Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan
Vol 6 No 1, Maret 2026, p-ISSN: 2776-1703 ; e-ISSN: 2776-4796
Tersedia di:
https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed

PENGARUH *GAMES BASED LEARNING* BERBANTUAN APLIKASI *KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SDN JOGLO SURAKARTA

Dias Erisa Putri[1], Anggit Grahito Wicaksono[2], Ani Restuningsih[3]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar[1,2,3]
Universitas Slamet Riyadi Surakarta[1,2,3]
Email: diaserisap@gmail.com

Corresponding author:
Dias Erisa Putri
Universitas Slamet Riyadi Surakarta
Email : diaserisap@gmail.com

Abstrak: *Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui Pengaruh Games Based Learning Berbantuan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SDN Joglo Surakarta.Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Pre-Eksperimen Desain. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah One Group Pretest-Posttest. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas IV SDN Joglo Surakarta. Sampel pada penelitian ini kelas IV A SDN Joglo dengan jumlah 27 peserta didik yang terdiri dari 16 peremuan dan 11 laki-laki. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes hasil belajar IPAS, wawancara dan dokumentasi. Uji coba instrument menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran. Sedangkan tekhnik analisis data menggunakan uji prasyarat analisis dengan menggunakan shapiro wilk, selanjutnya untuk uji hipotesis menggunakan uji Paired Sample T-test.Berdasarkan analisis data yang diperoleh hasil nilai rata-rata pretest (67,96) dan setelah di terapkan model Games Based Learning Berbantuan Aplikasi Kahoot nilai rata-rata posttest (86,67). Pada analisis uji Paired Sample T-test menghasilkan nilai t_{hitung} adalah 10,867 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,056 untuk derajat kebebasan (N-1) jadi (27-1) = 26 pada tingkat signifikasi 5%, jelas bahwa 10,867 > 2,056. yang berarti bahwa memiliki perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima. Yang berarti Terdapat Pengaruh Games Based Learning Berbantuan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Joglo Surakarta.*
Kata Kunci : *Games Based Learning, Kahoot, Hasil Belajar*

Abstract: This study aims to determine the Effect of Games Based Learning Assisted by the Kahoot Application on Student Learning Outcomes in Science Learning in Class IV SDN Joglo Surakarta. The research method in this study uses a quantitative approach with the type of Pre-Experimental Design. The design used in this study is One Group Pretest-Posttest. The population in this study was all classes IV SDN Joglo Surakarta. The sample in this study was class IV A SDN Joglo with a total of 27 students consisting of 16 girls and 11 boys. This study used data collection techniques using observation, science learning outcome tests, interviews and documentation. The instrument trial used validity tests, reliability tests, discriminatory power and difficulty levels. While the data analysis technique uses the prerequisite analysis test using Shapiro Wilk, then for the hypothesis test using the Paired Sample T-test. Based on the data analysis obtained the average pretest value (67.96) and after applying the Kahoot Application Assisted Games Based Learning model the average posttest value (86.67). In the Paired Sample T-test analysis, the t-test value is 10.867 and the t-tabel value is 2.056 for the degree of freedom (N-1) so (27-1) = 26 at a significance level of 5%, it is clear that 10.867> 2.056. which means that there is a significant difference in student learning outcomes. Thus Ho is rejected and Ha is accepted. Which means There is an Influence of Kahoot Application Assisted Games Based Learning on the Learning Outcomes of Class IV Students of SDN Joglo Surakarta.
Keywords: *Game-Based Learning, Kahoot, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Juliawan (2017) menegaskan bahwa pendidikan memiliki peran penting dalam membantu individu mengembangkan potensinya dan meningkatkan nilai kemanusiaan. Dalam perspektif ini, pendidikan tidak sekadar berfungsi sebagai sarana penyampaian ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai wadah pembentukan karakter dan pengasahan keterampilan yang diperlukan untuk

menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Melalui proses belajar yang berlangsung terus-menerus, individu dapat lebih mudah beradaptasi dengan berbagai perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, dan teknologi, sehingga taraf hidupnya semakin membaik.

Dalam konteks pendidikan, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu disiplin ilmu yang mengintegrasikan konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ke dalam suatu metode pembelajaran yang holistik dan interdisipliner. Pendekatan ini memiliki tujuan guna membantu peserta didik memahami berbagai fenomena di lingkungan mereka dengan menghubungkan aspek alam dan sosial secara terpadu.

Pada studi pendahuluan di kelas IV SD Negeri Joglo Surakarta, dalam wawancara pada 18 September 2023, menyampaikan bahwa terdapat kendala dalam pengajaran IPAS. Salah satu masalah utama adalah ketergantungan terhadap metode pembelajaran berbasis papan tulis, yang kurang efektif dalam menarik perhatian peserta didik. Hal tersebut dapat mengakibatkan peserta didik kesulitan memahami materi dan mengalami penurunan motivasi dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang masih minim juga dapat membuat peserta didik mudah merasa bosan. Permasalahan dalam hasil belajar IPAS dapat diatangani dengan penerapan model pembelajaran yang lebih tepat. Salah satu metode yang terbukti efektif adalah GBL *(Game Based Learning)* atau pembelajaran berbasis permainan dengan dukungan aplikasi *Kahoot*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatitf dengan jenis Pre-Eksperimen *dengan One-Group Pretest-Posttest.* Penggunaan desain ini menyebabkan peneliti berkemungkinan untuk mengukur dampak perlakuan lebih akurat dengan membandingkan kondisi peserta didik sebelum adanya perlakuan dan setelah adanya perlakuan (Sugiyono, 2013). Populasi yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Joglo Surakarta yang berjumlah 27 peserta didik. Tes instumen diuji coba pada kelas IV b SDN Joglo Surakarta yang berjumlah 27 peserta didik. Instrumen berisi 20 soal pilihan ganda. Selanjutnya soal di uji validitas, uji reliabilitas, uji daya beda dan taraf kesukaran.

Penelitian ini mengumpulkan data dengan observasi, dokumentasi, wawancara tidak terstruktur dan pelaksanaan posttest. Uji instrumen menggunakan uji valid korelasi product momen, Croncbarch'Alpha untuk uji reliabilitas, taraf kesukaran dan uji daya beda. Untuk analisis data menggunakan uji prasyarat uji normalitas dengan rumus Shapiro wilk. Uji hipotesis menggunakan uji Paired Sample T-test dengan kriteria jika sig > 0,05 maka terdapat pengaruh *Games Based Learning* berbantuan Aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Joglo Surakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian kuantitatif yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV SDN Joglo Surakarta. Langkah awal dengan dilakukan adalah mengumpulkan data melalui uji instrumen dengan jumlah soal pilihan ganda 20 soal, sebelum perlakuan. Setelah uji validitas soal yang valid berjumlah 19 soal. Dan 19 soal pilihan ganda digunakan pada *pretest* dan *posttest.*

Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan
Vol 6 No 1, Maret 2026, p-ISSN: 2776-1703 ; e-ISSN: 2776-4796
Tersedia di:
https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed

Tabel 1 Distribusi Statistik Hasil Belajar (*Prettest*) sebelum *Treatment*

Keterangan	Hasil
Mean	67.96
Median	70.00
Modus	55
Skor Tertinggi	85
Skor Terendah	50
Standar Deviasi	9,733

Sebelum diberlakukan treatment dengan games based learning berbantuan aplikasi kahoot mendapatkan nilai *mean* = 67,96, *median* = 70, *modus* = 55 dengan *std deviasi* = 9,733 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 50.

Tabel 2 Ditribusi Statistik Hasil Belajar (*Posttest*) setelah diberikan *Treatment*

Keterangan	**Hasil**
Mean	86,67
Median	85,00
Modus	85
Skor Tertinggi	100
Skor Terendah	65
Standar Deviasi	9,303

Berdasarkan hasil *posttest* yang telah dilakukan dan setelah diberikan *treatment games based* learning berbantuan aplikasi kahoot. Terdapat kenaikan pada nilai mean = 86,67, median = 85, modus = 85, std deviasi = 9,303 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 65.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

		Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest	,941	27	,129
	Posttest	,944	27	,150

Pada uji normalitas dengan menggunakan *shapiro wilk* pada nilai *pretest* memperolah signifikasi 0,129 dan nila*i posttest* memperoleh signifikasi 0,150. Data normal jika nilai signifikasi > 0,05. Sehingga nilai pretest 0,129 > 0,05 dan nilai posttest 0,150 > 0,05. Maka data tersebut normal.

Tabel 4 Uji Paired Sample Test

paired Samples Test									
		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	T	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PRE TEST – POST TEST	-18,70370	8,94348	1,72117	-22,24162	-15,16578	-10,867	26	,000

Pada tabel *Paired Sampel T-test* dapat diketahui thitung bernilai negatif -10,867. Thitung bernilai negatif disebabkan karena nilai rata-rata hasil belajar pretest lebih kecil dari nilai rata-rata posttest, maka nilai Thitung negatif ditafsirkan positif dalam kasus ini. Dengan demikian, nilai Thitung adalah 10,867. Berdasarkan nilai Thitung adalah 10,867. Jika dibandingkan dengan nilai t tabel sebesar 2,056 untuk derajat kebebasan (N-1) jadi (27-1) = 26 pada tingkat signifikasi 5%, jelas bahwa 10,867 > 2,056. Dengan demikian Ha diterima dan Ho ditolak. Ha diterima jika nilai

signifikansi nilai T hitung > T tabel. Uji hipotesis menghasilkan nilai probabilitas 0,000, yang lebih rendah dari 0,05 (0,00<0,05), menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan setelah tes. Oleh karena itu, hipotesis penelitian ini diterima, yang mengindikasikan bahwa capaian belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN Joglo Surakarta dipengaruhi oleh penggunaan pembelajaran berbasis *game* yang didukung oleh aplikasi *Kahoot.*

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian terkait penggunaan metode *Games Based Learning* dengan aplikasi *Kahoot* di kelas IV SD Negeri Joglo Surakarta. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebelum penerapan metode ini adalah 67,96, sementara setelah menggunakan penerapan Games Based Learning dengan Kahoot, nilai rata-rata posttest lebih tinggi menjadi 86,67. Untuk Uji *Paired Sample T-Test* T_{hitung} adalah 10,867. Jika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} sebesar 2,056 untuk derajat kebebasan (N-1) jadi (27-1) = 26 pada tingkat signifikasi 5%, jelas bahwa 10,867 > 2,056. Dengan demikian Ha diterima dan Ho ditolak. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima, yang berarti bahwa penggunaan metode Games Based Learning dengan aplikasi Kahoot memberikan pengaruh baik terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Darmawan, A. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI RUANG LINGKUP BIOLOGI: *EduTeach :*

Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran, *1*(2), Art. 2. https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1974

Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019a). Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, *8*(1), 95–104. https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866

Setyawati, R. C. (2023). PENGINTEGRASIAN KURIKULUM MERDEKA DALAM PEMBELAJARAN IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *3*(1), Art. 1.

Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif dan R&D*. alfabeta.

Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (t.t.). *MULTIMEDIA INTERAKTIF BERMUATAN GAME EDUKASI SEBAGAI SALAH SATU ALTERNATIF PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR*.