

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN (*GAME BASED LEARNING*) MATERI SISTEM TATA SURYA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**

Rafli Akbar Putra<sup>1</sup>, Julianto<sup>2</sup>, Erita Indah Cumalasari<sup>3</sup>,  
Rizka Lucky Fusianita<sup>4</sup>, Fitria Hidayati<sup>5</sup>.

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Surabaya, <sup>3,4</sup>SDN Petemon Surabaya,

<sup>5</sup> Universitas W.R Supratman Surabaya

Alamat e-mail : <sup>1</sup>rabka014@gmail.com , <sup>2</sup>julianto@unesa.ac.id,

<sup>3</sup>Cumala.eri@gmail.com , <sup>4</sup>rizkadewi331@guru.sd.belajar.id,

<sup>5</sup>fitriahidayati.unipra@gmail.com.

**ABSTRACT**

*The teacher's misalignment in applying learning techniques or models has led to student learning outcomes in the Solar System material falling short of the Minimum Completeness Criteria (KKM). To address this, efforts are needed, one of which involves using Game-Based Learning assisted by Kahoot! digital media. This study aims to assess the impact of Game-Based Learning, supported by Kahoot!, on improving student learning outcomes in the IPAS subject. The research follows the Classroom Action Research model proposed by Kemmis and McTaggart, consisting of two cycles. The study was conducted in a sixth-grade class at Petemon State Elementary School, comprising 27 students. The results indicated that the average student learning outcomes increased from 75 in cycle 1 to 88 after cycle 2. In conclusion, Game-Based Learning with Kahoot! digital media effectively enhanced students' understanding of the Solar System.*

*Keywords: game based learning, kahoot, solar system*

**ABSTRAK**

Ketidaksesuaian guru dalam menerapkan teknik atau model pembelajaran menyebabkan hasil belajar siswa pada materi Tata Surya tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan upaya-upaya yang salah satunya dengan menggunakan Game-Based Learning berbantuan

media digital Kahoot! Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak Game-Based Learning berbantuan media digital Kahoot! terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini mengikuti model Penelitian Tindakan Kelas yang diusulkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari dua siklus. Penelitian ini dilakukan di kelas enam SD Negeri Petemon yang terdiri dari 27 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 75 pada siklus 1 menjadi 88 pada siklus 2. Kesimpulannya, Pembelajaran Berbasis Game dengan media digital Kahoot! efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang Tata Surya.

Kata Kunci: *game based learning*, kahoot!, sistem tata surya

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan bagian integral dari perkembangan manusia. Dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 dan society 5.0, pendidikan perlu mengadopsi perspektif baru yang relevan dengan perkembangan zaman. Salah satu model pembelajaran yang menarik untuk dieksplorasi adalah *Game-Based Learning* (GBL). Model ini memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Maulida et al., 2022)

Pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya. Selain itu, pembelajaran ini juga memahami

kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Kajian ini sesuai dengan peraturan dari Mendikbud Nomor 57 Tahun 2014 pasal 5 ayat 2 (2014:3) yang menguraikan konsep dasar mata pelajaran IPA. Mata pelajaran ini termasuk dalam kelompok A pada program kurikuler dan bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik sebagai dasar dan penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar dipandu oleh kurikulum. Kurikulum yang digunakan di SDN Petemon, Surabaya, adalah kurikulum

merdeka. Tujuan pembelajaran IPAS di sekolah dasar adalah untuk mengajak siswa dapat dan menemukan sesuatu. Di sekolah dasar, aspek keterampilan dasar dikembangkan dalam semua mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran IPAS. Pelajaran IPAS harus dilaksanakan secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, karena cakupan materi IPAS cukup luas. Berdasarkan hasil observasi awal, masih ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di kelas VI SDN Petemon. Faktor-faktor yang tidak mendukung keberhasilan antara lain (Sriningsih, 2019):

1. Kecenderungan siswa pasif dan guru aktif masih mempengaruhi situasi di kelas, sehingga siswa hanya menjadi pendengar dan penerima informasi langsung dari guru tanpa komunikasi multi-arah.
2. Guru-guru terbiasa menyampaikan pelajaran secara doktrinal sehingga siswa tidak berani mengemukakan ide-ide mereka.

3. Munculnya asumsi siswa bahwa mata pelajaran sains adalah mata pelajaran yang sulit dipahami dan rumit.

Kenyataan di lapangan adalah bahwa pembelajaran IPAS dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan menjadi masalah bagi siswa, sehingga minat belajar sains menjadi rendah yang memengaruhi hasil belajar. Dalam pembelajaran IPAS di sekolah, belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). KKM untuk pelajaran IPAS di kelas VI di SDN Petemon adalah 75. Di SDN Petemon, kemampuan siswa dalam memahami sistem tata surya masih perlu ditingkatkan karena persentase kemampuan dan pemahaman siswa di kelas VI hanya mencapai rata-rata 50%. Oleh karena itu, masih banyak siswa yang belum dapat memahami sistem tata surya secara keseluruhan. Berdasarkan hal ini, penulis tertarik untuk menemukan solusi agar siswa dapat membantu memahami sistem tata surya, bagaimana planet-planet bekerja dalam sistem tata surya, karakteristik planet

serta benda langit dan mengenal model tata surya.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan, sebagai seorang guru, penting untuk mencari alternatif baru dalam meningkatkan minat, kualitas, dan inovasi dalam pembelajaran di kelas. Salah satu pendekatan yang efektif adalah menerapkan model Pembelajaran Berbasis Game dengan menggunakan media digital, yang juga dikenal sebagai Digital Game-Based Learning (DGBL) (All et al., 2021). Tujuan penggunaan game dalam model Game-Based Learning adalah untuk mencapai pembelajaran yang serius (dalam arti tujuan pendidikan), sambil secara fundamental mendukung proses pembelajaran secara substansial (Redy Winatha & Made Dedy Setiawan, 2020)

Game memiliki daya tarik universal dan dapat menjadi alat yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Studi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan lebih efektif daripada metode pembelajaran tradisional dalam meningkatkan retensi

pengetahuan, motivasi, dan pembelajaran yang bermakna. Selain itu, pendekatan ini mendorong pemikiran kritis, keterampilan pengambilan keputusan, dan kinerja akademik yang lebih baik (Roman et al., 2020). Pembelajaran Berbasis Permainan juga membantu menciptakan lingkungan di mana siswa merasa lebih rileks, senang, bersemangat, dan tertarik, sehingga mengurangi rasa bosan dan meningkatkan daya serap terhadap materi yang disampaikan kepada siswa (Cojocariu & Boghian, 2014).

Pembelajaran memerlukan bantuan media pendukung. Untuk mencapai tujuan tersebut, pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan hasil dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diberikan oleh seorang guru. Dengan media pembelajaran yang sesuai dan efektif, siswa akan lebih antusias dan termotivasi dalam berpartisipasi dalam pembelajaran (Intaha, Saputra & Mulyana., 2020). Salah satu media yang sejalan dengan Pembelajaran

Berbasis Game berdasarkan kondisi saat ini adalah media digital yang didukung oleh aplikasi Kahoot!. Kahoot! adalah alat gamifikasi yang digunakan untuk menggambarkan kemampuan siswa melalui presentasi dalam bentuk pertanyaan, serta sebagai platform online untuk membuat tes pilihan ganda. Kahoot! dapat diakses melalui alamat situs web dan juga melalui aplikasi seluler di Android atau iOS (Niza & Ardian, 2022).

Kahoot! merupakan salah satu media Pembelajaran Berbasis Game online yang dikembangkan untuk memecahkan masalah secara individu sehingga siswa merasa tertantang dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini merangsang siswa untuk lebih fokus, kolaboratif, nyaman dalam belajar, dan meningkatkan motivasi belajar (Andriani et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang di atas, Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan (Game-Based Learning) pada materi Sistem Tata

Surya terhadap hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri Petemon, Surabaya.

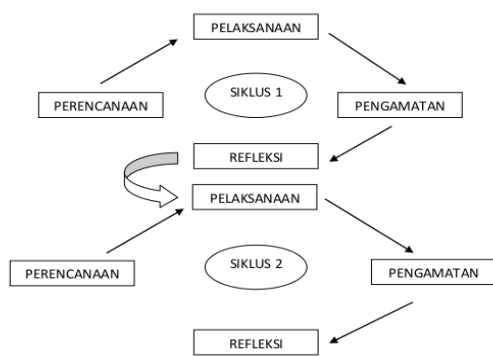
## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas. Konsep Penelitian Tindakan Kelas mengacu pada teori Kemmis & Taggart (1990:11), yang menjelaskan bahwa PTK melibatkan siklus berulang yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam gambaran sederhana, proses ini dapat diilustrasikan sebagai berikut:

1. **Perencanaan:** Guru merencanakan tindakan yang akan diambil dalam kelas.
2. **Tindakan:** Guru menerapkan rencana tersebut dalam praktik pembelajaran.
3. **Observasi:** Guru mengamati hasil dari tindakan yang dilakukan.
4. **Refleksi:** Guru mempertimbangkan hasil observasi dan memikirkan perbaikan atau penyesuaian yang perlu dilakukan.

Siklus ini berulang untuk terus memperbaiki praktik pembelajaran.

Hal ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 2 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

Penelitian tindakan kelas dilakukan di SDN Petemon dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VI yang berjumlah 27 siswa, terdiri dari 15 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Penelitian ini akan dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas yang kemudian disebut sebagai guru mitra. Pada tahap tindakan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan pembelajaran, sementara guru kelas memiliki peran dalam mengamati proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan selama tiga bulan, yaitu dari Mei hingga Agustus 2024. Pelaksanaan penelitian direncanakan pada Jumat, 26 Juli 2024, pukul 07.30-08.40 WIB untuk siklus I, sementara pembelajaran siklus II direncanakan pada Senin, 29 Juli 2024, pukul 06.45-08.00 WIB.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui teknik observasi, yaitu mengamati aktivitas di kelas saat pembelajaran dilakukan oleh guru kelas sebagai guru mitra yang bertanggung jawab atas pelajaran. Guru mitra mengamati setiap tahap tindakan dan aktivitas guru serta siswa dengan menggunakan instrumen observasi yang telah disiapkan oleh peneliti.

Selain itu, teknik tes atau penilaian juga digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar dan penguasaan materi sistem tata surya oleh siswa. Tes dilakukan dengan menyajikan pertanyaan melalui Kahoot!.

Selanjutnya, data yang telah diperoleh diproses. Data yang diperoleh dari observasi dan tes kemudian dianalisis secara kualitatif. Teknik ini sesuai dengan data yang diperoleh oleh peneliti. Data yang diperoleh adalah data tentang aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Hasil observasi awal hingga observasi akhir dibandingkan dan digunakan sebagai bahan untuk membuat kesimpulan. Teknik analisis data hasil penelitian menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, di mana analisis

dilakukan pada setiap siklus tindakan, yaitu sebagai berikut:

**1. Analisis Data**

Analisis yang digunakan adalah teknik deskriptif dengan persentase. Fokus analisis adalah pada data pengetahuan awal siswa, kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, serta data aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, serta data hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran.

**2. Pengelompokan Data**

Pengelompokan data dilakukan pada a) pemahaman konsep awal siswa tentang sistem tata surya melalui permainan kartu gambar di kelas VI SD Negeri Petemon, b) kemampuan guru merancang rencana pembelajaran tentang sistem tata surya melalui media permainan digital Kahoot! di kelas VI SD Negeri Petemon, c) kemampuan guru dalam proses pembelajaran tentang sistem tata surya melalui media permainan digital Kahoot! di kelas VI SD Negeri Petemon,

dan d) hasil belajar siswa setelah tes akhir.

**3. Interpretasi Data**

Interpretasi data dilakukan pada hasil pengelompokan data di atas pada setiap putaran siklus.

**4. Tindak Lanjut (Rekomendasi)**

Hasil refleksi penelitian pada siklus pertama menjadi dasar untuk merancang dan merekomendasikan tindakan. Siklus pertama menjadi dasar untuk merumuskan hipotesis tindakan baru atau rekomendasi untuk tindakan pembelajaran siklus ketiga, hingga akhirnya masalah dapat dipecahkan.

**C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

**1. Hasil**

Berdasarkan hasil tes kemampuan awal siswa di kelas VI SDN Petemon, tampak bahwa pengetahuan siswa tentang sistem tata surya dan perpindahannya masih kurang. Penulis melihat hasil tes dan menemukan hasil sebagai berikut.

***Tabel 1 Hasil Tes Awal Peserta Didik***

No	Nama	Nilai	Keterangan
----	------	-------	------------

No	Nama	Nilai	Keterangan				
1	AFMRPF	50	Tuntas 15%				
<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 50%;">JUMLAH</td> <td style="width: 50%;">1510</td> </tr> <tr> <td>PRESENTASE</td> <td>55</td> </tr> </table>				JUMLAH	1510	PRESENTASE	55
JUMLAH	1510						
PRESENTASE	55						
2	AKP	65	Ketuntasan Klasikal 15% Belum Tuntas				
3	AZZ	55	85%				
4	AFARD	45					
5	APPP	55					
6	AIS	40					
7	AMS	60					
8	ADP	70					
9	AE	65					
10	AM	50					
11	DHAW	75					
12	FA	55					
13	IM	80					
14	KI	65					
15	LDR	50					
16	MFH	45					
17	MFP	40					
18	MIYF	60					
19	MRDA	55					
20	NZY	75					
21	NAK	50					
22	NABW	45					
23	OSW	55					
24	RMPR	35					
25	RAH	40					
26	SQA	50					

Berdasarkan data pra-siklus di atas, terbukti bahwa hasil belajar rata-rata sangat rendah dan perlu ditingkatkan agar memenuhi tuntutan proses pembelajaran. Kriteria Kelengkapan Minimum untuk pelajaran IPAS di SDN Petemon berdasarkan analisis kompleksitas, kapasitas bawaan, dan penerimaan siswa ditetapkan sebesar 75. Hasil belajar siswa tentang pengetahuan tata surya masih jauh dari Kriteria Kelengkapan Minimum (KKM). Berdasarkan temuan ini, penulis tertarik untuk merancang pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang dibahas dengan kepala sekolah dan guru kelas. Dari hasil evaluasi yang dilakukan pada pembelajaran siklus 1, peneliti memperoleh data tentang hasil belajar siswa kelas VI SDN Petemon yang dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

**Tabel 2 Hasil Belajar Siklus I**

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AFMRPF	80	Tuntas 67% Ketuntasan
2	AKP	75	Individual 18



No	Nama	Nilai	Keterangan
3	AZZ	70	Ketuntasan Klasikal 67% Belum Tuntas Petemon
4	AFARD	75	33 %
5	APPP	75	
6	AIS	65	
7	AMS	80	
8	ADP	85	
9	AE	85	
10	AM	75	
11	DHAW	65	
12	FA	70	
13	IM	80	
14	KI	90	
15	LDR	75	
16	MFH	85	
17	MFP	75	
18	MIYF	65	
19	MRDA	70	
20	NZY	80	
21	NAK	65	
22	NABW	70	
23	OSW	75	
24	RMPR	50	
25	RAH	75	
26	SQA	80	
27	VAP	90	
<b>JUMLAH</b>		<b>2025</b>	
<b>PRESENTASE</b>		<b>75</b>	
Kriteria Penilaian.			
A= Sangat Baik Nilai 90-100			
A= Baik Nilai 80-89			

B= Cukup Nilai 70-79  
 C= Kurang 0- 69

Hasil belajar siswa kelas VI SDN setelah mengalami pembelajaran melalui metode permainan dengan media permainan digital, Kahoot!, pada pembelajaran siklus 1 mengalami peningkatan. Persentase hasil belajar mencapai 75 dalam kategori cukup, yang berarti telah mencapai target. Secara umum, skor siswa setelah pembelajaran siklus 1 memenuhi Kriteria Kelengkapan Minimum. Selanjutnya, data tentang hasil belajar siswa kelas VI SDN Petemon setelah mengikuti pembelajaran siklus II dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

**Tabel 3 Hasil Belajar Siklus II**

No	Nama	Nilai	Keterangan
			Tuntas
1	AFMRPF	90	100%
			Ketuntasan Individual
2	AKP	90	27
			Ketuntasan Klasikal
3	AZZ	85	100%
			Belum Tuntas 0%
4	AFARD	80	
5	APPP	90	

6	AIS	100
7	AMS	85
8	ADP	90
9	AE	85
10	AM	95
11	DHAW	80
12	FA	85
13	IM	90
14	KI	90
15	LDR	85
16	MFH	90
17	MFP	85
18	MIYF	90
19	MRDA	90
20	NZY	95
21	NAK	90
22	NABW	85
23	OSW	85
24	RMPR	80
25	RAH	85
26	SQA	85
27	VAP	100
JUMLAH		2380
PRESENTASE		88

Hasil belajar siswa kelas VI SDN Petemon setelah mengalami pembelajaran melalui metode Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game Based Learning*) pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Persentase hasil belajar mencapai 88 dalam kategori baik,

yang berarti telah mencapai target. Secara umum, skor siswa setelah mengikuti pembelajaran siklus II memenuhi Kriteria Kelengkapan Minimum.

## 2. Pembahasan

### a. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran IPAS menggunakan metode *Game Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang sistem tata surya di kelas VI. Hasil observasi terhadap aspek kurikulum menunjukkan bahwa kompetensi inti, kompetensi dasar, dan penyusunan indikator sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Materi pembelajaran yang disiapkan oleh guru dikemas dengan cukup baik sesuai dengan perkembangan siswa dan dapat memenuhi tuntutan kompetensi dasar dan indikator. Media pembelajaran yang dirancang dan disiapkan dalam bentuk permainan

digital, Kahoot!, dengan materi sistem tata surya yang menarik relatif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Metode Game Based Learning sangat cocok dengan karakteristik dan perkembangan siswa sekolah dasar kelas VI yang berada pada tahap operasional konkret di mana pembelajaran yang menggunakan gambar dan melibatkan aktivitas berpikir serta aktivitas motorik akan membuat hati siswa senang sehingga konsep mereka menjadi positif dan lebih mudah dipahami. Langkah-langkah yang diambil dalam perencanaan meliputi hal

berdasarkan alokasi waktu yang dibutuhkan.

2. Membuat alat bantu mengajar yang sesuai dengan materi pembelajaran dan sesuai dengan pendekatan yang dipilih, yaitu permainan.
3. Membuat ringkasan materi untuk kegiatan pembelajaran.
4. Membuat langkah-langkah pembelajaran.
5. Membuat alat evaluasi berupa lembar soal berisi 10 pertanyaan mengenai system tata surya

Berdasarkan analisis data, ditemukan bahwa hasil dari penelitian ini mengukur hasil observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada siklus 1. Pada siklus 1, jumlah nilai memiliki rata-rata 89%, dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 6% dengan rata-rata 95%. Berikut adalah grafik hasil observasi kemampuan guru dalam merancang rencana pembelajaran.



berikut:

1. Membuat rencana pembelajaran (RPP)

#### **b. Pelaksanaan Pembelajaran** *Grafik 1 Hasil Observasi RPP*

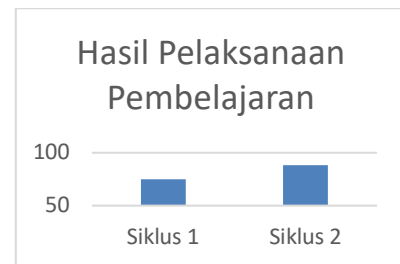
Pada siklus 1, pembelajaran tidak berjalan sesuai rencana. Hal ini terjadi karena penjelasan aturan pembelajaran dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan kepada siswa tidak cukup dalam waktu 5 menit. Waktu yang dibutuhkan sebenarnya hingga 20 menit agar proses pembelajaran pada aktivitas inti selama lebih dari 50 menit sesuai dengan waktu yang direncanakan untuk evaluasi. Selama pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan, masih banyak siswa yang tidak memahami, sehingga menghambat siswa lain dan permainan tidak berjalan lancar. Namun, guru juga dibantu oleh siswa yang memahami aturan permainan yang telah dirancang dan kemudian menjadi tutor bagi anggota lain. Hal ini menyebabkan banyak waktu terbuang untuk menjelaskan aturan permainan dalam pembelajaran, yang mengakibatkan pembelajaran

tidak berjalan sesuai dengan yang direncanakan.

Pada siklus I, proses kegiatan pembelajaran tidak sesuai dengan rencana. Meskipun rencana pembelajaran awalnya dirancang dengan alokasi waktu 10 menit untuk aktivitas awal, 45 menit untuk aktivitas inti, dan 10 menit untuk aktivitas akhir, namun dalam pelaksanaannya, waktu yang digunakan adalah 10 menit untuk aktivitas awal, 30 menit untuk aktivitas inti, dan 5 menit untuk aktivitas akhir. Selain itu, kegiatan yang dilakukan pada setiap fase pembelajaran tidak sesuai dengan yang direncanakan. Misalnya, penjelasan aturan permainan dalam permainan kartu gambar yang telah diberikan kepada siswa seharusnya cukup selama 5 menit, tetapi dalam praktiknya memakan waktu 20 menit. Meskipun sudah ada waktu 20 menit, masih banyak siswa yang belum memahami cara bermain kartu gambar,

sehingga permainan tidak berjalan dengan baik. Pada aktivitas akhir yang seharusnya menjadi kesimpulan materi dengan siswa, tidak dapat dilaksanakan karena waktu telah habis. Namun, ada juga kegiatan lain yang berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran, seperti aktivitas appersepsi dan eksplorasi. Pada siklus II, pembelajaran berjalan sesuai rencana. Penambahan waktu untuk menjelaskan aturan pembelajaran menggunakan metode berbasis pembelajaran membuat siswa memahami dan pembelajaran berjalan lebih lancar. Berdasarkan analisis data, ditemukan bahwa hasil observasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 memiliki rata-rata nilai 75%, dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata 82,9%. Pada siklus II, terjadi peningkatan dengan rata-rata 88%. Berikut adalah grafik hasil observasi kemampuan

guru dalam merancang rencana pembelajaran.



**Grafik 2 Hasil Pelaksanaan Pembelajaran**

### c. Hasil Belajar Siswa

Metode pembelajaran yang dirancang dan disiapkan sama seperti pada pembelajaran siklus 1 dan siklus II, yaitu dalam bentuk permainan digital, yaitu Kahoot! Materi sistem tata surya dengan permainan menarik relatif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran. Namun, metode pembelajaran berbasis permainan yang menarik minat siswa dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas VI belum sepenuhnya meningkatkan pengetahuan siswa tentang sistem tata surya pada pembelajaran

siklus 1. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi yang dilakukan pada aktivitas akhir di mana rata-rata skor siswa adalah 75. Namun, berdasarkan hasil pembelajaran siswa menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan dan menggunakan media permainan digital Kahoot! yang menarik minat siswa dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas VI, sekolah dasar ini mampu meningkatkan pengetahuan siswa tentang sistem tata surya pada pembelajaran siklus II. Pada pembelajaran siklus II, terjadi peningkatan dengan rata-rata skor siswa sebesar 88%, sesuai dengan tuntutan kurikulum yang menetapkan bahwa pembelajaran harus mencapai minimal 75% dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga setiap siswa kelas VI SDN Petemon dapat dikatakan telah mencapai kompetensi dasar.

## **E. Kesimpulan**

Hasil belajar siswa sebelumnya tentang sistem tata surya sebelumnya, dilihat dari hasil tes, masih berada di bawah KKM. Namun, setelah dilakukan tindakan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang sistem tata surya melalui metode pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan Kahoot!, kelas IV SDN Petemon berhasil mencapai kesuksesan. Nilai hasil belajar siswa pada awal pembelajaran memiliki rata-rata 55. Pada siklus I setelah menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan dengan media Kahoot!, nilai rata-rata meningkat menjadi 75%, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 88%. Hal ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 63%. Ini menggambarkan bahwa guru berhasil mengimplementasikan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan dengan media Kahoot!.

## **DAFTAR PUSTAKA**

All, A., Castellar, E. N. P., & Van Looy, J. (2021). Digital Game-Based Learning effectiveness assessment: Reflections on study

- design. *Computers and Education*, 167. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104160>
- Andriani, D., Suprpto, P. K., & Triyanto, S. A. (2023). Pengaruh Media Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 16(1), 11. <https://doi.org/10.20961/bioedukasi-uns.v16i1.67434>
- Cojocariu, V.-M., & Boghian, I. (2014). Teaching the Relevance of Game-based Learning to Preschool and Primary Teachers. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 142, 640–646. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.679>
- Maulida, N. N., Sukadi, S., & Rahayu, S. (2022). Effectiveness of The Implementation Game-Based-Learning in Increasing Student Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22(3), 252–265. <https://doi.org/10.17509/jpp.v22i3.50977>
- Niza, E., & Ardian, A. S. (2022). Kahoot! as innovation gamification for examination. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.17509/curricula.v1i1.47862>
- Pendidikan, J. P., Maulana Intaha, A., Munajat, Y., & Mulyana, S. & (n.d.). *Pengaruh Media Pembelajaran Poster dan Video terhadap Penguasaan Keterampilan Pencak The Effect of Poster and Video Learning Media on the Mastery of Pencak Silat.*
- Redy Winatha, K., & Made Dedy Setiawan, I. (n.d.). *Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement.*
- Roman, P., Rodriguez-Arrastia, M., Molina-Torres, G., Márquez-Hernández, V. V., Gutiérrez-Puertas, L., & Ropero-Padilla, C. (2020). The escape room as evaluation method: A qualitative study of nursing students' experiences. *Medical Teacher*, 42(4), 403–410. <https://doi.org/10.1080/0142159X.2019.1687865>
- Sriningsih, E. (n.d.). *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar {75 PENERAPAN STRATEGI CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI MUSIK SISWA.*