

**PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE
KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR SISWA
SMP NEGERI 1 BOJONEGORO KELAS VII
SEMESTER GENAP TAHUN AJARAN 2025/2026**

SKRIPSI



**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:
Nia Okta Ramadhani
22310047**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2026**

**PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE
KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR SISWA
SMP NEGERI 1 BOJONEGORO KELAS VII
SEMESTER GENAP TAHUN AJARAN 2025/2026**

SKRIPSI

Diajukan kepada

IKIP PGRI BOJONEGORO

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

Dalam Menyelesaikan Program Sarjana

Oleh:

NIA OKTA RAMADHANI

NIM: 22310047

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan *Game Online Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Siswa SMP Negeri 1 Bojonegoro Kelas VII Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026, disusun oleh:

Nama : Nia Okta Ramadhani
NIM : 22310047
Program Studi : S1- Pendidikan Matematika

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap ujian skripsi:

Bojonegoro, 15 Juli 2026

Pembimbing I,



Anis Umi Khoirunnisa', M.Pd.
NIDN. 0715079001

Pembimbing II,



Dr. Dra. Junarti, M.Pd.
NIDN. 0014016501

HALAMAN PENGESAHAN

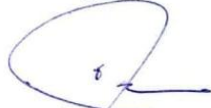
Skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan *Game Online Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Siswa SMP Negeri 1 Bojonegoro Kelas VII Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026, disusun oleh:

Nama : Nia Okta Ramadhani
NIM : 22310047
Program Studi : S1- Pendidikan Matematika

Telah dipertahankan dalam siding skripsi pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Jumat, tanggal 24 Juli 2026.

Bojonegoro, 24 Juli 2026

Ketua,



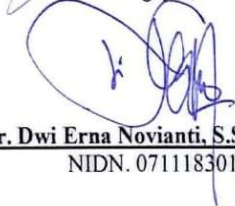
Dr. Puput Surivah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0725079001

Sekretaris,



Novi Mavasari, SPd., M.Pd.
NIDN. 0708118601

Penguji I,



Dr. Dwi Erna Novianti, S.Si., M.Pd.
NIDN. 071118301

Penguji II,



Dian Ratna Puspananda, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0728118702

Rektor,

Dr. Dra. Junarti, M.Pd.
NIDN. 0014016501

MOTTO

“Allah tidak mengatakan hidup itu mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa
sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Alnsyirah: 5-6)

“Semua jatuh bangunmu, hal yang biasa. Angan dan pertanyaan, waktu yang
menjawabnya. Berikan tenggat waktu, bersedihlah secukupnya. Rayakan
perasaanmu sebagai manusia”

(Baskara Putra – Hindia)

“Bisikkanlah, terimakasih pada diri sendiri, hebat dia, terus menjagamu dan
sayangimu”

(Tulus – Diri)

“Kamu tidak akan muda lagi, jadi nikmati masa mudamu tapi jangan lupa masa
depanmu”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan penuh rasa syukur, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Cinta pertama dan pahlawan hidupku, Bapak Susanto, serta pintu surgaku, Ibu Sumiati. Terima kasih atas segala kasih sayang, doa, pengorbanan, dan kerja keras yang tiada henti demi masa depan penulis. Berkat cinta, ketulusan, serta dukungan Bapak dan Ibu, penulis mampu menyelesaikan pendidikan hingga meraih gelar sarjana. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada Bapak dan Ibu.
2. Kakak perempuan tercinta, Titin Mariyanti Puspitasari, beserta suami, Umar, dan keponakan tersayang, Fajril Raditya Umar, yang selalu memberikan doa, perhatian, semangat, dan dukungan kepada penulis selama menempuh pendidikan hingga penyusunan skripsi ini.
3. Kakak sepupu tercinta, Juin Agus Saputro, S.Pd., Gr., beserta istri, Camelia, S.Pd., Gr., yang senantiasa mendampingi, menerima penulis dengan penuh kehangatan, serta memberikan dukungan selama penulis menempuh pendidikan di Bojonegoro. Terima kasih atas segala perhatian, doa, motivasi, semangat, serta kebaikan yang telah diberikan kepada penulis, baik dalam menjalani perkuliahan maupun proses penyusunan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
4. Sahabat terbaik sejak masa Mahasiswa Baru (MaBa), Aulia Setyaningtias, terima kasih telah menjadi teman seperjuangan yang selalu hadir dalam setiap proses perjalanan perkuliahan. Terima kasih atas doa, dukungan, motivasi, kebersamaan, serta kesediaan mendengarkan setiap cerita, tawa, dan keluh kesah penulis. Semoga persahabatan ini tetap terjalin dengan baik dan menjadi kenangan indah yang akan selalu dikenang.
5. Kepada Krisandi Reza Leo Master, terima kasih atas doa, perhatian, dukungan, motivasi, serta waktu dan kebersamaan yang telah diberikan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, memberikan semangat di setiap proses, serta

selalu hadir membantu dan mendampingi penulis dalam berbagai keadaan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

6. Seluruh keluarga besar, sahabat, dan teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Matematika IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan doa, bantuan, semangat, motivasi, serta kebersamaan yang begitu berarti selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
7. Terakhir, untuk diri penulis sendiri. Terima kasih karena telah mampu bertahan, berjuang, dan tidak menyerah dalam menghadapi setiap proses, tantangan, serta hambatan selama menempuh pendidikan hingga skripsi ini dapat diselesaikan. Terima kasih telah tetap melangkah meskipun sering merasa lelah, ragu, dan hampir menyerah. Tidak semua hari berjalan dengan mudah, tetapi penulis mampu melewati setiap proses dengan penuh kesabaran, ketekunan, dan keyakinan bahwa setiap usaha akan membuahkan hasil. Semoga segala doa, kerja keras, air mata, dan perjuangan yang telah dilalui menjadi langkah awal untuk meraih cita-cita, membuka jalan menuju masa depan yang lebih baik, serta memberikan manfaat bagi keluarga, masyarakat, dan dunia pendidikan. Semoga penulis senantiasa diberikan kekuatan, kesehatan, kemudahan, dan keberkahan dalam setiap langkah kehidupan yang akan datang.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nia Okta Ramadhani
NIM : 22310047
Program Studi : S1- Pendidikan Matematika
Fakultas : Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

**Pengaruh Penggunaan *Game Online Kahoot* Terhadap Hasil Belajar
Matematika Materi Bangun Datar Siswa SMP Negeri 1 Bojonegoro Kelas
VII Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026**

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, **saya secara pribadi** bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung saksi hukum.



ABSTRAK

Ramadhani, Nia Okta. (2026). “Pengaruh Penggunaan Game Online Kahoot Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Siswa SMP Negeri 1 Bojonegoro Kelas VII Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026”. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing I Anis Umi Khoirotunnisa, M.Pd. Pembimbing II Dr. Dra. Junarti, M.Pd.

Kata Kunci: *game online kahoot*, hasil belajar matematika, bangun datar

Hasil belajar matematika siswa pada materi bangun datar di SMP Negeri 1 Bojonegoro masih belum optimal karena sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar adalah menggunakan *game online kahoot* sebagai alternatif dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, aktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan *game online kahoot* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII pada materi bangun datar di SMP Negeri 1 Bojonegoro semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online kahoot* terhadap hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan *desain pretest-posttest control group*. Sampel penelitian terdiri atas 31 siswa kelas VII-H sebagai kelas eksperimen dan 31 siswa kelas VII-G sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 82,25 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 47,41. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat pengaruh penggunaan *game online kahoot* terhadap hasil belajar matematika siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII pada materi bangun datar di SMP Negeri 1 Bojonegoro. Penggunaan *game online kahoot* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

ABSTRACT

Ramadhani, Nia Okta. (2026). The Effect of Using the Kahoot Online Game on Students' Mathematics Learning Outcomes in Plane Geometry Material at SMP Negeri 1 Bojonegoro, Grade VII, Second Semester of the 2025/2026 Academic Year. Undergraduate Thesis, Mathematics Education Study Program, Faculty of Mathematics Education and Natural Sciences, IKIP PGRI Bojonegoro. Supervisor I: Anis Umi Khoirotunnisa, M.Pd. Supervisor II: Dr. Dra. Junarti, M.Pd.

Keywords: online game kahoot, mathematics learning outcomes, plane figures.

Mathematics learning outcomes on the topic of plane figures at SMP Negeri 1 Bojonegoro were still not optimal because some students had not yet achieved the Minimum Mastery Criteria (MMC). One effort that can be made to improve learning outcomes is to use the kahoot online game as an alternative in the learning process to create a more interactive, active, and enjoyable learning environment, thereby improving students' mathematics learning outcomes. The research problem in this study was whether there was an effect of using the kahoot online game on the mathematics learning outcomes of seventh-grade students on the topic of plane figures at SMP Negeri 1 Bojonegoro in the second semester of the 2025/2026 academic year. This study aimed to determine the effect of using the kahoot online game on students' mathematics learning outcomes. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The sample consisted of 31 students from Class VII-H as the experimental group and 31 students from Class VII-G as the control group. Data were collected through tests and documentation and were analyzed using the normality test, homogeneity test, and t-test. The results showed that the average posttest score of the experimental group was 82,25, which was higher than that of the control group, 47,41. The hypothesis testing results indicated that H_0 was rejected and H_1 was accepted, indicating that the use of the kahoot online game had an effect on students' mathematics learning outcomes. Based on the findings, it can be concluded that the use of the kahoot online game had an effect on the mathematics learning outcomes of seventh-grade students on the topic of plane figures at SMP Negeri 1 Bojonegoro. The kahoot online game can be used as an alternative in the learning process to improve students' mathematics learning outcomes.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt. atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan *Game Online Kahoot* terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Siswa SMP Negeri 1 Bojonegoro Kelas VII Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S1 Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game online Kahoot terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi bangun datar. Selama proses penyusunan skripsi, penulis memperoleh banyak pengalaman dan pengetahuan, mulai dari pelaksanaan penelitian hingga penyusunan laporan.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan penyelesaian skripsi tidak terlepas dari doa, bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Dra. Junarti, M.Pd., selaku Rektor serta dosen pembimbing II, yang telah memberikan waktu, arahan, dan saran yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Dr. Puput Suriyah, M.Pd., selaku Dekan FPMIPA IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan dukungan serta memfasilitasi segala sesuatu yang diperlukan selama penulisan skripsi ini.
3. Novi Mayasari, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika, yang telah memberikan dukungan dan fasilitas yang diperlukan.
4. Anis Umi Khoirotunnisa, M.Pd., selaku dosen pembimbing I, yang telah memberikan arahan, saran, bimbingan, serta dukungan selama penyusunan skripsi ini.
5. Kepada Bapak Moch. Munir, S.Pd. selaku Kepala Sekolah, Dra. Taty Yudha Wilujeng beserta seluruh Bapak/Ibu guru, tenaga kependidikan, dan keluarga besar SMP Negeri 1 Bojonegoro yang telah memberikan izin,

kesempatan, bantuan, arahan, serta kerja sama kepada penulis selama pelaksanaan penelitian berlangsung.

6. Seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bojonegoro yang telah bersedia menjadi subjek penelitian dan berpartisipasi dengan baik selama proses penelitian berlangsung.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Matematika IKIP PGRI Bojonegoro yang telah membimbing serta memberikan ilmu, pengalaman, dan motivasi kepada penulis selama menempuh pendidikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, baik dalam isi maupun sistematika penulisan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki penelitian ini di masa mendatang.

Bojonegoro, 15 Juli 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
PERNYATAAN KEASLIAN.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Teoritis	5
2. Manfaat Praktis.....	6
a. Bagi Siswa	6
b. Bagi Guru.....	6
c. Bagi Sekolah.....	6
E. Definisi Operasional.....	6
1. <i>Game Online Kahoot</i>	7
2. Hasil Belajar Matematika	7
3. Materi Bangun Datar	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS	9
A. Kajian Pustaka.....	9
B. Kerangka Teoritis.....	14
1. <i>Game Online Kahoot</i>	14

a.	Pengertian <i>Game Online Kahoot</i>	14
b.	Fungsi Kahoot dalam Pembelajaran Matematika	15
c.	Tujuan dan Manfaat Penggunaan Kahoot.....	15
d.	Kelebihan dan Kekurangan Kahoot	15
e.	Langkah-langkah penggunaan kahoot	17
2.	Hasil Belajar	18
a.	Pengertian Hasil Belajar	18
b.	Fungsi dan Tujuan Hasil Belajar	19
c.	Faktor Hasil Belajar	20
3.	Materi Bangun Datar	21
a.	Pengertian Bangun Datar	21
b.	Tujuan Pembelajaran Bangun Datar	22
c.	Jenis, Sifat dan Rumus Bangun Datar	22
C.	Kerangka Berpikir	25
D.	Hipotesis.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....		29
A.	Pendekatan Penelitian	29
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	29
C.	Populasi, Sampel, dan Sampling	30
1.	Populasi	30
2.	Sampel	31
3.	Teknik Sampling	31
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	31
1.	Tes (<i>pretest</i> dan <i>posttest</i>).....	31
2.	Dokumentasi.....	32
E.	Teknik Validasi Data.....	32
1.	Uji Validitas Isi.....	32
2.	Uji Validitas Konstruk.....	33
a.	Uji Validitas.....	34
b.	Uji Reliabilitas	35
c.	Uji Tingkat Kesukaran.....	36
d.	Uji Daya Pembeda	37
3.	Teknik Analisis Data	38
a.	Uji Normalitas.....	38

b. Uji Homogenitas	39
c. Uji Hipotesis	41
d. Uji N-Gain	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian	43
1. Uji Validitas Isi.....	43
2. Uji Validitas Konstruk.....	44
a. Uji Validitas.....	44
b. Uji Reliabilitas	45
c. Uji Tingkat Kesukaran.....	46
d. Uji Daya Pembeda	47
3. Penyajian Data Hasil Belajar.....	48
a. Analisis Data Pretest.....	48
b. Analisis Data Posttest	49
4. Uji Prasyarat Analisis Data	50
a. Uji Normalitas Data Pretest	50
b. Uji Homogenitas Data Pretest.....	52
c. Uji Normalitas Data Posttest.....	52
d. Uji Homogenitas Data Posttest	54
5. Uji Hipotesis.....	54
6. Uji N-Gain.....	56
B. Pembahasan.....	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Sebelumnya dengan Penelitian Saat Ini	12
Tabel 3.1 Jadwal penelitian.....	30
Tabel 3.2 Kriteria indeks kesulitan soal.....	37
Tabel 3.3 Interpretasi Nilai Daya Pembeda	38
Tabel 3.4 Kriteria Uji N-Gain	42
Tabel 4.1 Validasi Item Soal.....	45
Tabel 4.2 Reliabilitas Item Soal	46
Tabel 4.3 Tingkat Kesukaran Item Soal Tes	46
Tabel 4.4 Daya Pembeda Item Soal	47
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Data Pretest.....	48
Tabel 4.6 Data Hasil Belajar Pretest	49
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Data Posttest	49
Tabel 4.8 Data Hasil Belajar Posttest.....	50
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Data Pretest Kelas Eksperimen.....	51
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Data Pretest Kelas Kontrol	51
Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas Data Pretest	52
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas Data Posttest Kelas Eksperimen	53
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Data Posttest Kelas Kontrol	53
Tabel 4.14 Hasil Uji Homogenitas Data Pretest	54
Tabel 4.15 Hasil Uji Hipotesis	55
Tabel 4.16 Hasil Uji N-Gain	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Persegi	23
Gambar 2.2 Persegi Panjang	23
Gambar 2.3 Jajar Genjang.....	24
Gambar 2.4 Belah Ketupat.....	24
Gambar 2.5 Layang-layang.....	24
Gambar 2.6 Trapesium.....	25
Gambar 2.7 Kerangka Berpikir	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	68
Lampiran 2 Surat Keterangan Izin Penelitian Dari Sekolah	69
Lampiran 3 Modul Ajar Kelas Eksperimen	70
Lampiran 4 Kisi-kisi Soal	74
Lampiran 5 Soal Pretest dan Kunci Jawaban	76
Lampiran 6 Soal Posttest dan Kunci Jawaban	80
Lampiran 7 Lembar Validasi Instrumen Tes	84
Lampiran 8 Hasil Uji Validitas	88
Lampiran 9 Hasil Uji Reliabilitas	89
Lampiran 10 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	90
Lampiran 11 Hasil Uji Daya Pembeda.....	91
Lampiran 12 Soal Pretest dan Posttest (Valid)	92
Lampiran 13 Nilai Data Pretest dan Posttest Kelas eksperimen	96
Lampiran 14 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	97
Lampiran 15 Hasil Uji Normalitas (Pretest)	98
Lampiran 16 Hasil Uji Homogenitas (Pretest).....	99
Lampiran 17 Hasil Uji Normalitas (Posttest).....	100
Lampiran 18 Hasil Uji Homogenitas (Posttest)	101
Lampiran 19 Hasil Uji Hipotesis.....	102
Lampiran 20 Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen	103
Lampiran 21 Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol	104
Lampiran 22 Dokumentasi Tes	105
Lampiran 23 Kartu Bimbingan Pembimbing I.....	106
Lampiran 24 Kartu Bimbingan Pembimbing 2	108
Lampiran 25 Surat Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi	110

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing di era global. Menurut Junarti, dkk (2022), pendidikan berperan penting dalam meningkatkan keterampilan peserta didik, seperti literasi teknologi, komunikasi, berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, dunia pendidikan dituntut untuk memanfaatkannya guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut Parassa, H., A., dkk (2025), daya saing bangsa dapat ditingkatkan melalui pendidikan yang mampu melahirkan generasi berpengetahuan luas dan terampil. Selain itu, pendidikan juga berfungsi membantu peserta didik mengembangkan potensi terbaiknya agar siap menghadapi berbagai tantangan (Setyawan, D., 2025). Untuk mencapai tujuan tersebut, seluruh komponen pendidikan perlu saling mendukung. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis adalah matematika.

Matematika memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari karena hampir seluruh aktivitas manusia berkaitan matematika. Namun sebagian siswa masih menganggap matematika sebagai pelajaran yang tidak menarik, sulit dipahami, identik dengan perhitungan, serta dipenuhi rumus dan simbol, bahkan dinilai tidak berkaitan dengan kehidupan nyata (Lestari, R., &

Bastari, S. 2024). Salah satu materi yang sering menimbulkan kesulitan adalah bangun datar, terutama dalam memahami hubungan antar unsur serta penerapan rumus keliling dan luas. (Junaedy, R., A., C., dkk 2025) menyatakan bahwa kesulitan tersebut dapat terjadi karena pembelajaran masih berfokus pada hafalan rumus tanpa pemahaman konsep yang mendalam. Akibatnya, hasil belajar siswa menjadi kurang optimal.

Hasil belajar merupakan indikator penting untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran (Irwanti & Widodo, 2018 dalam Pujiastuti, H., & Fitriani, R., N. 2021). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika, sekitar 50% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meskipun telah mengikuti dua kali ulangan. Kondisi ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar tidak dapat hanya mengandalkan metode konvensional maupun pendampingan orang tua, sehingga diperlukan alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong pembelajaran di sekolah bergeser dari metode konvensional menuju pendekatan digital yang lebih inovatif. Putra, L., D., & Pratama, S., Z., (2023) menjelaskan bahwa teknologi dapat dimanfaatkan untuk memperoleh dan mengakses materi pembelajaran secara lebih mudah. Selain itu, kegiatan yang dilakukan siswa dalam kesehariannya tidak terlepas dari penggunaan teknologi (Khorotunnisa', U., A, & Irhadtanto, B. 2019). Meskipun demikian, penerapan

aplikasi atau *platform* pembelajaran berbasis teknologi di sekolah masih belum optimal karena keterbatasan waktu dan kesiapan pelaksanaannya. Menurut Depita, T. (2024), perkembangan teknologi juga menuntut pendidik untuk terus beradaptasi agar pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan efisien. Salah satu implementasi teknologi dalam pembelajaran adalah *game-based learning*, yaitu pembelajaran berbasis permainan yang meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam hal ini, Kariyani, S., dkk (2024) menyatakan bahwa kahoot merupakan salah satu *platform* permainan edukatif yang dapat digunakan untuk menciptakan interaksi aktif antara guru dan siswa.

Kahoot menjadi salah satu *platform* yang populer karena sederhana, menyenangkan, dan interaktif. Platform ini menggabungkan proses evaluasi dengan permainan berbasis *daring* serta dilengkapi fitur pemantauan aktivitas siswa secara langsung (Correia, M., & Santos, R., 2017 dalam Kaunang, S., E., J., 2020). Penelitian Muhajir, M., dkk (2024) menunjukkan bahwa penggunaan kahoot dalam pembelajaran tematik membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan ketertarikan belajar. Hal ini didukung oleh Fajriyah, E., dkk (2025) yang menemukan bahwa kahoot berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika dan memberikan capaian yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Meskipun platform pembelajaran interaktif (kahoot) banyak digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, terutama pada lingkungan pendidikan yang semakin didominasi teknologi digital (Emilio, A., & Safitri, D. 2024). Platform semacam ini memiliki potensi besar dalam membantu siswa memahami materi melalui tampilan yang menarik dan interaktif. Namun,

penerapan *platform* berbasis digital tersebut di sekolah tempat penelitian ini masih belum optimal. Pendidik menjelaskan bahwa penggunaan media *platform* digital sering terkendala oleh keterbatasan waktu, baik untuk menyiapkan perangkat, mengatur koneksi, maupun menyesuaikan langkah pembelajaran agar tetap sesuai durasi pembelajaran yang tersedia. Situasi tersebut membuat pendidik lebih memilih metode konvensional yang dianggap lebih praktis dan cepat diterapkan di kelas. Akibatnya, siswa belum memperoleh pengalaman belajar yang memanfaatkan teknologi secara maksimal. Namun, beberapa materi matematika memiliki sifat abstrak sehingga membutuhkan visualisasi agar konsepnya lebih mudah dipahami siswa (Putri, N. L. N. A. dkk 2023). Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan strategi pembelajaran yang lebih mendukung pemahaman konsep secara sistematis dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *platform* pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar matematika serta melihat bagaimana *platform* tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Dalam konteks ini, kahoot menawarkan alternatif yang dapat digunakan melalui pendekatan berbasis permainan yang telah terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Romadhon, M. F., dkk. 2025).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat pengaruh penggunaan

game online kahoot terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII pada materi bangun datar di SMP Negeri 1 Bojonegoro semester genap tahun ajaran 2025/2026?”

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur adanya pengaruh penggunaan *game online kahoot* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII pada materi bangun datar di SMP Negeri 1 Bojonegoro semester genap tahun ajaran 2025/2026.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan *Game Online Kahoot* terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Siswa SMP Negeri 1 Bojonegoro Kelas VII Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026” diharapkan memiliki kegunaan baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan matematika. Penelitian ini dapat memperkuat teori-teori tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan kahoot dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui penggunaan *kahoot*, diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, siswa lebih termotivasi, aktif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika, terutama pada materi bangun datar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar matematika.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan mendukung penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, guna menciptakan suasana belajar yang inovatif, menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan zaman.

E. Definisi Operasional

Untuk menggambarkan secara jelas dan terukur dalam penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan *Game Online Kahoot* terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Siswa SMP Negeri 1 Bojonegoro Kelas VII Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026”, maka diberikan definisi operasional sebagai berikut.

1. **Game Online Kahoot**

Game online kahoot adalah *platform* pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital seperti laptop atau *smartphone* (Nisa , S., Z. dkk 2022). Platform ini menyediakan kuis interaktif berbentuk pilihan ganda yang dimanfaatkan sebagai sarana latihan dan evaluasi pembelajaran melalui fitur skor, batas waktu pengerjaan, dan papan peringkat.

Secara operasional, penggunaan kahoot ditunjukkan melalui aktivitas siswa dalam menjawab kuis, kecepatan respon, tingkat keterlibatan selama permainan berlangsung, serta skor yang diperoleh selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, kahoot diterapkan pada tahap latihan, evaluasi, dan penguatan materi bangun datar.

2. **Hasil Belajar Matematika**

Hasil belajar matematika merupakan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang dinyatakan melalui nilai tes sebagai indikator tingkat pemahaman materi. Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur melalui *pretest* dan *posttest* pada materi bangun datar.

Secara operasional, hasil belajar dinilai dari perolehan nilai tes yang mencakup kemampuan siswa dalam memahami konsep, melakukan perhitungan luas dan keliling bangun datar, serta menerapkan konsep ke dalam penyelesaian masalah. Nilai yang diperoleh siswa kemudian dibandingkan untuk melihat adanya peningkatan setelah diberi perlakuan menggunakan *kahoot*.

3. Materi Bangun Datar

Materi bangun datar merupakan bagian dari kurikulum matematika kelas VII yang membahas bentuk-bentuk dua dimensi segiempat seperti persegi, persegi panjang, jajar genjang, belah ketupat, layang-layang, dan trapesium. Materi ini mencakup pemahaman sifat-sifat bangun datar, serta perhitungan luas dan keliling.

Dalam penelitian ini, materi bangun datar menjadi ruang lingkup materi yang diujikan pada *pretest* dan *posttest*. Penguasaan siswa terhadap materi ini menjadi dasar penilaian hasil belajar, sehingga dapat diamati apakah penggunaan kahoot memberikan dampak terhadap pemahaman siswa dalam materi tersebut.