

**EFEKTIVITAS APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DALAM MENGHADAPI ERA SOCIETY 5.0**

Oleh: Asriana Harahap

Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

E-mail: asrianaharahap@uinsyahada.ac.id

Abstract

Facing the era of society 5.0, every educator seeks suitable techniques to deal with the era of society 5.0 in the applied learning process, one of which is by using Kahoot as a medium in the teaching and learning process. Kahoot itself is a platform that offers a variety of interesting and educative features, with offers that are quite eccentric, making this application very popular in supporting the learning process. Using this kahoot application to determine the effectiveness of using kahoot as a learning medium in dealing with the era of society 5.0 at SDIT Darul Hasan. This type of research is quantitative with an experimental method in the form of a quasi-experimental (quasi-experimental). Based on the results of the study, it can be seen that the results of the control class obtained a pretest value of 34.7 and posttest 39.7. The obtained value is then calculated N-Gain and obtained an N-Gain score of 0.07 in the low category. In the experimental test, the pretest value was 56.6 and the posttest was 70. The value obtained was then calculated as an N-Gain of 0.34 in the medium category.

Keywords: Kahoot, Learning Media, Society Era

Abstrak

Menghadapi era *society* 5.0 setiap pendidik mengupayakan teknik yang cocok digunakan untuk menghadapi era *society* 5.0 dalam proses pembelajaran yang diterapkan, salah satunya dengan menggunakan *Kahoot* sebagai media dalam proses belajar mengajar. *Kahoot* sendiri merupakan platform yang menghadirkan berbagai fitur yang menarik dan edukatif, dengan penawaran yang cukup eksenstik sehingga menjadikan aplikasi ini begitu disenangi dalam mendukung proses pembelajaran. Menggunakan aplikasi kahoot ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan *kahoot* sebagai media pembelajarandalam menghadapi era *society* 5.0 di SDIT Darul Hasan. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk *quasy eksperimental* (eksperimen semu). Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat hasil kelas kontrol diperoleh nilai pretest sebesar 34,7 dan posttest 39,7. Perolehan nilai tersebut kemudian dihitung N-Gain dan diperoleh skor N-Gain sebesar 0,07 dengan kategori rendah. Pada test eksperimen diperoleh nilai pretest sebesar 56,6 dan posttest 70. Perolehan nilai tersebut kemudia dihitung N-Gain sebesar 0,34 dengan kategori sedang.

Kata Kunci: Kahoot, Media Pembelajaran, Era Society.

A. Pendahuluan

Revolusi merupakan suatu perubahan yang prosesnya dapat berlangsung dengan cepat dan berhubungan juga dengan orang banyak, revolusi ini diawali dengan adanya revolusi industri 1.0 yang ditandai dengan penciptaan mesin uap, yang artinya memproduksi barang dengan melibatkan orang banyak dan kemunculan alat-alat yang mengubah tenaga manusia dan hewan, setelah revolusi industri 1.0 dilalui terjadi pula revolusi 2.0 dengan ditandai kemuculan pemanfaatan listrik yang menjadikan biaya produksi menjadi ekonomis, kemudian setelah revolusi 2.0 dilalui pula terjadi revolusi industri 3.0 yang ditemui pemakaian komputerisasi, dan revolusi industri 4.0 yang ditemui dengan rekayasa intelegensia, hubungan manusia dengan mesin, dan internet of think tumpuan dari sebuah kemajuan.¹

Jepang sebagai negara yang pertama sekali mempopulerkan istilah Era society 5.0 untuk melihat betapa besar peranan manusia dalam segala aktivitas yang dijalankan dalam kehidupannya masyarakat. Hal ini menandakan peran penting manusia termasuk juga dalam pengembangan teknologi yang manacu pada era revolusi 4.0 yang banyak diganungkan oleh berbagai kalangan dan Negara.²

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dapat membuat banyak perubahan dalam kehidupan sehari-hari. Pada era *society 5.0* proses interaksi antara guru dan peserta didik akan semakin jauh, sehingga pendidik juga harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran agar terjalinnya komunikasi yang selaras dengan peserta didik. Bukan hanya itu, kehidupan setiap harinya pada era ini dapat mengubah cara belajar, pola pikir, dan cara bertindak peserta didik. Sehingga seorang pendidik memerlukan inovasi dalam proses belajar mengajar dan pendidik harus lebih aktif dalam perkembangan teknologi dan pemanfaatan teknologi agar pendidik mampu bersaing dengan teknologi yang ada.³

Dalam menghadapi era *society 5.0* setiap pendidik mengupayakan teknik yang cocok digunakan untuk menghadapi era *society 5.0* dalam proses pembelajaran yang diterapkan, salah satunya dengan menggunakan *Kahoot* sebagai media dalam proses belajar mengajar. *Kahoot* sendiri merupakan platform yang menghadirkan berbagai fitur yang menarik dan edukatif, dengan penawaran yang cukup eksklusif sehingga menjadikan aplikasi ini begitu

¹ Slamet Widodo, Supriyono Supriyono, and Arum Ratnaningsih, 'Inovasi Instrumen Penilaian Menggunakan Aplikasi Kahoot Di Masa Pandemi Covid-19', *Edusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia*, 1.1 (2021), 110–27 <<https://doi.org/10.53754/edusia.v1i1.62>>.

² Aulia Karima Zuhda Utami and Dudung Hamdun, 'Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X Man 4 Kebumen', *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5.1 (1970), 20–31 <<https://doi.org/10.14421/edulab.2020.51-02>>.

³ Asriana Harahap, 'Education Thought of Ibnu Miskawaih', *Sunan Kalijaga International Journal on Islamic Educational Research*, 1.1 (2018), 1–14 <<https://doi.org/10.14421/skijier.2017.2017.11-01>>.

disenangi dalam mendukung proses pembelajaran.⁴

Dalam penelitian ini, fokus objek kajian yang akan diteliti adalah peserta didik tingkat SD di Kota Padangsidempuan, yaitu SDIT Darul Hasan. Sekolah ini sudah mengaplikasikan penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran dalam Menghadapi Era *Society 5.0*, sudah hampir semua peserta didik menggunakan aplikasi kahoot dalam proses pembelajaran, dalam pengaplikasian *kahoot* pendidik dengan mudah mengembangkan teknologi pendidikan yang akan diajarkan.⁵

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk *quasy eksperimental* (eksperimen semu). Dikemukakan Sugiyono dalam Pinton, dkk yaitu metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali menurut Pinton.⁶ Dengan kata lain penelitian eksperimen ini digunakan untuk mencobakan suatu yang baru digunakan, dilaksanakan, dan dikembangkan dalam kehidupan yang sebenarnya Menurut Nazir bahwa *quasy eksperimental* adalah penelitian yang mendekati percobaan sungguhan dimana tidak mungkin mengadakan control/memanipulasi semua variable yang relevan.⁷

Dalam penelitian ini berusaha melihat dan mengungkapkan sejauhmana keefektifan penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran dalam menghadapi era *society 5.0* di SD IT Darul Hasan kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Pada rancangan penelitian ini, pada kelas eksperimen diberikan perlakuan (X), sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan (-) dan kedua kelas diberikan penelitian yang sama.

C. Pembahasan

Sekolah Dasar Islam Terpadu Darul Hasan Padangsidempuan didirikan oleh Ketua Yayasan Darul Hasan bernama Alm. H. Edi Hasan Nasution, Lc. M.A., Sekolah Dasar Islam Terpadu Darul Hasan Padangsidempuan didirikan pada tahun 2015 dan saat itu masih berkantor di Jln. Stn. Soripada Mulia Sadabuan, pembangunan gedung PAUD/TK, SD dan SMP Islam Terpadu Darul Hasan Padangsidempuan dari dana yayasan hasil penjualan kebun seluas 10 hektar dan

⁴ Achmad Busiri, 'Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan Bahasa Arab Di Iai Sunan Kalijogo Malang', *Muhasadah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2.2 (2020), 225-40 <<https://doi.org/10.51339/muhad.v2i2.209>>.

⁵ Rahmat Fajar and Syilvia Wenni, 'Perception of Stie Muhammadiyah Jambi Students Toward Kahoot As Medium for Learning English', *Journal Of Language Education and Development (JLed)*, 2.1 (2019), 213-23 <<https://doi.org/10.52060/jled.v2i1.180>>.

⁶ Universitas Muhammadiyah and Tapanuli Selatan, 'Al-Muaddib : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman PENDIDIKAN ANAK DALAM KELUARGA Asriana Harahap Mhd . Latip Kahpi Nasution', 4.2 (2019), 165-77.

⁷ Aulia Karima Zuhda Utami and Dudung Hamdun.

dana itulah dibangun ke gedung PAUD/TK, SD dan SMP hingga akhirnya bangunan Sekolah Dasar Islam Terpadu Darul Hasan selesai yang beralamat di Jln. Ompu Huta Tunjul Kel. Hutaimbaru, Kec. Padangsidempuan Hutaimbaru Kota Padangsidempuan tepatnya pada awal tahun ajaran 2015/2016. Seiring berjalannya waktu maka surat izin operasional dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan Kota Padangsidempuan pada tanggal 22 Desember 2015 dengan nomor surat 421.3/4085.D/2015. Beberapa nama kepala sekolah yang menjabat di Sekolah Dasar Islam Terpadu Darul Hasan Padangsidempuan yaitu, Uus Somantri, S.Pd., pada tahun 2015-2017, Parkumpulan, S.Pd., pada tahun 2018, lalu Irfan, S.Pd., pada tahun 2019 dan Ibu Asma Rowiyah Siregar, S.Pd.I., pada tahun 2020 sampai Maret 2022 Ramadani Sartika, S.Pd pada tahun April 2022 sampai sekarang.

Sekolah Dasar Islam Terpadu Darul Hasan terletak di Jl. Ompu Tunjul Kelurahan Hutaimbaru Kota Padangsidempuan, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini merupakan salah satu Sekolah Dasar Islam Terpadu yang terdapat di Kota Padangsidempuan. Sekolah ini berdiri di atas tanah berukuran 3795 m². Tanah dan bangunan yang ada sekarang merupakan milik Sekolah Dasar Islam Terpadu Darul Hasan bukan menyewa atau menumpang.

Adapun letak geografis dari Sekolah Dasar Islam Terpadu Darul Hasan Padangsidempuan dari sebelah Timur berbatasan langsung dengan Sawah dan Perumahan, sebelah Barat berbatasan dengan Sawah, sebelah Utara berbatasan dengan Sawah dan sebelah Selatan berbatasan dengan Perkampungan Hutaimbaru.

Kahoot pada hakikatnya merupakan sebuah platform yang menyajikan materi-materi dalam bentuk penggabungan proyek yang biasa disebut sebagai Joint Project antara model Norwegian University of Technology and Science dengan Johan Brand dan Jamie Brooker sebagai pencetus sekaligus perintis media tersebut. Dalam penggunaan aplikasi kahoot perlu terlebih dahulu mengenali domainnya, yaitu; <https://kahoot.com> untuk para pendidik dan <https://kahoot.id> untuk para peserta didik. Platform tersebut dapat diakses melalui berbagai fitur yang tersedia dengan berbagai fasilitas secara gratis (free).⁸

Kahoot dapat dijadikan media pembelajaran online yang bersifat interaktif dan edukatif yang disajikan dalam bentuk game online berupa kuis dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar di dalam kelas, kahoot juga dapat menumbuhkan semangat belajar karena adanya inovasi yang menarik dalam aplikasi tersebut. Aplikasi *Kahoot* menyediakan berbagai bentuk media pembelajaran yaitu berupa teks, foto, audio, video, dan grafis komputer.⁹ Krista Graham menyatakan bahwa *kahoot* merupakan media pembelajaran berbasis

⁸ Syarifuddin and Asriana Harahap, 'Integrasi Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan', *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1.1 (2021), 19–31.

⁹ Asriana Harahap, 'Gender Typing (Pada Anak Usia Sekolah Dasar)', *Al-Muaddib : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial & Keislaman*, 4.1 (2019), 1 <<https://doi.org/10.31604/muaddib.v1i1.781>>.

online berupa pertanyaan atau kuis yang tidak berbayar dan digunakan saat berlangsungnya proses belajar mengajar dalam rangka mengevaluasi hasil proses belajar peserta didik, mengulangi materi pembelajaran, serta merangsang minat peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran ataupun diskusi kelompok maupun klasikal mengenai pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dalam aplikasi *kahoot*. *Kahoot* disajikan dalam bentuk *platform*, dan merupakan pembelajaran berbasis game gratis dan menyenangkan serta mengembangkan materi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan penggunaannya, sehingga peserta didik lebih tertarik dalam pembelajarannya.¹⁰

Aplikasi *kahoot* diartikan sebagai media integratif dalam kegiatan pembelajaran, media *kahoot* dapat digunakan untuk kegiatan pre test, post test, latihan soal, penguatan materi, pengayaan, dan lainnya. Aplikasi *kahoot* memiliki 4 fitur yaitu, game, kuis, diskusi, dan survey. Pada fitur game dapat digunakan untuk membuat pertanyaan dengan menampilkan jawaban benar berupa gambar atau warna tertentu. Pada fitur penguatan materi pengajar memaparkan materinya kemudian siswa dapat mengakses materi tersebut.¹¹

Dalam proses evaluasi pembelajaran penggunaan aplikasi *kahoot*, memerlukan peralatan yang harus dipersiapkan agar memperoleh interaksi evaluasi optimal, yaitu: Guru harus menyediakan overhead projector dan layar, Peserta didik menyediakan dan membawa smartphone, tablet atau laptop, Tersedianya koneksi internet yang kuat dan reliabel.¹²

Penggunaan *Kahoot* bisa diterapkan dalam berbagai disiplin ilmu, misalnya untuk pelaksanaan pendidikan dan pelatihan bisa digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi hasil dari kegiatan tersebut. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan pemenuhan untuk penugasan di rumah, yang dapat menghibur pelaksanaan pembelajaran dengan menarik dan efektif.¹³



¹⁰ Asriana Harahap and Maisah Fitri Harahap, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Di Sekolah Dasar', *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2.1 (2022), 97-107 <<https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v2i1.5626>>.

¹¹ Muhammadiyah and Selatan.

¹² Widodo, Supriyono, and Ratnaningsih.

¹³ Widodo, Supriyono, and Ratnaningsih.

Untuk mengakses kahoot, pertama buka website kahoot di alamat <http://kahoot.com> atau bisa juga membuka aplikasi kahoot yang telah didownload, lalu masuk dengan akun yang telah ada atau dimiliki. Jika sudah, klik menu my kahoots dan klik tombol play, maka akan tampil gambar berikut ini:

Lalu klik tampilan game PIN, yang harus dimasukkan oleh setiap siswa / peserta. Berikan intruksi pada peserta agar mengakses website <https://kahoot.it/> atau buka aplikasi kahoot menggunakan hp atau laptonya, lalu diminta memasukkan *game* PIN yang tersedia.¹⁴



Nama peserta akan ditampilkan seperti gambar di atas, jika semua peserta telah berhasil masuk, silahkan klik tombol *start!* Tampilan di layar guru sebagai berikut:



¹⁴ Fajar and Wenni.

Tampilan di layar siswa sebagai berikut:



Peserta kemudian memilih tanda yang mewakili setiap opsi jawaban yang ada di layar. Nilai tertinggi secara otomatis diberikan kepada peserta yang menjawab dengan benar dan paling cepat. Dengan demikian dalam proses pembeajaran akan terdapat kompetisi siswa saat proses pembelajaran dan suasana akan lebih dinamis.¹⁵

Setelah selesai, akan ditampilkan juara 1-3 beserta skor yang didapatkan oleh peserta.



¹⁵ Aulia Karima Zuhda Utami and Dudung Hamdun.



Nilai lengkap peserta dapat ditampilkan dengan klik tombol *get results*. Dengan demikian, siswa akan lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot, kemudian siswa akan lebih kompetitif agar mendapatkan nilai atau skor yang tinggi saat pembelajaran berlangsung. Platform *Kahoot* memiliki kekurangan yaitu dalam penggunaan fasilitas internet harus memiliki kecepatan tinggi dalam aksesnya, serta adanya aturan dilarangnya membawa smartphone ke lingkungan sekolah.¹⁶

Adapun keistimewaan dari penggunaan media *kahoot* yaitu dalam menghadirkan kegiatan evaluasi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk bermain secara berkelompok maupun individu yang harus terhubung dengan internet, kemudian pelaksanaan pembelajaran dapat dihubungkan dengan berbagai sumber belajar yang telah disiapkan terlebih dahulu.¹⁷

Penelitian dilakukan di SD IT Darul Hasan Padangsidempuan yang dilakukan pada kelas 5A dan 5B jumlah siswa 60 orang guna mengetahui efektivitas penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran dalam menghadapi era society di SD IT Darul Hasan Padangsidempuan. Kegiatan penelitian dilakukan dengan membagi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setiap kelompok di observasi dengan alat pengumpul data yaitu instrumen observasi. Sebelum instrumen observasi digunakan terlebih dahulu menguji reabilitas instrumen agar menggunakan instrumen sesuai dengan data yang diinginkan. Adapun deskripsi statistik data reabilitas instrument observasi sebagai berikut:

¹⁶ Harahap, 'Education Thought of Ibnu Miskawaih'.

¹⁷ Fashi Hatul Lisaniyah and Ummidlatu Salamah, 'Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Digital 4.0 (Kahoot Dan)', *Jurnal Premiere*, 2.2 (2020), 13–29.

Tabel 1
Statistik Data Reabilitas Instrument Observasi

C	Alph a	rtabel 5% (5)	Keputusan
15	0,988	0,878	Reliabel

Berdasarkan tabel 1 di atas, diketahui bahwa $\alpha = 0,988$, sehingga $\alpha > r_{tabel}$ pada nilai signifikansi 5%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen observasi perilaku prososial dalam penelitian ini reliabel. Setelah dilakukan pengumpulan data menggunakan instrument observasi langkah berikutnya yaitu melakukan uji prasyarat. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan dengan uji t berpasangan (paired sample t-test), namun sebelumnya dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian normalitas berdasarkan pada hipotesis berikut:

Ho : sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

Ha : sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal

Sedangkan pengujian homogenitas berdasarkan pada hipotesis berikut:

Ho : varian pada tiap kelompok sama (homogen)

Ha : varian pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen)

Normalitas dan homogenitas terpenuhi atau Ho diterima dan Ha ditolak jika nilai signifikansi $> 0,05$. Data hasil uji normalitas dan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2
Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statisti c	df1	df2	Sig.
nilai	Based on Mean	2,438	3	,068
	Based on Median	1,895	3	,134
	Based on Median andwith adjusted df	1,895	3	92,457
	Based on trimmedmean	2,371	3	,074

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran $> 0,05$, sehingga H_0 diterima. Dengan demikian, data tersebut memiliki varians yang sama atau homogen.

Tabel 3
Test of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai	pre_kontrol	,156	30	,060	,945	30	,124
	post_kontrol	,153	30	,072	,960	30	,303
	pre_eksperimen	,151	30	,079	,962	30	,355
	post_eksperimen	,141	30	,132	,954	30	,212

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran $> 0,05$, sehingga H_0 diterima atau data berdistribusi normal.

Dengan demikian, data tersebut memiliki *variens* yang sama atau homogen. Setelah uji prasyarat terpenuhi, langkah selanjutnya adalah menentukan perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah eksperimen dengan menggunakan uji t berpasangan (*paired sample t-test*). Uji t berpasangan ini untuk menguji hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran.

H_a : Terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran.

Pengujian hipotesis dilakukan pada data penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran di kelas eksperimen. Data hasil uji t berpasangan untuk penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4
Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means
--	---	------------------------------

	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Nilai Equal variances assumed	8,774	,004	8,917	58	,000	-4,567	,512	-5,592	-3,542
Equal variances not Assumed			8,917	42,065	,000	-4,567	,512	-5,600	-3,533

Pada tabel 4 di atas menyatakan bahwa ada perbedaan siswa pada kelas kontrol dan eksperimen. Pada kelompok eksperimen, dengan nilai *significancy* pada hasil uji *paired t test* menunjukkan ($P = 0,000 < 0,05$). Sehingga, terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan kahoot sebagai media pembelajaran. Dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan kahoot sebagai media pembelajaran dalam menghadapi era society 5.0 di SD IT Darul Hasan Padangsidempuan.

Setelah melakukan uji perbedaaan hasil belajar siswa, selanjutnya melakukan uji N-gain. Uji N-gain dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran. Berikut hasil uji Ngain pada hasil observasi.

Tabel 5
Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	N	Rata-rata <i>pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Rata-rata <i>N-Gain</i>	Kriteria
Eksperimen	30	56,6	70	0,34	Sedang
Kontrol	30	54,7	39,7	0,07	Rendah

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat dilihat hasil kelas kontrol diperoleh nilai pretest sebesar 54,7 dan posttest 39,7. Perolehan nilai tersebut kemudian dihitung N-Gain dan diperoleh skor N-Gain sebesar 0,07 dengan kategori rendah. Pada test eksperimen diperoleh nilai pretest sebesar 56,6 dan posttest 70. Perolehan nilai tersebut kemudia dihitung N-Gain sebesar 0,34 dengan

kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan kahoot efektif sebagai media pembelajaran dalam menghadapi era society 5.0 di SD IT Darul Hasan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dengan mengacu pada hipotesis yang dirumuskan dapat disimpulkan bahwa efektifitas penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran dalam menghadapi era society 5.0 adalah penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran efektif dalam menghadapi era society 5.0 di SDIT Darul Hasan Padangsidempuan, hal ini didukung oleh hasil N-gain dengan hasil 0,34.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, R., & Sucihati, M. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter melalui Literasi Digital sebagai Strategi menuju Era Society 5.0. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 999–1015.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 6(2), 208–216. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Ashfahani, S. (2019). Implementasi Keterbukaan dan Dukungan dalam Komunikasi Antarpribadi (Studi Komunikasi Pimpinan dan Karyawan di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Indonesia Maju). *Jurnal Ilmiah Komunikasi (JIKOM) STIKOM IMA*, 11(01), 187. <https://doi.org/10.38041/jikom1.v11i01.69>
- Aulia Karima Zuhda Utami, and Dudung Hamdun, ‘Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X Man 4 Kebumen’, *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5.1 (1970), 20–31 <https://doi.org/10.14421/edulab.2020.51-02>
- Busiri, Achmad, ‘Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan Bahasa Arab Di Iai Sunan Kalijogo Malang’, *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2.2 (2020), 225–40 <<https://doi.org/10.51339/muhad.v2i2.209>>
- Candraningrum, D. A. (2018). Teknologi Komunikasi Informasi Untuk Peningkatan Kesadaran Publik Pada Organisasi Sosial. *Jurnal Komunikasi*, 10(2), 177. <https://doi.org/10.24912/jk.v10i2.2727>
- Cecep Kustadi & Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2020. Pg.7
- Centauri, B. (2019). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tunggal. *Jurnal: Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi (SNPMT II)*, 1(1), 124–133. <https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/snpmt2/article/view/1360>
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>

- Fajar, Rahmat, and Sylvia Wenni, 'Perception of Stie Muhammadiyah Jambi Students Toward Kahoot As Medium for Learning English', *Journal Of Language Education and Development (JLed)*, 2.1 (2019), 213–23
<<https://doi.org/10.52060/jled.v2i1.180>>
- Fauzan, R. (2019). Pemanfaatan Gamification Kahoot.it Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA, 2(1), 256–257.
<http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5764>
- Hamdan Husein Batubata, Media Pembelajaran MI/SD, Semarang: CV Graha Edu, 2021. hlm. 20.
- Harahap, A. (2019). Gender Typing (Pada Anak Usia Sekolah Dasar). *Al-Muaddib: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial & Keislaman*, 4(1), 1.
<https://doi.org/10.31604/muaddib.v1i1.781>
- Harahap, Asriana, 'Education Thought of Ibnu Miskawaih', *Sunan Kalijaga International Journal on Islamic Educational Research*, 1.1 (2018), 1–14
<https://doi.org/10.14421/skijier.2017.2017.11-01>
- , 'Gender Typing (Pada Anak Usia Sekolah Dasar)', *Al-Muaddib: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial & Keislaman*, 4.1 (2019), 1
<https://doi.org/10.31604/muaddib.v1i1.781>
- Harahap, Asriana, and Maisah Fitri Harahap, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Di Sekolah Dasar', *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2.1 (2022), 97–107
<<https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v2i1.5626>>
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. Prosiding Seminar Nasional PEP 2019, September, 78–85.
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Hasnul Fikri, Ade Sri Madona, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif, Yogyakarta: Samudra Biru, 2018. hlm. 1.
- Hatul Lisaniyah, Fashi, and Ummidlatu Salamah, 'Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Digital 4.0 (Kahoot Dan)', *Jurnal Premiere*, 2.2 (2020), 13–29
- Indonesia, K. P. (2020). Edcomtech. 61–66.
- Maulidah, E., Syaf, A. H., Rachmawati, T. K., & Sugilar, H. (2020). Berpikir kritis matematis dengan kahoot. *Jurnal Analisa*, 6(1), 19–27.
<https://doi.org/10.15575/ja.v6i1.8516>

- Mohammad, M. M., & Sari, P. M. (2021). Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. 7(3), 1194–1198. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1324>
- Moh Suardi, Belajar dan Pembelajaran, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018. hlm. 2-4.
- Muh Yusri Abadi Et Al., Efektivitas Kepatuhan, Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2021. Pg. 2=-3)
- Muhammad Lukman Arifianto, Moh. Ainin, Irhamni, Dkk, Evaluasi Pembelajaran Dan Pengembangan Tes Interaktif Bahasa Arab, Yogyakarta: Tonggak Media, 2021. hlm. 27- 31.
- Muhammadiyah, Universitas, and Tapanuli Selatan, 'Al-Muaddib : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman PENDIDIKAN ANAK DALAM KELUARGA Asriana Harahap Mhd . Latip Kahpi Nasution', 4.2 (2019), 165–77
- Muri Yusuf, Metode Penelitian, Jakarta: Kencana, 2017. Pg.152
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implemetasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus, 1–7.
http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27_Aprilia_Riyana.pdf
- Rinawati, R., & Fardiah, D. (2016). Efektifitas Komunikasi Antarpribadi Dalam Mencegah Tindak Kekerasan Terhadap Anak. Jurnal Penelitian Komunikasi, 19(1), 29–40. <https://doi.org/10.20422/jpk.v19i1.49>
- Septy Nurfadhillah Et Al., Media Pembelajaran, Jawa Barat: CV Jejak, 2021. Pg. 9-10
- Sosial, A. J. I., Kebijakan, A., & Dasar, P. (2020). ISLAM DARI PERSPEKTIF Syarifuddin, and Asriana Harahap, 'Integrasi Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan', *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1.1 (2021), 19–31
- Pembelajaran Tematik Terpadu Asriana Harahap Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Tapanuli Pendahuluan. 5(1), 96–105.
- Taopan, Y. F., Oedjoe, M. R., & Sogen, A. N. (2019). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Perilaku Moral Remaja di SMA Negeri 3 Kota Kupang. Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran, 5(1), 61. <https://doi.org/10.33394/jk.v5i1.1395>
- Vebrynda, R., Maryani, E., & Abdullah, A. (2017). Konvergensi Dalam Program Net Citizen Journalism. Jurnal Kajian Komunikasi, 5(1), 53. <https://doi.org/10.24198/jkk.v5i1.7432>
- Widodo, Slamet, Supriyono Supriyono, and Arum Ratnaningsih, 'Inovasi Instrumen Penilaian Menggunakan Aplikasi Kahoot Di Masa Pandemi

Covid-19', *Edusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia*, 1.1 (2021), 110–27
<<https://doi.org/10.53754/edusia.v1i1.62>>

Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457–464.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.24>