

INTEGRASI MEDIA KAHOOT DALAM MODEL PROBLEM BASED LEARNING SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS DI SEKOLAH DASAR

Stenly Jodi¹, Ari Sofia², Siti Nuraini³, Erni⁴

^{1,2,3,4} PGSD FKIP Universitas Lampung

¹stenlyjodi@gmail.com, ²ari.sofia@fkip.unila.ac.id, ³siti.nuraini@fkip.unila.ac.id,

⁴erni.1961@fkip.unila.ac.id

ABSTRACT

The problem addressed in this study was the low learning outcomes in IPAS among fifth-grade students at SD Negeri 12 Metro Pusat. This study aimed to analyze the effect of implementing the Problem Based Learning (PBL) model assisted by the Kahoot media on students' IPAS learning outcomes. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The population consisted of all fifth-grade students of SD Negeri 12 Metro Pusat in the 2025/2026 academic year, totaling 34 students. The sampling technique used was saturated sampling, in which the entire population was selected as the sample, with class VA as the experimental group and class VB as the control group. The results showed that the implementation of the PBL model assisted by Kahoot had a positive effect on students' IPAS learning outcomes. This was evidenced by the independent sample t-test, which indicated a significant difference between the learning outcomes of students in the experimental class and those in the control class. Thus, it was concluded that the use of the PBL model assisted by Kahoot was effective in improving the IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 12 Metro Pusat in the 2025/2026 academic year.

Keywords: IPAS learning outcomes, Kahoot, Problem Based Learning.

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya capaian hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 12 Metro Pusat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang berbantuan media Kahoot terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan *quasi experiment* melalui desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 12 Metro Pusat tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 34 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel, dengan kelas VA sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB sebagai kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media Kahoot memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS. Hal ini dibuktikan melalui uji *independent sample t-test* yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model PBL berbantuan Kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 12 Metro Pusat tahun ajaran 2025/2026.

Kata Kunci: hasil belajar IPAS, kahoot, problem based learning.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran krusial dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, sikap, dan keterampilan peserta didik agar siap menghadapi tantangan zaman. Di tingkat sekolah dasar, pendidikan menjadi fondasi utama dalam pembentukan karakter anak (Sumantri, 2015). Hal ini sejalan dengan tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang dirancang untuk melatih peserta didik berpikir ilmiah melalui pengamatan fenomena, perumusan pertanyaan, dan penemuan konsep secara langsung (Kemendikbud, 2021). Oleh karena itu, proses pembelajaran IPAS menuntut penciptaan suasana kelas yang interaktif, inspiratif, dan menyenangkan agar potensi anak dapat berkembang secara optimal.

Sejalan dengan temuan diatas, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran IPAS belum sepenuhnya berjalan sesuai harapan. Banyak pendidik yang masih mengandalkan metode konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), di mana guru menjadi satu-satunya sumber informasi dan siswa hanya

mendengarkan ceramah secara pasif. Proses pembelajaran yang monoton ini berdampak langsung pada rendahnya aktivitas dan hasil belajar peserta didik (Rusman, 2017; Wulandari dkk., 2023).

Permasalahan serupa juga ditemukan di kelas V SD Negeri 12 Metro Pusat. Berdasarkan data ulangan harian, tingkat pencapaian siswa masih sangat rendah, yakni hanya berkisar antara 20% hingga 40% siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Rendahnya hasil belajar ini selaras dengan temuan Khalida dan Astwan (2021) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang kurang variatif membuat keterlibatan siswa menurun sehingga target belajar sulit tercapai.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya inovasi model pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar di kelas (Trianto, 2009). Salah satu model yang diyakini efektif adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan karena mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam memecahkan masalah

dunia nyata, melatih nalar kritis, dan bekerja sama dalam kelompok (Rahmadani & Pasaribu, 2022; Afandi dkk., 2024). Melalui PBL, siswa tidak lagi menjadi pendengar yang pasif, melainkan penemu konsep yang aktif.

Meskipun model PBL sangat potensial, penerapannya akan jauh lebih maksimal jika didukung oleh media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan, memusatkan perhatian, dan mempermudah pemahaman siswa (Arsyad, 2019). Integrasi antara model PBL dan media berbasis teknologi terbukti memberikan dampak yang sangat positif dalam pembelajaran (Nurhalisa dkk., 2025). Salah satu media digital interaktif yang sangat relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar masa kini adalah Kahoot. Kahoot merupakan platform kuis interaktif berbasis permainan (game-based learning) yang mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup, kompetitif secara positif, dan secara efektif meningkatkan partisipasi serta hasil belajar peserta didik (Riantimun dkk., 2023; Marwah & Mahmudah, 2023).

Hingga saat ini, penelitian yang mengkaji efektivitas model PBL telah

banyak dilakukan. Akan tetapi, penelitian yang secara khusus memadukan model PBL dengan media Kahoot pada mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar masih sangat terbatas. Penyatuan kedua elemen ini diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara teori PBL dan praktik di era digital. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk memberikan alternatif pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa generasi masa kini. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Kahoot terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (Quasi Experimental Design) menggunakan desain nonequivalent control group. Desain ini dipilih karena penelitian menggunakan kelompok kelas yang sudah terbentuk, sehingga sampel tidak dipilih secara acak (Sugiyono, 2023).

Penelitian dilakukan dengan memberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan (treatment), dan diakhiri dengan posttest untuk mengukur pengaruh perlakuan tersebut. Adapun desain penelitian disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1 Desain Penelitian *Non-equivalent Control Group Design*

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

- O₁ : Pretest kelas eksperimen sebelum perlakuan.
- O₂ : Posttest kelas eksperimen setelah perlakuan.
- O₃ : Pretest kelas kontrol sebelum perlakuan.
- O₄ : Posttest kelas kontrol setelah perlakuan.
- X₁ : Pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Kahoot.
- X₂ : Pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media gambar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan capaian dan efektivitas peningkatan hasil belajar IPAS antara kelas eksperimen (menggunakan model Problem Based

Learning berbantuan media Kahoot) dan kelas kontrol (menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media gambar). Kemampuan siswa diukur melalui pretest pada awal pertemuan dan posttest pada akhir perlakuan. Adapun Ringkasan deskripsi data untuk kedua kelas disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1 Rata-rata Pretest, Posttest dan N-Gain

Kelas	$\bar{x}$ Pre-test	$\bar{x}$ Post-test	N-Gain	Kategori
Eksperimen	53	83	0,70	Tinggi
Kontrol	56	71	0,37	Sedang

Sumber: Analisis Peneliti (2026)

Berdasarkan data hasil penelitian, rata-rata nilai pre-test pada kelas eksperimen sebesar 53 dan meningkat menjadi 83 pada post-test, dengan nilai N-Gain sebesar 0,70 yang termasuk dalam kategori tinggi. Sementara itu, pada kelas kontrol, rata-rata nilai pre-test sebesar 56 meningkat menjadi 71 pada post-test, dengan nilai N-Gain sebesar 0,37 yang berada pada kategori sedang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Guna memastikan apakah perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut bersifat signifikan secara statistik, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan independent sample t-test dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Uji-t
Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means		
		t	Df	Sig. (2-tailed)
Nilai	Equal variances assumed	2.410	32	0.022
	Equal variances not assumed	2.410	31.818	0.022

Berdasarkan hasil uji independent sample t-test pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,022 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, nilai t hitung sebesar 2,410 juga mengindikasikan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Hasil analisis data secara tegas menunjukkan bahwa kolaborasi

antara model pembelajaran PBL dan media interaktif Kahoot jauh lebih efektif dibandingkan penggunaan PBL dengan media gambar konvensional. Keberhasilan ini tidak terlepas dari keunggulan model PBL itu sendiri. Berbeda dengan metode ceramah yang monoton (Trianto, 2014), PBL menuntut siswa untuk aktif memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Siswa dirangsang untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan membangun pemahamannya sendiri secara kolaboratif (Hosnan, 2018). Penerapan model ini sangat relevan dengan teori belajar konstruktivisme gagasan Piaget dan Vygotsky, di mana siswa mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi sosial. Siswa yang berada pada tahap operasional konkret terbukti lebih mudah memahami konsep IPAS ketika dihadapkan pada studi kasus nyata dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan teoritis.

Lebih lanjut, tingginya lonjakan nilai di kelas eksperimen sangat dipengaruhi oleh penggunaan media Kahoot. Media Kahoot berfungsi sebagai sarana evaluasi sekaligus pembelajaran yang memadukan unsur game-based learning. Melalui

Kahoot, suasana kelas yang awalnya kaku berubah menjadi interaktif, menyenangkan, dan memicu semangat kompetisi yang positif di antara siswa (Arsyad, 2019). Pemberian umpan balik (feedback) secara langsung berupa skor dan peringkat (leaderboard) dalam aplikasi ini merupakan bentuk stimulus yang memperkuat motivasi belajar siswa, yang mana hal ini sangat sejalan dengan prinsip teori belajar behavioristik (Wahab, 2021).

Secara keseluruhan, keterpaduan antara model PBL yang melatih daya nalar siswa dengan media Kahoot yang menjaga antusiasme belajar menciptakan sebuah ekosistem kelas yang sangat produktif. Temuan dalam artikel ini mengonfirmasi hasil-hasil penelitian terdahulu. Penelitian Sari dkk. (2021) membuktikan bahwa PBL secara konsisten mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep siswa. Di sisi lain, pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai katalisator pembelajaran terbukti ampuh mendongkrak hasil belajar dan mengurangi kebosanan siswa, sebagaimana dilaporkan dalam temuan Putri dan Susanti (2022) serta Akmal dkk. (2024). Oleh karena itu,

penggunaan model PBL berbantuan Kahoot sangat direkomendasikan sebagai salah satu inovasi strategi pembelajaran yang efektif untuk kurikulum saat ini.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Kahoot memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik dibandingkan dengan penggunaan model PBL berbantuan media gambar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Kahoot berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 12 Metro Pusat. Hal ini dibuktikan melalui uji independent sample t-test, di mana capaian hasil belajar pada kelas eksperimen (menggunakan PBL berbantuan Kahoot) terbukti lebih unggul dan lebih baik dibandingkan kelas kontrol (menggunakan PBL berbantuan media gambar). Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan model Problem Based

Learning (PBL) berbantuan media Kahoot terbukti positif memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 12 Metro Pusat tahun ajaran 2025/2026.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arsyad, A. (2019). *Media pembel-ajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hosnan, M. (2018). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kemendikbud. (2021). *Capaian pembelajaran IPAS*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi pembelajaran: Teori dan praktik di tingkat pendidikan dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Trianto. (2009). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. (2014). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Artikel Jurnal

- Afandi, D. D., Subekti, E. E., & Saputro, S. A. (2024). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar IPAS. *JIEPP: Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 113-120.
- Akmal, dkk. (2024). Pengaruh pembelajaran berbasis masalah

berbantuan media digital interaktif terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 20-35.

- Khalida, & Astwan. (2021). Analisis prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS ditinjau dari aktivitas belajar kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 35-44.
- Marwah, S. P., & Mahmudah, N. N. (2023). Studi literatur Kahoot sebagai media pembelajaran yang interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)*, 2(2), 42-49.
- Nurhalisa, dkk. (2025). Pengaruh model problem based learning (PBL) dengan berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negeri*, 1(6), 12-18.
- Putri, & Susanti. (2022). Penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 45-56.
- Rahmadani, & Pasaribu, R. (2022). Pengaruh model pembelajaran problem based learning (PBL) terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 066433 Medan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 6700-6710.
- Riantimun, F., dkk. (2023). Pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab interaktif. *Shaut Al Arabiyyah*, 11(2), 352-369.
- Sari, dkk. (2021). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 110-120.
- Wahab. (2021). Implementasi teori behavioristik dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan dan Teknologi*, 3(1), 50-62.
- Wulandari, dkk. (2023). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 26-33.