, and N. Saibi, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DI SMAN 10 KOTA TERNATE," vol. 6, pp. 337–347, 2023.
- [2] L. Fitri and E. Susanti, "The Effect of Pair Check Learning on The Learning Outcomes of Grade X Students of State Vocational School 1 Panai Hulu," vol. 4, no. 4, pp. 1589–1601, 2025.
- [3] A. T. Daga, "Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar," vol. 7, no. 3, pp. 1075–1090, 2021, doi: 10.31949/educatio.v7i3.1279.
- [4] Y. Fernando *et al.*, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," vol. 2, no. 3, pp. 61–68, 2024.
- [5] M. Barokah *et al.*, "THE ROLE OF DIGITAL LEARNING IN IMPROVING STUDENTS ' UNDERSTANDING OF ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION MATERIALS : TEACHER AND STUDENT," vol. 02, no. 02, pp. 621–629, 2024.
- [6] Ulfah and Opan Arifudin, "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *J. Al-Amar*, vol. 2, no. 1, pp. 1–9, 2021.
- [7] H. T. Linayanti, A. Widyatmoko, and L. Handayani, "Efektifitas penggunaan media interaktif berbasis game edukatif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD," *J. Didaktika Dwija Indria*, pp. 378–383.
- [8] E. F. N. Aslihatul Latifah , Choirudin, "Application of Kahoot Educational Game-Based Interactive Quiz Media to Increasing Student Motivation And Learning Outcomes," pp. 1–7.
- [9] M. I. Hanafi, S. B. Kurniawan, and T. Budiharto, "Analisis permainan *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar", *J. Didaktika Dwija Indria*.
- [10] Rusmiati, D. Puswiartika, and M. M. Gamar, "Peningkatan Motivasi Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Media Audio Visual," *J. Stud. Guru dan Pembelajaran*, vol. 7, no. 1, pp. 211–221, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.1.2024.3624>
- [11] F. G. Rahmadani and T. N. Saman, "Students ' Perception of Game-Based Learning Using Kahoot ! in Learning English," vol. 4, pp. 28–38, 2024.
- [12] M. D. Zulkhi, A. E. Yulistranti, and L. Damayanti, "Pengaruh Pengintegrasian Teknologi Media Kahoot Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar," *J. Gentala Pendidik. Dasar*, vol. 8, no. 2, pp. 253–261, 2023, doi: 10.22437/gentala.v8i2.30625.
- [13] N. Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar," *Posiding Semin. Nas. Pendidik. FKIP*, vol. 2, no. 1, pp. 586–595, 2019.
- [14] A. C. Zulfa Husnawati, "Gamification (Kahoot) and Its Usage in Teaching and Learning Process for Primary Education of SD/MI," *J. UNS SHEs: Conference Series* 6, vol. 7, no. Snip, pp. 214–219, 2023.
- [15] H. M. Zuni Eka Tiyas Rifayanti, "Penggunaan Media Kahoot Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDI Nurul Iman," *J. DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, vol. 5, 2021, Available: <file:///C:/Users/acer/Downloads/56064-157505-1-PB.pdf>