

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON* BERBANTUAN  
*KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DIDIK  
KELAS VII SMP NEGERI 1 PETERONGAN**

**ARTIKEL ILMIAH**



**Oleh**

**SUCI ROIFATUL MUNIROH**

**NIM. 175033**

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA JOMBANG  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

**2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN ARTIKEL ILMIAH**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**  
**STKIP PGRI JOMBANG**

---

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Rifa Nurmilah, M.Pd.

Jabatan : Pembimbing Skripsi

Menyetujui artikel ilmiah dibawah ini :

Nama Penulis : Suci Roifatul Muniroh

NIM : 175033

Judul artikel : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON***  
**BERBANTUAN *KAHOOT* TERHADAP HASIL**  
**BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMP**  
**NEGERI 1 PETERONGAN**

Untuk diusulkan agar dapat diterbitkan di jurnal ilmiah sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian persetujuan ini saya berikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 13 September 2022

Pembimbing



Dr. Rifa Nurmilah, M.Pd.  
NIK. 0104770182

## **Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Berbantuan *Kahoot* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Peterongan**

<sup>1</sup>Suci Roifatul Muniroh, <sup>2</sup>Rifa Nurmilah  
[suciroifatul@gmail.com](mailto:suciroifatul@gmail.com) ; [milahnurrifa@ymail.com](mailto:milahnurrifa@ymail.com)  
Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

### **Abstrak**

Mata pelajaran matematika dianggap membosankan oleh siswa terlebih lagi sejak adanya pandemi covid 19 pemerintah mengeluarkan kebijakan belajar secara *online* dari rumah, sebagian siswa beranggapan pembelajaran secara *online* kurang menarik sehingga diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran matematika yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media pembelajaran *Powtoon* berbantuan *Kahoot*, karena dapat membuat pembelajaran lebih menarik serta menimbulkan ketertarikan siswa selama mengikuti pembelajaran secara *online*, sehingga dapat membantu siswa dalam mengoptimalkan hasil belajar matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran *powtoon* berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Peterongan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Rancangan penelitian ini menggunakan *True Eksperimen* dengan tipe *Posttest-Only Control Design*. Pada penelitian ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran *Powtoon* berbantuan *Kahoot* sedangkan kelompok kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran *Powtoon* berbantuan *Kahoot*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Peterongan dengan jumlah 224 siswa. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Peterongan yang berjumlah 144 siswa yang diambil secara acak dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah test hasil belajar pada materi penyajian data berupa soal *posttest* yang telah diuji menggunakan validasi ahli. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji

homogenitas, uji hipotesis yaitu dengan uji-t, uji signifikan korelasi dan koefisien determinasi. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai *sig (2-tailed)* adalah sebesar 0,000. Jika nilai *sig (2-tailed)* adalah 0,000 berarti  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dengan kata lain  $H_1$  diterima artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Peterongan yang diberi pembelajaran dengan dan tanpa menggunakan media pembelajaran *powtoon* berbantuan *kahoot*, karena ada perbedaan rata-rata hasil belajar matematika siswa maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran *Powtoon* berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Peterongan. Besarnya pengaruh media media pembelajaran *Powtoon* berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Peterongan sebesar 24,05% sedangkan 75,95% dipengaruhi oleh faktor lain.

**Kata kunci:** Hasil Belajar Matematika, Media pembelajaran *Powtoon*, *Kahoot*.

### **Abstract**

Mathematics subjects are considered boring by students, especially since the COVID-19 pandemic the government issued a policy of learning online from home. Seome students think that online learning is less interesting, so an innovation in learning mathematics is needed namely by using learning media. The learning media used is the Powtoon learning media assisted by Kahoot, because it can make learning more interesting and generate student interest during online learning, so that it can help students optimize mathematics learning outcomes. The purpose of this study was to determine whether or nor there was an effect of the Kahoot-assisted Powtoon of seventh grade students of SMP Negeri 1 Peterongan. The type of research used is quantitative research using experimental research methods. This research design uses True Experiment with Posttest-Only Control Design type. In this study the were two groups, namely the experimental group and the control group. The experimental group used the Kahoot-assisted Powtoon learning media while the control group without used the Kahoot-assisted Powtoon learning media. The population in this study were all seventh grade students of SMP Negeri 1 Peterongan with a total of 224 students. The sample in this study was grade VII

students of SMP Negeri 1 Peterongan, totaling 144 students who were taken randomly using simple random sampling technique. The instrument used in this study is a test of learning outcomes on data presentation material in the form of posttest questions that have been tested for expert validation. The data analysis technique used normality test, homogeneity test, hypothesis testing, namely the t-test, significant test of correlation and coefficient of determination. Based on the results of hypothesis testing, the value of *sig* (2 – tailed) is 0,000. If the value of *sig*(2 – tailed) is 0,000 meaning  $0,000 < 0,05$  then  $H_0$  is rejected in the words  $H_1$  is accepted meaning that there is a differences in the average mathematics learning outcomes og class VII students of SMP Negeri 1 Peterongan who are given learning with and without using powtoon learning media Kahoot-assisted, because there is a differences in the average mathematics learning, it can be concluded that there is an influence of Powtoon learning media assisted by Kahoot on mathematics learning outcomes of class VII students of SMP Negeri 1 Peterongan. The mangnitude of the influence of the Kahoot-assisted powtoon learning media on the mathematics learning outcomes of the seventh grade students of SMP Negeri 1 Peterongan is 24,05% while 75,95% is influenced by factors.

**Keywords:** Online Learning Media, Cisco Webex, Mathematics Learning Results.

## **Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting terutama dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki serta dapat membentuk karakter dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini sesuai berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan di Indonesia mengupayakan wajib belajar selama 12 tahun mulai dari Sekolah Dasar (6 tahun), Sekolah Menengah Pertama (3 tahun) dan Sekolah Menengah Atas (3 tahun).

Pada setiap jenjang pendidikan terdapat beberapa mata pelajaran yang wajib dipelajari salah satunya yaitu matematika. Matematika diajarkan pada setiap jenjang, mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas hingga perguruan tinggi. Jadi, dapat dikatakan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dan wajib untuk dipelajari siswa di sekolah. Penting dan wajibnya mata pelajaran matematika tidak sepenuhnya membuat siswa menyukai mata pelajaran matematika, karena sebagian siswa beranggapan bahwa matematika itu merupakan mata pelajaran yang membosankan bagi siswa. Pada zaman dahulu sampai saat ini para pelajar Indonesia umumnya menganggap bahwa matematika adalah sebuah pelajaran yang menakutkan dan membosankan (Karima, 2020 : 17). Pendapat lain juga mengatakan hal yang sama bahwa masih banyak yang memandang matematika sebagai suatu mata pelajaran yang membosankan dan menyeramkan (Umbara, 2017 :13). Berdasarkan hal tersebut, peran guru sangatlah penting untuk membuat siswa tertarik belajar matematika. Siswa biasanya belajar di sekolah secara langsung atau tatap muka. Namun, kegiatan pembelajaran saat ini tidak dapat dilakukan secara langsung. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara *online* di rumah karena adanya pandemi Covid-19.

Sesuai dengan surat edaran Kementerian dan Kebudayaan No 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan dalam masa darurat penyebaran *Corona Virus*

*Disease* (Covid-19) yang menyatakan bahwa belajar dari rumah melalui pembelajaran *online*/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Berdasarkan surat edaran tersebut, untuk menghindari adanya penyebaran Covid-19 maka kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara *online* dari rumah. Pembelajaran *online* merupakan pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung Pohan (2020 : 2). Pada saat melaksanakan pembelajaran *online* guru diharapkan dapat lebih kreatif agar siswa tertarik mengikuti pembelajaran *online*, akan tetapi sebagian siswa beranggapan bahwa pembelajaran *online* kurang menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Fahrina, dkk (2020 : 5) bahwa pembelajaran dengan sistem *online* kurang menarik sekaligus membosankan.

Berdasarkan permasalahan diatas maka dibutuhkan suatu inovasi dalam pembelajaran. Inovasi yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Hamid (2020 : 4) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran dan informasi. Terkait hal tersebut, guru dapat menyampaikan informasi kepada siswa melalui media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan serta diharapkan dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.

Peneliti dalam penelitian ini memilih media pembelajaran dengan menggunakan *Powtoon*. *Powtoon* merupakan sebuah aplikasi online yang digunakan untuk presentasi, *Powtoon* memiliki animasi yang sangat menarik (Hariadi, 2018 : 23). Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur animasi yang sangat menarik di antaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah. (Lestari, 2020). Keunggulan dari *Powtoon* tersebut dapat dimanfaatkan guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran, salah satunya dengan membuat video pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran dan dapat disesuaikan dengan kreativitas guru. Melalui media pembelajaran *Powtoon* diharapkan siswa dapat tertarik, tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika dan hasil belajar dapat tercapai.

Pada kegiatan pembelajaran tidak cukup hanya menggunakan media pembelajaran *Powtoon* untuk menyajikan materi, dibutuhkan media pembelajaran lain yang dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *Kahoot*. *Kahoot* merupakan salah satu *platform* teknologi pembelajaran yang mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran melalui game interaktif dan dilengkapi sistem monitoring aktifitas para siswa. (Lestari, 2020 : 107). *Kahoot* dapat digunakan guru untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dalam pembelajaran seperti kuis dan latihan soal. Hasil belajar diperlukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Guru dapat memanfaatkan *Kahoot* untuk membuat kuis dan latihan soal yang menarik. Guru dapat membuat pertanyaan dengan tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan dengan durasi waktu yang ditentukan. Fitur kuis pada *Kahoot* membuat siswa seolah sedang bermain karena didalamnya terdapat gambar, warna dan latar musik sehingga siswa tertarik dan semangat dalam belajar.

Penelitian lain dilakukan oleh Karmilah (2019) yang berjudul “Keefektifan Media *Powtoon* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tegal Wangi 02 Kabupaten Tegal”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media *powtoon* lebih efektif dibandingkan dengan media konvensional terhadap minat dan hasil belajar matematika materi statistika pada siswa kelas VI SD Negeri 02 Tegalwangi Kabupaten Tegal.

Penelitian yang lain dilakukan oleh Fitriani (2019) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Kahoot* dengan Model Pembelajaran *Computer Assisted Instruction (CAI)* Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *Kahoot* dengan model pembelajaran *Computer Assisted Instruction (CAI)* lebih baik dari pada rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin meneliti apakah media pembelajaran *powtoon* berbantuan *kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Peterongan. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “**Pengaruh media**



**pembelajaran *powtoon* berbantuan *kahoot* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Peterongan”.**

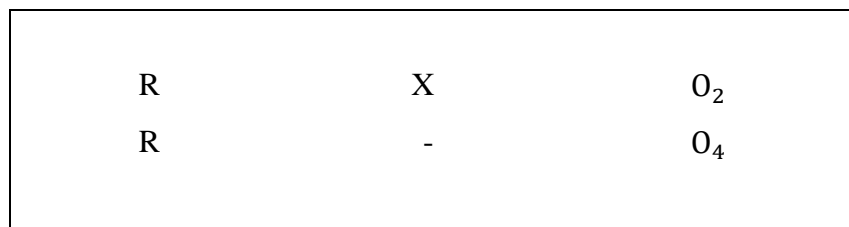
Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah ada pengaruh media pembelajaran *powtoon* berbantuan *kahoot* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Peterongan?”.

.Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran *powtoon* berbantuan *kahoot* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Peterongan. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya berkaitan dengan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* berbantuan *Kahoot* serta diharapkan dapat memberikan manfaat dalam bidang pendidikan khususnya pada mata pelajaran matematika.

**Metode**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti (Arikunto, 2013 : 9). Rancangan yang digunakan pada penelitian ini adalah *True Eksperimen* dengan tipe *Posttest-Olny Control Design*.

Menurut Sugiyono (2016 : 76) Rancangan *True Eksperimen* tipe *Posttest-Olny Control Design* digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 3.1 *Posttest-Only Control Design***

Keterangan :

R : Dua kelompok masing-masing dipilih secara random

X : Perlakuan/*treatment*

O<sub>2</sub> : nilai *posttest* kelompok eksperimen

O<sub>4</sub> : nilai *posttest* kelompok kontrol

Pada desain ini, terdapat dua kelompok yang dipilih secara random (R) yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapatkan perlakuan (X) yaitu kelompok dengan menggunakan media pembelajaran *Powtoon* berbantuan *Kahoot*, sedangkan pada kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan (X) yaitu pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran *Powtoon* berbantuan *Kahoot*.

## Hasil

Peneliti terlebih dahulu menyusun perangkat pembelajaran sebelum melaksanakan penelitian. Perangkat pembelajaran digunakan dalam penelitian ini diuji validitasnya terlebih dahulu. Perangkat pembelajaran tersebut divalidasi oleh validator ahli. Terdapat 2 validator ahli dalam validasi ini yaitu validator 1 dosen matematika STKIP PGRI Jombang dan validator 2 yaitu guru mata pelajaran matematika di SMP Negeri 1 Peterongan. Setelah melakukan validasi ahli, validator menyatakan melalui lembar validasi bahwa instrumen yang dibuat valid, sehingga instrumen penelitian dapat digunakan dalam penelitian.

Teknik analisis data menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis dan Koefisien Determinasi. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari data yang diuji berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil perhitungan pada **lampiran 29** diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* atau nilai probabilitas untuk kelompok eksperimen adalah 0,158 dan nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* atau nilai probabilitas untuk kelompok kontrol adalah 0,324. Pada kelompok eksperimen  $0,158 > 0,05$  dan pada kelompok kontrol  $0,324 > 0,05$ , maka H<sub>0</sub> diterima dan dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas dan data yang telah diuji berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas untuk mengetahui

apakah dua kelompok data atau lebih dapat dibandingkan jika memiliki varians yang sama atau homogen. Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji homogenitas dengan menggunakan program SPSS *for windows versi 20.00*. diperoleh nilai *Sig* untul *based on mean* adalah 0,188. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikan sebesar 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan, maka  $H_0$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok mempunyai varian yang sama atau homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas dan diketahui data berdistribusi normal dan homogen, sehingga dapat dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-test* dengan bantuan program SPSS *for windows versi 20.0*. Berdasarkan hasil perhitungan pada **lampiran 31**, hasil *output* menggunakan SPSS 20.0 diperoleh nilai *Sig(2-tailed)* = 0,000. Nilai  $\alpha$  = 0,05 sehingga  $Sig < \alpha$  atau  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh bahwa nilai *Sig(2-tailed)* = 0,000 sehingga  $Sig < \alpha$  atau  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dengan kata lain  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Peterongan yang diberi pembelajaran dengan dan tanpa menggunakan media pembelajaran *Powtoon* berbantuan *Kahoot*.

Setelah dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis, maka akan diperoleh koefisien determinasi. Berdasarkan hasil perhitungan pada **lampiran 31** diperoleh koefisien korelasi atau nilai  $r$  sebesar 0,4904 maka akan dicari nilai koefisien determinasi untuk mengetahui besarnya pengaruh media pembelajaran *Powtoon* berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Peterongan. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai koefisien determinasi sebesar 24,05%, artinya besarnya pengaruh media pembelajaran *Powtoon* berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Peterongan adalah 24,05% sedangkan 75,95% lainnya dipengaruhi oleh faktor yang lain seperti materi penyajian data sudah pernah diajarkan guru dan kemampuan siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t *Independent Sample T-Test* dengan program *SPSS for windows versi 20.0*. Dilihat dari perhitungan uji-t dengan menggunakan program *SPSS for windows versi 20.0* diperoleh *sig (2-tailed)* adalah sebesar 0,000. Jika nilai *sig (2-tailed)* adalah 0,000 berarti  $0,000 < \alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak dengan kata lain  $H_1$  diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Peterongan yang diberi pembelajaran dengan dan tanpa menggunakan media pembelajaran *powtoon* berbantuan *Kahoot*, karena terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Peterongan yang diberi pembelajaran dengan dan tanpa menggunakan media pembelajaran *Powtoon* berbantuan *Kahoot*, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran *Powtoon* berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Peterongan

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Karmilah (2019) yang berjudul “Keefektifan Media Powtoon Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tegal Wangi 02 Kabupaten Tegal”. Berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa  $t_{hitung}(2,67) > t_{tabel}(1,667)$ , sehingga pada penelitian tersebut diperoleh kesimpulan akhir bahwa penggunaan media *powtoon* lebih efektif dibandingkan dengan media konvensional terhadap minat dan hasil belajar matematika materi statistika pada siswa kelas VI SD Negeri 02 Tegalwangi Kabupaten Tegal.

Hasil penelitian lain yang sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2019) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Computer Assisted Instruction(CAI)* Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Berdasarkan hasil penelitiannya diperoleh  $t_{hitung}(2,67) > t_{tabel}(1,667)$  maka  $H_0$  ditolak, sehingga pada penelitian tersebut diperoleh kesimpulan akhir bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Kahoot* dengan model pembelajaran *Computer Assisted Instruction(CAI)* lebih baik dari pada rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Karmilah (2019) dan Fitriani (2019) sejalan dengan penelitian ini, karena berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Powtoon* berbantuan *Kahoot* memberikan hasil yang baik terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan penggunaan media pembelajaran *Powtoon* berbantuan *Kahoot* yang dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa.

## **Penutup**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB IV diperoleh nilai  $Sig (2-tailed) = 0,000$  dengan  $\alpha = 0,05$  atau taraf kepercayaan 95% sehingga  $sig (2 - tailed) < \alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak dengan kata lain  $H_1$  diterima artinya ada perbedaan rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Peterongan yang diberi pembelajaran dengan dan tanpa menggunakan media pembelajaran *Powtoon* berbantuan *Kahoot*, karena terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Peterongan yang diberi pembelajaran dengan dan tanpa menggunakan media pembelajaran *Powtoon* berbantuan *Kahoot* maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran *Powtoon* berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Peterongan. Besarnya pengaruh media pembelajaran *Powtoon* berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Peterongan sebesar 24,05% sedangkan 75,95% lainnya dipengaruhi oleh faktor yang lain seperti materi penyajian data sudah pernah diajarkan guru dan kemampuan siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Pada penelitian selanjutnya, peneliti harus benar-benar menyiapkan pembelajaran secara lebih rinci agar kegiatan pembelajaran lebih optimal.
2. Untuk penelitian lebih lanjut, jika video diupload melalui *Youtube*, sebaiknya peneliti meminta siswa untuk absen di komentar *Youtube* agar peneliti dapat memantau siswa.

## Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Jakarta : PT Asdi Mahasatya
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta Utara : PT. Rajagrafindo : PT Asdi Mahasatya
- As'ari, A, R. (2017). *Matematika*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Christiani, N., dkk. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*. Jawa Barat : CV Jejak
- Deliviana, E. (Eds). (2017). *Aplikasi Pwotoon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Prombelamtikanya*. Makasar : Badan Penerbit Universitas Negeri Makasar
- Fahrina, dkk. (2020). *Minda Guru Indonesia Pandemi Corona, Disrupsi Pendidikan, dan Kreativitas Guru*. Aceh : Syiah Kuala University Press
- Fitriani, L., dkk. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot dengan Model Pembelajaran Computer Assistes Instruction (CAI) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Program Studi Pendidikan Matematika FPMIPATI-Universitas PGRI Semarang 2019*, 292 – 300, (online), (<https://conference.upgris.ac.id/index.php/senatik/article/view69>) , diunduh 17 Maret 2021
- Mahasiswa Tadris Matematika Angkatan 2019. (2021). *Generasi Hebat Generasi Matematika*. Pekalongan, Jawa Tengah : PT. Nasya Expanding Management.
- Hamid, M.A., dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Yayasan Kita Menulis
- Hariadi, S. (2018). *Media Presentasi Pembelajaran : dari Teori ke Praktik*. Probolinggo : Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kota Probolinggo.
- Hasbullah, S. (2018). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Jihat, A & Haris, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo
- Karmilah, L. (2019). Keefektifan Media Powtoon Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tegal Wangi 02 Kabupaten Tegal. (online), (<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://lib.unnes.ac.id/33526/1/1401415241->

[Optimized.pdf&ved=2ahUKEwi21K\\_y2oDyAhVDeHOKHUBtBxMQFjABegQIDhAC&usg](#) ), diunduh 17 Maret 2021

- Khuluqo, I.E. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Lestari, K.E., & Yudhanegara, M.R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung : PT Refika Aditama
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jawa Tengah : Lakeisha
- Paksi, H. P. (2020). *Sekolah Dalam Jaringan*. Surabaya : Scopindo Media Pustaka.
- Pohan, Albert Efendi. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Jawa Tengah : Samu Untung.
- Rozak, A., & Hidayati, W., S. (2019). *Pengolahan Data dengan SPSS*. Yogyakarta : Erhaka Utama.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung : Alfabeta.
- Sagala, S. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Sudjana, Nana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2018). *Media Pembelajaran*. Jember : CV Pustaka Abadi
- Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19). (<http://pgdikmen.kemdikbud.go.id/read-news/surat-edaran-mendikbud-nomor-4-tahun-2020>), diunduh 5 November 2020.
- Sururoh, L. (2020). Kahoot sebagai inovasi pembelajaran dan evaluasi siswa (studi literatur). *Seminar Nasional Pendidikan PPs Universitas PGRI Palembang 2020*, 496-506,(online), (<http://jurnal.univpgri-palembang.ac.id>), diunduh 5 Oktober 2020
- Suryani, N., dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Umbara, Uba. (2017). *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta : Deepublish



Wahidmurni, dkk. (2010). *Evaluasi Pembelajaran (Kompetensi dan Praktik)*. Yogyakarta : Nuha Litera.

Wati, R. (2020). *25 Tutorial Tools Pembelajaran Daring dan Luring*

Widjayatri, Deni. (2019). *Buku Petunjuk Panduan Kuis Online Kahoot*, (Online), (<https://www.yumpu.com/id/document/read/62622298/buku-petunjuk-panduan-kuis-online-kahoot>). Diakses 27 September 2020