

# Pengaruh Media Pembelajaran *Google Classroom* Terintegrasi dengan *Kahoot* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air

Kholil Mujib<sup>1</sup> Muna Erawati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Institut Agama Islam Negeri Salatiga

<sup>1</sup> khomujib@gmail.com, <sup>2</sup> munaerawati@gmail.com

**Abstract:** *Google Classroom learning integrated with Kahoot is online learning that utilizes two learning media into a series of fun and meaningful learning process flows for students. Google Classroom as a classroom for teachers and students that is integrated with Kahoot which is a quiz game application where each question refers to the learning material. This study aims to determine the effect of learning google classroom integrated with kahoot on the interest and learning outcomes of students in science subjects water cycle material. This is quantitative study with quasi-experimental research design (Quasi Experiment) with sample of 52 fifth grade students consisting of 26 class V A (experimental class) and 26 class V B (control class) at MI Miftahul Akhlaqiyah, Ngaliyan, Semarang City. Analysis using normality test, homogeneity, and independent t test. First, this learning can increase students' interest in learning where the calculation results are obtained  $t = 7.071$ ;  $df = 50$ ;  $p = 0.000$ . Second, this learning can improve learning outcomes where the calculation results are obtained  $t = 3.919$ ;  $df = 50$ ;  $p = 0.000$ . Thus, this learning can be used to increase student interest and learning outcomes.*

**Keyword:** *Learning Media, Google Classroom integrated with Kahoot, interest, the students learning outcomes.*

**Abstrak:** Pembelajaran *google classroom* terintegrasi dengan *kahoot* adalah pembelajaran daring yang memanfaatkan dua media pembelajaran menjadi serangkaian alur proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. *Google classroom* sebagai ruang kelas bagi guru dan siswa yang terintegrasi dengan *kahoot* yang merupakan aplikasi game kuis yang disetiap pertanyaanya mengacu pada *materi* pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *google classroom* terintegrasi dengan *kahoot* terhadap minat dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA materi siklus air. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen kuasi (Quasi Eksperimen) dengan sampel 52 siswa kelas V yang terdiri dari 26 kelas V A (kelas eksperimen) dan 26 kelas V B (kelas Kontrol) di MI Miftahul Akhlaqiyah Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang. Analisis menggunakan uji Normalitas, Homogenitas, dan uji t Independent. Di temukan bahwa pembelajaran *google classroom* terintegrasi dengan *kahoot* dapat meningkatkan minat belajar siswa dimana hasil perhitungan diperoleh  $t = 7,071$ ;  $df = 50$ ;  $p = 0,000$ . Kedua, pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar dimana hasil perhitungan diperoleh  $t = 3,919$ ;  $df = 50$ ;  $p = 0,000$ . Dengan demikian, pembelajaran *google classroom*

terintegrasi dengan kahoot dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Google Classroom* terintegrasi dengan Kahoot, Minat, Hasil Belajar Siswa.

## PENDAHULUAN

Pada pertengahan Maret 2020, Pemerintah Indonesia menerapkan kebijakan pembatasan aktivitas dari rumah (*work from home*) dan keramaian melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan Kementerian Agama Republik Indonesia. Tujuannya untuk memutus mata rantai penyebaran *Covid-19*.<sup>1</sup> Pandemi *Covid-19* memberi tantangan bagi siswa, orang tua, dan lembaga pendidikan, terutama pada sektor pendidikan dasar atau madrasah ibtidaiyah. Lembaga pendidikan, peran aktif guru sangatlah penting dalam menyajikan ide dan solusi berdasarkan rencana pembelajaran untuk kemudian dilanjutkan komunikasi dengan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Komunikasi merupakan pola dasar yang dapat menentukan keberhasilan dalam pembelajaran.<sup>2</sup> Penting untuk dipahami mengenai faktor-faktor yang dapat mendukung proses komunikasi dan tujuan komunikasi dalam belajar.

Untuk mencapai komunikasi pembelajaran yang efektif dan efisien diperlukan guru yang faham akan penggunaan media sebagai penghubung dalam pembelajaran siswa. Pesatnya pendidikan abad 21 terkait teknologi dan informasi, bidang pendidikan memiliki banyak cara untuk maju berkembang tentunya. Guru, siswa dan orang tua dapat memanfaatkannya dari kemajuan teknologi. Dalam situasi ini, pembelajaran *online* atau *e-learning* adalah pilihan terbaik. Prinsip media pembelajaran menurut Ola Erstad, et al.,<sup>3</sup> yaitu berfungsi sebagai ruang belajar transaksional antara penggunaan informal berbagai media dan struktur formal pembelajaran di sekolah.

Proses pelaksanaan pembelajaran *online* berpengaruh terhadap peningkatan peran dan keterampilan guru. Proses pembelajaran dan

---

<sup>1</sup> Dindin Jamaluddin et al., "Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru : Hambatan, Solusi Dan Proyeksi," *Karya Tulis Ilmiah UIN Sunan Gunung Djati Bandung* (2020): 1–10, <http://digilib.uinsgd.ac.id/30518/>.

<sup>2</sup> Wahyu Iskandar, "Kemampuan Guru Dalam Berkomunikasi Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Di SDIT Ummi Darussalam Bandar Setia," *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2019): 135.

<sup>3</sup> Ola Erstad, Oystein Gilje, and Thomas De Lange, "Re-Mixing Multimodal Resources: Multiliteracies and Digital Production in Norwegian Media Education," *Learning, Media and Technology* 32, no. 2 (2007): 183–198.

hasil belajar siswa sangat bergantung pada peran guru yang kompeten dan *up-to-date*. Guru yang berkompoten menurut Nunung Nuriyah<sup>4</sup> adalah dia yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan mengelola kelas dengan lebih baik sehingga hasil belajar siswa dapat mencapai tingkat yang terbaik. Hasil belajar online yang optimal dapat ditingkatkan dengan berbagai macam cara. Salah satunya menggunakan media yang didukung teknologi untuk penyampaian pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat, wadah, atau ruang yang digunakan guru dalam berbagai proses pembelajaran yang dirancang untuk menarik minat siswa dan mencapai hasil belajar yang baik.

Menyikapi pembelajaran *online* yang diakibatkan adanya wabah *Covid-19*, perkembangan teknologi dalam pendidikan mengarahkan interaksi guru, orang tua dan siswa dalam dunia maya. Penggunaan media aplikasi *Google Classroom* dapat menjadi usaha yang memudahkan, dikarenakan aplikasi ini menurut Diplan dan Zona Guru dapat mengeksplorasi ide-ide ilmiah dari siswa dalam pembelajaran IPA. Guru memiliki keleluasaan waktu untuk menyampaikan materi dan tugas secara mandiri, guru juga dapat membuka ruang diskusi bagi siswa.<sup>5</sup> *Google classroom* digunakan dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan pada ponsel cerdas yang menggunakan sistem situs web. Masuk akun siswa yang terus menerus menggunakan sistem. Siswa dapat secara otomatis menerima pemberitahuan apabila guru menyediakan dokumen, tugas, atau presentasi. Aplikasi *google classroom* bertujuan agar pencapaian tujuan belajar siswa menjadi lebih mudah dan bermakna.<sup>6</sup>

Selain media *google classroom* sebagai ruang pembelajaran secara online, guru dapat menintegrasikan dengan *kahoot* ke dalam lingkungan pengajaran dengan tujuan untuk lebih meningkatkan keterlibatan dan minat siswa. *Kahoot* adalah sistem respons siswa berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan pengalaman belajar siswa secara keseluruhan.<sup>7</sup> Sedangkan menurut

---

<sup>4</sup> Nunung Nuriyah, "Evaluasi Pembelajaran: Sebuah Kajian Teori," *Jurnal Eduk.sos* 3, no. 1 (2014): 73–86.

<sup>5</sup> Diplan Diplan and Zona Ratih Alkindi, "Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning (Google Classroom)," *Neraca: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 5, no. 2 (2020): 27–32.

<sup>6</sup> M. Arifky Pratama and Hesty Oktafiany, "Pengaruh Penggunaan Google Classrom Terhadap Minat Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah," *Cahaya Pendidikan* 7, no. 2 (2021): 80–86.

<sup>7</sup> Sherlock A. Licorish et al., "Students' Perception of Kahoot!'s Influence on Teaching and Learning," *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 13, no. 1 (2018).

Akhmad Darmawan<sup>8</sup> *Kahoot* adalah alat penilaian teknologi berbasis game yang berisi siswa yang berpartisipasi dalam menjawab beberapa pertanyaan tertentu di lingkungan yang lebih kompetitif. Aplikasi ini dalam penggunaannya menekankan peran positif dari keterlibatan peserta didik dengan teman-teman sejawatnya terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajari. Sebagai media pembelajaran interaktif proses pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan menarik serta mendukung peningkatan akademik kinerja. Siswa akan mempelajari apa yang membuat mereka bersemangat.<sup>9</sup> Jika seorang siswa peduli tentang apa yang diperkenalkan, secara tidak langsung dia akan termotivasi untuk belajar.

Pembelajaran IPA siswa kelas V di MI Miftahul Akhlaqiyah masih perlu ditingkatkan, salah satunya adalah hasil belajar IPA pada materi siklus air. Hasil wawancara dengan beberapa guru kelas V dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada materi siklus air perlu ditingkatkan. Berdasarkan data tahun sebelumnya pada tahun 2020/2021, menunjukkan bahwa hasil belajar materi tersebut belum maksimal. Data yang diperoleh dari dua kelas yaitu kelas VA rata-rata memperoleh nilai 62, sedangkan rata-rata kelas V B mencapai nilai 64. Nilai tertinggi kelas V A yaitu 92 dan nilai terendah yaitu 40, sedangkan pada kelas V B nilai tertinggi yaitu 90 dan nilai terendah 40.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran, guru masih menggunakan media pembelajaran yang didukung oleh media *grup whatsapp* dalam proses pembelajaran online dan jarang menggunakan *google classroom* untuk bimbingan belajar, tanya jawab, atau pekerjaan rumah, lebih seringnya bahan ajar atau modul pembelajaran yang disediakan oleh guru dengan maksud siswa dapat membaca dan belajar secara mandiri. Hal ini membuat minat belajar siswa menjadi pasif dan membosankan. Mereka hanya mengikuti instruksi dan melakukan pekerjaan dari guru tanpa ada interaksi yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang di atas, Media pembelajaran *google classroom* terintegrasi dengan *kahoot* diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Teknologi ini dirancang untuk menanamkan kesenangan dan minat dalam pembelajaran bagi siswa. Hal

---

<sup>8</sup> Akhmad Darmawan, "Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi," *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 2 (2020): 91–99.

<sup>9</sup> Darren H. Iwamoto et al., "Analyzing the Efficacy of the Testing Effect Using Kahoot™ on Student Performance," *Turkish Online Journal of Distance Education* 18, no. 2 (2017): 80–93.

ini dapat digunakan sebagai ukuran keberhasilan belajar dan dapat dijadikan pertimbangan dalam memutuskan pembelajaran selanjutnya dalam menjangkau minat dan keberhasilan hasil belajar IPA siswa dalam aktivitas pembelajaran secara *online*. Pembelajaran IPA memiliki tujuan yaitu mengajarkan peserta didik untuk dapat menerapkan apa yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, maka kemampuan berpikir siswa perlu dilatih sehingga penguasaan suatu konsep oleh siswa tidak hanya berupa hafalan dari sejumlah konsep yang telah dipelajarinya, tetapi mereka mampu menerapkan konsep yang dimilikinya pada aspek yang lain. Materi yang dapat di peroleh salah satunya pada konsep materi siklus air yang membutuhkan media pembelajaran supaya lebih memudahkan untuk dipahami materi tersebut dengan media *e-learning*. Oleh karena itu, penelitian ini yang berjudul “Pengaruh pembelajaran *google classroom* terintegrasi dengan *kaboot* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi siklus air” penting untuk dilakukan.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Data yang digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *google classroom* terintegrasi dengan *Kaboot* terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa yang dilakukan pengujian (*post-test*) di kelas eksperimen. Populasi penelitian dilakukan terhadap seluruh siswa kelas V MI Miftakhul Akhlakiyah Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang dengan jumlah siswa 52 siswa yang terbagi menjadi dua kelas yaitu VA dan VB. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini mengharuskan adanya variabel kontrol (Pembelajaran *WhatsApp Group*) dan variabel eksperimen (Pembelajaran *Google Classroom* Terintegrasi dengan *Kaboot*), dan mengingat kemampuan peneliti baik dari segi waktu, tenaga, dan dana, maka peneliti membagi kelas berdasarkan tingkat kelas. Berdasarkan karakteristik populasi, maka sampel data yang diperoleh siswa dikelompokkan menjadi dua kelompok yang dipilih secara *non randomisasi*. subjek penelitian kelas VA 26 siswa dan kelas VB 26 siswa, jadi keseluruhan berjumlah 52 siswa kelas V pada semester Genab tahun pelajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi, data minat belajar dijangkau dengan angket kuesioner dan data hasil belajar siswa pembelajaran IPA (siklus air) dijangkau dengan tes (*pre-test dan post-test*).

Kemudian analisis tahap akhir ini menggunakan *Uji Independent Sample Test* sebagaimana tujuan uji ini untuk menentukan kriteria

pengujian uji t atau uji hipotesis yaitu jika probabilitas dengan taraf signifikansi uji  $t \geq 0,05$  maka  $H_a$  ditolak  $H_o$  diterima dan jika probabilitas dengan taraf signifikansi uji  $t \leq 0,05$ , maka  $H_a$  diterima  $H_o$  ditolak. Uji perbandingan dua sampel ini digunakan untuk membandingkan apakah kedua data variabel, baik antara X dengan Y1 ataupun X dengan Y2 tersebut sama atau berbeda.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Minat dan hasil belajar yang rendah dikala pembelajaran *daring* diterapkan di sekolah perlu segera disikapi dengan tepat. Salah satunya dengan cara menggunakan media pembelajaran *google classroom* terintegrasi dengan *kahoot*. Rangkaian pembelajaran yang dikemas melalui media *google classroom*, dengan guru mengirim konten video dan PPT materi pembelajaran IPA materi siklus air, setelah anak-anak mempelajari pembelajaran dan dirasa sudah memahami materi. *Google classroom* kemudian diintegrasikan dengan *kahoot (game education)* untuk menunjang dan menambah antusias siswa dalam belajar. Dengan begitu secara tidak langsung siswa melakukan kegiatan belajar sambil bermain dengan tidak mengesampingkan pencapaian pembelajaran.

Dari hasil uji normalitas data minat dan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* diperoleh ringkasan hasil uji normalitas sebagaimana ditunjukkan dalam Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Minat Belajar dan Hasil Belajar**

Variabel	Kelas	<i>One Sample</i>	Keterangan
		<i>Kolmogorov-Smirnov Tes (Sig.)</i>	
Minat	Eksperimen	0,200	Berdistribusi Normal
	Kontrol	0,200	Berdistribusi Normal
Hasil Belajar	Eksperimen	0,144	Berdistribusi Normal
	Kontrol	0,166	Berdistribusi Normal

Dari data uji normalitas menggunakan *One-sample Kolmogorov-Smirnov Tes* diperoleh probabilitas (Sig.) adalah  $\geq 0,05$  menghasilkan keputusan terhadap  $H_o$  ditolak. Hasil disimpulkan bahwa data minat dan data hasil belajar berdistribusi normal.

Kemudian Uji homogenitas data minat dan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol yang digunakan adalah *uji levene* keputusannya dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Data Minat dan Hasil Belajar**

Variabel	Levene	Sig	Keterangan
Minat	0,323	0,573	Homogen
Hasil Belajar	0,394	0,533	Homogen

Berdasarkan angka Probabilitas (Sig.) adalah  $\geq 0,05$  menghasilkan keputusan terhadap  $H_0$  diterima, atau dapat disimpulkan bahwa data minat belajar dan hasil belajar adalah homogen.

1. **Perbedaan pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa kelas V yang memakai media pembelajaran *google classroom* terintegrasi dengan *kahoot* dan memakai media pembelajaran *whatsapp Group* pada pembelajaran IPA di MI Miftahul Akhlaqiyah Kota Semarang**

Dari hasil deskripsi rata-rata minat siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen baik *pre-test* ataupun *post-test* terdapat peningkatan seperti disajikan pada tabel 3.

**Tabel 3. Analisis Data Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No	Keterangan	Nilai Rata-rata Minat		Selisih
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>Pre-Test</i> <i>Post-Test</i>
1.	Kelas Eksperimen	91,12	119,04	27,92
2.	Kelas Kontrol	81,27	91,81	10,54

Berdasarkan analisis deskripsi minat belajar IPA siswa kelas V MI Miftahul Akhlaqiyah Kota Semarang menunjukkan pada tabel 1.1 bahwa nilai rata-rata minat kelas eksperimen (kelas VB) lebih tinggi dibandingkan kelas *kontrol* (kelas VA) terutama pada nilai rata-rata minat belajar *post-test*. Dilihat jarak pada rata-rata *pre-test* dan *post-test*, kelas eksperimen memiliki nilai selisih yang jauh lebih tinggi dibandingkan nilai *pre-test* di kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen dengan nilai rata-rata minat = 119,04 termasuk dalam kategori tinggi. Sedangkan untuk kelas kontrol dengan nilai rata-rata minat = 91,81 termasuk dalam kategori sedang.

Hasil pada tabel 3 memberikan kesimpulan bahwa minat belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Minat

belajar siswa dengan media pembelajaran *google classroom* terintegrasi dengan *kahoot* lebih tinggi daripada minat belajar siswa yang memakai media pembelajaran *whatsapp group*. Hal tersebut selaras pada penelitian Yoga Mar Muhammad bahwa penerapan aplikasi *kahoot* pada kelas eksperimen siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar dilihat bahwa 85,71% siswa sangat setuju penerapan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran.<sup>10</sup> Slameto menuturkan bahwa minat adalah penerimaan kaitan antara diri sendiri dan hal-hal eksternal, yang dimana ketertarikan terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya.<sup>11</sup> Dalam penelitian ini pembelajaran *google classroom* terintegrasi dengan *kahoot* berperan penting terhadap peningkatan minat belajar siswa terlihat dari keaktifan, antusias dan perhatian siswa terhadap pembelajaran IPA. Menurut Wening Kurniasari dkk,b ahwa minat belajar siswa berbasis daring yang dikemas dengan baik dan menyenangkan, akan berdampak pada pembelajaran selanjutnya dan mempengaruhi penerimaan minat baru yang meliputi pengetahuan dan pengalaman.<sup>12</sup>

**Tabel 4. Hasil Analisis Perbedaan Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Group Statistics					
		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Minat Belajar Siswa	Post Test Kelas A (Eksperimen)	26	119.04	14.385	2.821
	Post Test Kelas B (Kontrol)	26	91.81	13.369	2.622
t hitung			Sig.t	Keputusan Terhadap Ho	
7,071			0,000	Diterima	
Levene's Test= 0,323					

<sup>10</sup> Yogga Mar Muhammad and Tetep, "Implementation of Kahoot Application To Improving Of," *Journal Civics & Social Studies* 2, no. 1 (2018): 75–92.

<sup>11</sup> Slameto, *Belajar & Fakto-Faktor Yang Mempengaruhinya.Pdf*, 5th ed. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

<sup>12</sup> Wening Kurniasari, Murtono Murtono, and Deka Setiawan, "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 1 (2021): 141–148.



Dari hasil uji t hitung independen sebesar 7.071 bersama sig. t sebesar  $0,000 < 0,05$  memberikan keputusan untuk menolak  $H_0$ . Artinya terdapat perbedaan nyata minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata di kelas eksperimen sebesar 119,04, sedangkan nilai rata-rata kelas Kontrol sebesar 91,81 dengan jarak selisih 27,23. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa yang memakai media pembelajaran *google classroom* terintegrasi dengan *kahoot* lebih tinggi daripada dengan minat belajar siswa yang memakai media pembelajaran *whatsApp group*.

**2. Perbedaan pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa kelas V yang memakai media pembelajaran *google classroom* terintegrasi dengan *kahoot* dan yang memakai media pembelajaran *whatsapp only* pada pembelajaran IPA di MI Miftahul Akhlaqiyah Kota Semarang**

Analisis tentang hasil belajar siswa terkait dengan nilai terendah, tertinggi, dan rata-rata disajikan pada tabel 5.

**Tabel 5. Analisis Hasil *Pre-Test* dan *Pos-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No.	Keterangan	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	Nilai Tertinggi	86,67	93,33	86,67	100,00
2.	Nilai Terendah	26,67	40,00	26,67	66,67
3.	Nilai Rata-rata	60,2565	72,3077	60,5131	88,4615

Hasil analisis deskripsi hasil belajar IPA siswa kelas V di MI Miftahul Akhlaqiyah Kota Semarang didapati bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPA dikelas eksperimen (kelas VA) lebih tinggi daripada kelas kontrol (kelas VB). Didapati dari nilai dengan jarak rata-rata *pre-test* dan *post-test*, kelas eksperimen mempunyai nilai dengan jarak yang jauh lebih tinggi dibandingkan nilai *pre-test* di kelas kontrol. Hal ini memperlihatkan bahwa hasil belajar IPA kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, hasil belajar IPA dengan memakai media pembelajaran *google classroom* terintegrasi dengan *kahoot* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang memakai media pembelajaran *whatsapp group*.

Dijelaskan Bloom dalam Afandi<sup>13</sup> bahwa hasil belajar termasuk dalam ranah kognitif yang berkaitan dengan ingatan, pengetahuan dan kemampuan intelektual. Pada penelitian ini, membuktikan bahwa post-test hasil belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 88,4615 lebih tinggi dari pada dengan kelas kontrol yang sebesar 72,3077 dengan jarak 16,1538. Juga pada *pre-test* hasil belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 60,5131 lebih tinggi daripada dengan kelas kontrol yang sebesar 60,2565 terdapat selisih 0,2566.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat dilihat bahwa hasil belajar IPA kelas eksperimen lebih tinggi baik pada *pre-test* dan *post-test*. Dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar selama periode *post-test*, hasil belajar selama periode *pre-test* relatif kecil. Hal ini membuktikan bahwa kelas eksperimen yang menerima perlakuan media *google classroom* terintegrasi dengan *kahoot* memiliki nilai skor yang lebih tinggi daripada kelas kontrol.

**Tabel 6. Hasil Perbedaan Hasil Belajar Siswa (*Post-Test*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Post-Test Kelas A (Eksperimen)	26	88.4615	13.53891	2.65520
	Post-Test Kelas B (Kontrol)	26	72.3077	16.07624	3.15281
t hitung		sig.t		keputusan terhadap Ho	
3.919		0,000		Diterima	
levene's Test= 0,394					

Hasil analisis uji t independen sebesar 3,919 dan sig. t sebesar  $0,000 \leq 0,05$  memberikan keputusan untuk menolak  $H_0$ . Artinya terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini terlihat dari rata-rata kelas eksperimen 88,4615 dan rata-rata kelas kontrol 72,3077. Terdapat perbedaan yang besar yaitu 16,1538. Oleh karena itu, hasil belajar IPA siswa kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar IPA siswa kelas kontrol.

<sup>13</sup> Muhammad Afandi Badarudin, *Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Dasar Dengan Memasukkan Pendidikan Budaya Dan Karakter Bangsa*, Alfabeta Bandung, vol. 59 (Bandung: Alfabeta, 2011).

Hasil tersebut membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *google classroom* dan media pembelajaran *online kaboot* yang terintegrasi pada mata pelajaran IPA dapat meningkatkan proses pembelajaran IPA dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini juga dapat meningkatkan nilai prestasi belajar siswa sebesar 27,9483 (awalnya hasil *pre-test* = 60,5131), kemudian meningkatkan nilai hasil belajar siswa menjadi 88,4615 setelah *post-test*. Pada kelas kontrol, peningkatan prestasi akademik siswa adalah 12,0152, yang semula 60,2565 pada *pre-test* dan 72,3077 pada *post-test*. Fakta ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 27,9483 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas kontrol sebesar 12,0152. Hal ini diartikan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *google classroom* terintegrasi dengan *kaboot* pada mata pelajaran IPA siswa kelas V MI Miftahul Akhlaqiyah Kota Semarang secara kenyataan berbeda dan lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak memakai media pembelajaran *google classroom* terintegrasi dengan *kaboot* pada mata pelajaran IPA kelas V MI Miftahul Akhlaqiyah Kota Semarang.

Penelitian tersebut sejalan dengan beberapa hasil penelitian walaupun tidak terintegrasi dengan kedua media pembelajaran tersebut dalam Becti Mulatsih,<sup>14</sup> yang menunjukkan pembelajaran daring menggunakan *Google classroom*, *Google form* dan *Quizizz* di masa pandemi *Covid-19* diperoleh rerata nilai pengetahuan Kimia dikelas XI MIPA SMAN 1 Banguntapan terlaksana secara efektif dengan presentase siswa yang melampaui nilai KKM 78 lebih dari 75 %. Sedangkan hasil penelitian Darmawan<sup>15</sup>, dalam “pengaruh penggunaan *kaboot* terhadap hasil belajar”, menunjukkan bahwa nilai akhir hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 85,21 sedangkan rata-rata kelas kontrol sebesar 76,72. Sehingga dapat diartikan hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *kaboot* lebih besar daripada kelas kontrol yang tidak menggunakan media *kaboot*.

Hasil pengujian penelitian memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran *google classroom* terintegrasi dengan *kaboot* memberi pengaruh terhadap siswa mengenai hasil belajar dan penggunaan media pembelajaran *google classroom* terintegrasi dengan *kaboot* sangat mendukung dalam proses pembelajaran.

---

<sup>14</sup> Becti Mulatsih, “Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19,” *ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 5, no. 1 (2020): 16–26.

<sup>15</sup> Darmawan, “Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi.”

## **KESIMPULAN**

Pembelajaran *e-learning* di MI Miftahul Akhlaqiyah Bringin Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang, penggunaan media pembelajaran *google classroom* terintegrasi dengan *kahoot* dalam proses pembelajaran dikemas dengan sistem belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran dapat menarik perhatian dan antusias siswa. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan terdapat dua kesimpulan yaitu sebagai berikut: 1) Terdapat perbedaan minat belajar siswa belajar IPA antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *google classroom* terintegrasi dengan *kahoot* berbeda dengan minat belajar IPA siswa yang menggunakan media pembelajaran *whatsapp group*. 2) Perbedaan juga terdapat pada hasil belajar IPA siswa antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *google classroom* terintegrasi dengan *kahoot* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran *whatsapp group*.

Berdasarkan hasil simpulan diatas, dapat dikemukakan beberapa saran yaitu: 1) Bagi siswa seharusnya lebih aktif dan memperhatikan proses pembelajaran yang disajikan guru secara daring, sehingga pemahaman materi dapat tercapai dengan baik. 2) Bagi guru sebaiknya mampu melihat dan menyikapi kondisi pembelajaran secara *daring*, salah satunya menggunakan media pembelajaran *google classroom* terintegrasi dengan *kahoot* pada pembelajaran IPA sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan kebutuhan siswa dan mengurangi kejenuhan dan kebosanan dalam belajar. 3) Bagi sekolah, diharapkan dapat mensosialisasikan penggunaan media *google classroom* terintegrasi dengan *kahoot* pada pembelajaran IPA dalam menyikapi pembelajaran secara daring kepada guru-guru lain. 4) Bagi peneliti lain, diharapkan dapat dilaksanakan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran *google classroom* terintegrasi dengan *kahoot* pada pembelajaran IPA dalam menyikapi pembelajaran secara daring.

## DAFTAR PUSTAKA

- Badarudin, Muhammad Afandi. *Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Dasar Dengan Memasukkan Pendidikan Budaya Dan Karakter Bangsa*. Alfabeta Bandung. Vol. 59. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Darmawan, Akhmad. “Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi.” *EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 2 (2020): 91–99.
- Diplan, Diplan, and Zona Ratih Alkindi. “Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning (Google Classroom).” *Neraca: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 5, no. 2 (2020): 27–32.
- Erstad, Ola, Oystein Gilje, and Thomas De Lange. “Re-Mixing Multimodal Resources: Multiliteracies and Digital Production in Norwegian Media Education.” *Learning, Media and Technology* 32, no. 2 (2007): 183–198.
- Iskandar, Wahyu. “Kemampuan Guru Dalam Berkomunikasi Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Di SDIT Ummi Darussalam Bandar Setia.” *AR-RLAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2019): 135.
- Iwamoto, Darren H., Jace Hargis, Erik Jon Taitano, and Ky Vuong. “Analyzing the Efficacy of the Testing Effect Using Kahoot™ on Student Performance.” *Turkish Online Journal of Distance Education* 18, no. 2 (2017): 80–93.
- Jamaluddin, Dindin, Teti Ratnasih, Heri Gunawan, and Epa Paujiah. “Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru : Hambatan, Solusi Dan Proyeksi.” *Karya Tulis Ilmiah UIN Sunan Gunung Djati Bandung* (2020): 1–10. <http://digilib.uinsgd.ac.id/30518/>.
- Kurniasari, Wening, Murtono Murtono, and Deka Setiawan. “Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 1 (2021): 141–148.
- Licorish, Sherlock A., Helen E. Owen, Ben Daniel, and Jade Li George. “Students’ Perception of Kahoot!’s Influence on Teaching and Learning.” *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 13, no. 1 (2018).
- Muhammad, Yogga Mar, and Tetep. “Implementation of Kahoot Application To Improving Of.” *Journal Civics & Social Studies* 2, no. 1 (2018): 75–92.
- Mulatsih, Bakti. “Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19.” *ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 5, no. 1 (2020): 16–

26.

Nuriyah, Nunung. "Evaluasi Pembelajaran: Sebuah Kajian Teori." *Jurnal Eduksos* 3, no. 1 (2014): 73–86.

Pratama, M. Arifky, and Hesty Oktafiyany. "Pengaruh Penggunaan Google Classrom Terhadap Minat Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah." *Cahaya Pendidikan* 7, no. 2 (2021): 80–86.

Slameto. *Belajar & Fakto-Faktor Yang Mempengaruhinya.Pdf*. 5th ed. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.