

Pengaruh Media Kahoot Dengan Game Based Learning Terhadap Peningkatan Capaian Pembelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 2 Buduran

Nur Ayu Wulandari ¹⁾, Durrotun Nafisah ²⁾, Kusnul Khotimah ³⁾, Silvi Nur Afifah ⁴⁾

- 1) Pendidikan IPS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
- 2) Pendidikan IPS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
- 3) Pendidikan IPS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
- 4) Pendidikan IPS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Kahoot* dengan *Game Based Learning* terhadap peningkatan capaian pembelajaran IPS siswa kelas VII SMPN 2 Buduran. Latar belakang penelitian ini berangkat dari kondisi capaian pembelajaran siswa dalam segi kognitif yang masih rendah, hingga dibutuhkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen yang dibagikan pada dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen berjumlah 33 yang menerima pembelajaran menggunakan media kahoot dengan *game based learning*, sementara kelompok kontrol berjumlah 32 menggunakan pembelajaran konvensional. Data yang dikumpulkan diperoleh dari pretest dan posttest yang diberi sebelum dan sesudah pembelajaran, serta kuesioner respon kelompok eksperimen setelah menggunakan media kahoot. Data tersebut lalu dianalisis dengan uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, uji-t independen dan skor n-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media kahoot dengan *game based learning* efektif dalam meningkatkan capaian pembelajaran siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran media kahoot dengan *game based learning* membantu mereka mudah memahami materi, sehingga mampu meningkatkan capaian belajar peserta didik.

Kata Kunci: Media Kahoot, *Game Based Learning*, Capaian Pembelajaran

Abstract

This study aims to find out the effect of Kahoot media with Game Based Learning on improving the social studies learning achievements of seventh-grade students at SMPN 2 Buduran. The background of this research comes from the condition where students' cognitive learning achievements are still low, so more interesting and interactive learning is needed. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method, divided into two groups: a control group and an experimental group. The experimental group consists of 33 students who received learning using Kahoot media with game-based learning, while the control group consists of 32 students using conventional learning. The data collected were obtained from pretests and posttests given before and after learning, as well as a questionnaire for the experimental group after using Kahoot media. The data were then analyzed using validity, reliability, normality, homogeneity tests, independent t-tests, and n-gain scores. The results showed that learning using Kahoot media with game-based learning is effective in improving students' learning achievements. These findings suggest that learning with Kahoot media and game-based learning helps them easily understand the material, thus improving students' learning outcomes.

Keywords: Kahoot Media, Game-Based Learning, Learning Outcomes

How to Cite: Wulandari, N.S. (2026). Pengaruh Media Kahoot Dengan Game Based Learning Terhadap Peningkatan Capaian Pembelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 2 Buduran. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 6 (4): halaman 8-21.

This is an open access article under the CC-BY-SA

license



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan bagi setiap manusia. Kebutuhan ini harus dipenuhi agar tingkat pemahaman dan perkembangan umat manusia meningkat positif, karena pada sejatinya manusia hidup membutuhkan ilmu (Prastiyono et al., 2024). Pada saat ini sudah banyak sekali metode, model, dan fasilitas yang telah dikembangkan sebagai sarana untuk membantu pelaksanaan kegiatan pendidikan. Hal ini juga dipengaruhi oleh kemajuan teknologi yang semakin canggih (Putri, 2024). Pelaksanaan pendidikan sendiri sangat erat kaitannya dengan pembelajaran di sekolah. Pembelajaran pada abad ke-21 berevolusi dari konvensional ke modern atau berbasis teknologi (Rahayu et al., 2022). Teknologi pendidikan saat ini menjadi salah satu disiplin akademik untuk memecahkan masalah pembelajaran. Kemajuan teknologi di era saat ini sudah berkembang pesat, sehingga tidak menutup kemungkinan jika pendidikan berkecimpung di dalamnya (Banarsari et al., 2023).

Pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran dapat dioptimalkan untuk mencapai capaian pembelajaran yang lebih baik, sehingga memungkinkan peserta didik terlibat aktif dan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Capaian pembelajaran merupakan kompetensi pembelajaran yang semestinya dituju serta tercapai oleh peserta didik, maka dari itu peserta didik diharapkan mampu mencapai target yaitu tujuan pembelajaran (Riyadi & Budiman, 2023). Memahami hasil belajar merupakan komponen penting dalam perencanaan pembelajaran. Hasil belajar mencakup seluruh aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara menyeluruh serta selaras dengan kompetensi dasar dan inti (Rahardjo & Maryati, 2021).

Pembelajaran adalah proses dua arah. Pengajar dan siswa yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Sebagai guru maka tugasnya mengajar dan siswa yang menerima ilmu (Kurniawati et al., 2021). Hal ini juga berlaku pada pembelajaran IPS, Ilmu Pengetahuan Sosial ini merupakan kajian, penjelasan dan analisis dari banyak fakta, ide, serta generalisasi sosial yang ada pada masyarakat umum. Pendidikan IPS di sekolah merupakan kumpulan dari studi interdisipliner dalam ilmu sosiologi, psikologi, antropologi linguistik yang disajikan untuk memenuhi tujuan pendidikan (Kurniawan, 2022). Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai bagian dari ilmu sosial, sehingga mata pelajaran ini wajib diberikan kepada peserta didik (Manalu, 2022). Menjadikan IPS sebagai mata pelajaran wajib dilakukan agar siswa dapat berpikir secara logis, analitis, sistematis, dan kritis (Haris & Farhan, 2024).

Konteks Kurikulum Merdeka, IPS juga diarahkan untuk memperkuat Profil Pelajar Pancasila dan memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek. Namun, dalam praktiknya penyampaian materi IPS masih menghadapi tantangan. Realitanya, masih seringkali dijumpai pembelajaran IPS cenderung monoton kurang menarik serta bermakna dan bersifat konvensional, sehingga pembelajaran hanya berfokus pada guru dan kurangnya keterlibatan aktif peserta didik yang berimbas pada capaian belajar kurang maksimal. Hal seperti itu biasanya dipengaruhi oleh komponen pembelajaran yang belum terpenuhi. (Adisel et al., 2022).

Tujuan pendidikan di abad ke-21 adalah untuk mendidik generasi muda yang mampu memanfaatkan kemajuan dalam teknologi, termasuk teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran di abad ke-21 merupakan kelanjutan dari pembelajaran dari satu generasi ke generasi berikutnya. Kita memahami bahwa kehidupan berkembang dari masyarakat primitif ke masyarakat agraris, kemudian ke masyarakat industri, dan akhirnya menjadi masyarakat yang lebih berinformasi yang sedang mengalami digitalisasi. Komputer, internet, dan telepon hanya beberapa contoh dari sekian banyak kemajuan dalam teknologi pendidikan yang telah terjadi sejak tahun 1960-an. Akibatnya, komunitas lokal kini telah digantikan oleh komunitas daring. Opini publik pun berubah seiring perkembangan

teknologi dalam bidang pendidikan, kini banyak orang beranggapan bahwa segala sesuatu dapat diakses dengan mudah (Afifah et al., 2022).

Seiring berkembangnya teknologi menjadikan informasi mudah untuk diakses melalui *handphone*. Siswa generasi digital saat ini sudah tidak asing dengan perangkat teknologi seperti *smartphone*, komputer dan internet. Pembelajaran perlu diselaraskan dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Konsep dalam studi ini mengarah pada media Kahoot dengan *Game Based Learning*. Menurut Hermawan (2024) GBL menjadi suatu metode pembelajaran yang mengintegrasikan sebagai alat pembelajaran dengan media sebagai penunjangnya.

Game Based Learning biasanya sering dihubungkan dengan media penunjang seperti Quiziz, Educaplay, Wordwall, padahal media lain seperti Kahoot dapat diintegrasikan dengan *game based learning*. Kahoot sendiri merupakan salah satu platform berbasis online yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran IPS yang interaktif. Media kuis Kahoot adalah seperangkat GBL yang didalamnya berisi visual interaktif yang bisa diakses oleh penggunaanya dengan aturan, cara, serta tujuan tertentu (Prayoga, 2021). Fitur yang dimiliki Kahoot juga banyak seperti kuis, game, diskusi, dan juga survei. Game dan diskusi dapat digunakan secara individu ataupun kelompok (Warminah, Amalina, 2024). Media ini sangat cocok untuk generasi digital saat ini yang cenderung suka dengan hal baru dan menarik. Media ini dapat diterapkan agar bisa membantu peserta didik lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas (Putri, 2024).

Berdasarkan temuan dari pengamatan ditemukan bahwa pembelajaran IPS kelas VII SMPN 2 Buduran belum berjalan optimal bagi peserta didik. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, guru seringkali mengajar dengan menggunakan pendekatan ceramah, banyak peserta didik yang mendengarkan dan diberi catatan serta penugasan yang ada di buku paket. Hal ini menyebabkan minimnya partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan membuat mereka beranggapan bahwa pembelajaran IPS kurang menyenangkan. Pembelajaran menjadi kurang bermakna dan siswa lemah dalam pemahaman materi.

Proses pembelajaran IPS di SMPN 2 Buduran juga masih terdapat situasi ketika guru menjelaskan materi yang berbeda dari konteks pembelajaran IPS. Hal lain juga didapati ketika penugasan, peserta didik biasanya diminta untuk mengembangkan konsep berdasarkan materi IPS. Namun, pendekatan ini cenderung menekankan pada aspek kreativitas daripada pemahaman konsep secara langsung. Selama pelaksanaan observasi dan interaksi dengan peserta didik secara langsung menunjukkan bahwa banyak dari mereka belum sepenuhnya memahami materi. Situasi ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi IPS masih kurang. Kondisi tersebut menjadi alasan penulis untuk melakukan penelitian ini guna meningkatkan pemahaman kognitif terhadap materi IPS.

Minimnya variasi dalam metode dan alat pembelajaran yang dipergunakan oleh guru menyebabkan siswa mudah jenuh, yang kemudian berdampak pada capaian pembelajaran IPS SMPN 2 Buduran. Rendahnya capaian pembelajaran IPS di SMPN 2 Buduran merupakan permasalahan kompleks yang berasal dari keterbatasan metodologis dan pendekatan pedagogis yang kurang inovatif dan seringnya absen guru dengan hanya menugaskan peserta didik untuk belajar mandiri dan mengerjakan soal-soal pada buku paket. Sehingga berdampak pada proses konstruksi pengetahuan sosial peserta didik. Capaian pembelajaran yang rendah dinilai berdasarkan pemahaman konsep dan keterampilan proses dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah di atas, peneliti melakukan inovasi yang tujuannya meningkatkan capaian pembelajaran IPS peserta didik yaitu dengan Penerapan media pembelajaran yang dikemas dengan bermain akan menumbuhkan rasa termotivasi dan menunjukkan antusiasme pada diri peserta didik dalam mengeksplorasi materi saat pembelajaran. Hal tersebut membuat penulis untuk menerapkan

media Kahoot dengan *game based learning* pada kegiatan pembelajaran IPS. Dengan begitu, media Kahoot dapat mengundang peserta didik dan mendukung mereka untuk mengingat secara visual dari materi yang dipelajari. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya tentang pengaruh media kahoot pada hasil belajar dapat dijadikan referensi. Seperti penelitian dari (Nugraha et al., 2023) yang hasilnya berpengaruh, di dalam penelitian itu menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan capaian hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian di atas, masih belum banyak penelitian yang memanfaatkan media kahoot dengan *game based learning* terhadap capaian pembelajaran. Penggunaan media kahoot terhadap capaian belajar juga sejalan dengan penelitian terdahulu. Integrasi *game* dalam pembelajaran memberi pengalaman belajar lebih bermakna. Peserta didik tidak hanya menghafal materi saja, tetapi mampu memahami materi dengan mudah dengan bantuan kuis game selama pelaksanaannya. Hal ini sama dengan hasil penelitian sebelumnya yang membuktikan media belajar dengan game mampu meningkatkan kerja aktif otak siswa yang dapat berpengaruh terhadap capaian belajar. Secara ilmiah, integrasi media kahoot dalam pembelajaran memberi dasar konstruktivistik di mana peserta didik membangun pengetahuan melalui interaksi sosial baik dengan teman sebayanya ataupun guru. Selain itu, peneliti berinovasi menggunakan media kahoot dengan *game based learning* pada materi Kegiatan dan Pelaku Ekonomi yang mana belum ada penelitian topik itu. Oleh sebab itu, peneliti mengangkat judul "Pengaruh Media Kahoot Dengan *Game Based Learning* Terhadap Capaian Pembelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 2 Buduran" yang bertujuan untuk menjelaskan pengaruh yang signifikan media Kahoot dengan *Game Based Learning* terhadap capaian pembelajaran IPS.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Pemilihan desain ini didasarkan pada kondisi di lapangan, dimana kelas-kelas yang menjadi subjek penelitian telah terbentuk secara alami tanpa adanya pembagian acak (*random assignment*). Desain penelitian memakai 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan media Kahoot dengan *Game Based Learning*, sedangkan di kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional tanpa media. *Nonequivalent control groups design* dijelaskan pada Tabel 1.

Tabel 1. *Nonequivalent Control Groups Design*

O ¹	X ¹	O ²
O ³	X ²	O ⁴

Keterangan: O¹ : Pretest Kelas Eksperimen; O² : Posttest Kelas Eksperimen; O³ : Pretest Kelas Kontrol; O⁴ : Posttest Kelas Kontrol; X¹ : Pembelajaran Media Kahoot Dengan *Game Based Learning*; X² : Pembelajaran Konvensional Tanpa Media

Pada Tabel 1 di atas menjelaskan jika kelas eksperimen diberi perlakuan yaitu pada pembelajaran dan kuis dengan GBL menggunakan media Kahoot, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dan kuis tanpa media kahoot dengan GBL. Pretest dan Posttest di penelitian ini berupa soal pilihan ganda yang diberi di awal dan di akhir untuk melihat capaian belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Buduran tepatnya berada di Kabupaten Sidoarjo, lokasi ini dipilih karena memiliki karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian, yaitu mengimplementasikan pembelajaran menggunakan media kahoot dengan *game based learning* pada mata pelajaran IPS. SMPN 2 Buduran memiliki fasilitas teknologi yang memadai, seperti layar LCD proyektor dan koneksi internet yang mendukung penerapan media kahoot dengan *game based learning*

dalam pembelajaran. Selain itu, hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa disekolah ini memiliki gaya belajar visual audiotori, sehingga cocok untuk penerapan pembelajaran media kahoot dengan GBL. Hal itu menjadi dasar peneliti untuk memilih sebagai lokasi penelitian.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMPN 2 Buduran. SMPN 2 Buduran memiliki 8 kelas di tingkat VII, yaitu kelas VII A hingga VII H, dengan jumlah siswa total sebanyak 263 siswa. Populasi ini dipilih karena siswa kelas VII dianggap telah memiliki kemampuan dasar dalam mata pelajaran IPS yang memadai untuk menerima perlakuan berupa media kahoot dengan *game based learning*. Di pemilihan sampel memakai teknik *purposive sampling* yang didasarkan pada homogenitas kesetaraan atau karakteristik peserta didik yang sejalan dengan tujuan penelitian. Dari populasi yang terdiri dari 8 kelas, terpilih 2 kelas di kelas eksperimen dan kelas control yaitu VII-C dan VII-B di mana setiap kelas mempunyai peserta didik berjumlah 33.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data menggunakan tes (pre-post), angket (kuesioner) dan dokumentasi. Tes merupakan teknik utama untuk mengumpulkan data capaian belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, menggunakan pretest sebagai awalan sebelum perlakuan dan posttest sesudah perlakuan kepada dua kelompok (eksperimen dan kontrol). Tes (pre-post) berupa soal pilihan ganda untuk mengukur capaian pembelajaran sebelum dan sesudah perlakuan pada dua kelompok. Sedangkan, angket diberikan kepada kelompok eksperimen untuk mengukur dan menganalisis respon peserta didik terhadap penggunaan media Kahoot dengan *Game Based Learning*, angket yang digunakan memakai skala 1-5. Sebelum semua instrumen tes yang berjumlah 20 dan angket berjumlah 15 digunakan, dilakukan uji validitas dengan kriteria nilai r hitung lebih besar dari rtabel di taraf signifikansi 0,05 maka diberi pernyataan valid dan dilakukan uji reliabilitas dengan kriteria ketika nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,70 maka diberi pernyataan reliable. Dengan adanya kriteria ini, instrumen tes dan angket dapat dipastikan valid dan reliabel hingga layak digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian.

Prosedur Pelaksanaan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pada kelas eksperimen, penggunaan media kahoot dengan *game based learning* pada pembelajaran IPS materi "Kegiatan dan Pelaku Ekonomi" dilakukan pada tiga tahap utama. Tahap persiapan meliputi penyamaan materi antara kelas eksperimen dan kontrol dan pembuatan soal kahoot yang meliputi pre-test dan post-test serta angket. Tahap pelaksanaan dimulai dengan pemberian pretest untuk mengukur kemampuan awal sebelum perlakuan. Tahap pasca pelaksanaan yaitu dengan pemberian posttest untuk mengukur perubahan capaian belajar siswa setelah perlakuan dan angket untuk mengetahui respon peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media kahoot dengan *game based learning*.

Pada kelas kontrol, penyampaian materi dilakukan secara konvensional. Prosedur pelaksanaan meliputi pemberian soal pretest pada lembar kertas untuk mengukur kemampuan awal peserta didik, lalu dilanjutkan dengan penyampaian materi dengan metode pembelajaran konvensional tanpa adanya media pendukung, dan diakhiri dengan pemberian soal posttest pada lembar kertas untuk mengukur capaian hasil belajar tanpa mengisi angket respon peserta didik.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji asumsi klasik dan analisis statistik. Uji asumsi klasik terdiri dari uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji homogenitas. Dilakukan uji coba instrument pada populasi diluar sampel, sesudah data diperoleh dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas pada aplikasi *IBM SPSS Statistic 29*. Untuk analisis statistik, hipotesis dirumuskan dengan

H0: tidak ada perbedaan rata-rata capaian pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol, sementara Ha: ada perbedaan rata-rata capaian pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian uji hipotesis menggunakan uji t dengan *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan mean (rata-rata) nilai pretest dan posttest di kedua kelas, dan perhitungan n-gain score untuk mengukur perubahan peningkatan sebelum dan sesudah adanya perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validitas dilakukan untuk memastikan jika instrumen tes (pretest – posttest) dan angket (kuesioner) yang digunakan benar-benar mengukur hal yang tepat. Penilaian validitas ditetapkan pada hal berikut: sebuah instrumen dianggap valid jika memenuhi kriteria rhitung lebih besar dari rtabel dan memiliki tingkat signifikansi yang sedikit dibawah 0,05. Namun, jika rhitung kurang dari rtabel maka data akan dianggap tidak valid dan perlu dihapus. Nilai rtabel yang diterapkan pada tingkat signifikansi 5% dengan 31 responden yaitu 0,344

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Tes (Pre-Post)

Nomor Soal	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,720	0,344	Valid
2	0,605	0,344	Valid
3	0,596	0,344	Valid
4	0,180	0,344	Tidak Valid
5	0,675	0,344	Valid
6	0,428	0,344	Valid
7	0,450	0,344	Valid
8	0,417	0,344	Valid
9	0,061	0,344	Tidak Valid
10	0,557	0,344	Valid
11	0,401	0,344	Valid
12	0,627	0,344	Valid
13	0,259	0,344	Tidak Valid
14	0,559	0,344	Valid
15	0,160	0,344	Tidak Valid
16	0,502	0,344	Valid
17	0,003	0,344	Tidak Valid
18	0,463	0,344	Valid
19	0,642	0,344	Valid
20	0,362	0,344	Valid

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Angket

Pernyataan	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,533	0,344	Valid

2	0,713	0,344	Valid
3	0,476	0,344	Valid
4	0,669	0,344	Valid
5	0,537	0,344	Valid
6	0,581	0,344	Valid
7	0,742	0,344	Valid
8	0,542	0,344	Valid
9	0,341	0,344	Tidak Valid
10	0,574	0,344	Valid
11	0,570	0,344	Valid
12	0,686	0,344	Valid
13	0,584	0,344	Valid
14	0,647	0,344	Valid
15	0,678	0,344	Valid

Bedasarkan hasil data yang diperoleh, data pada instrumen tes terdapat 5 nomor soal menunjukkan nilai r hitung kurang dari rtabel dan 15 nomor soal menunjukkan nilai r hitung lebih besar daripada rtabel. Pada data instrumen angket terdapat 1 pernyataan menunjukkan nilai r hitung kurang dari rtabel dan 14 pernyataan menunjukkan nilai r hitung lebih besar daripada rtabel. Maka dari itu, disimpulkan bahwa 15 butir soal dan 14 pernyataan itu valid dan layak digunakan di dalam penelitian.

Hasil Uji Relibilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menguji konsistensi instrumen angket dengan metode Cronbach's Alpha. Pada penelitian ini suatu data instrument dapat diberi pernyataan reliable apabila mempunyai nilai Cronbach's Alpha yang lebih dari 0,700

Tabel 4. Interpretasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien r	Klasifikasi
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$-1,00 < r \leq 0,20$	Sangat Rendah

Tabel 5. Uji Reliabilitas Tes (Pre-Post)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items

0.776	20
-------	----

Tabel 6. Uji Reliabilitas Angket

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.860	15

Berdasarkan hasil data pada Tabel 5 dan Tabel 6 di atas, Cronbach's Alpha untuk tes (pre-post) dan angket yaitu 0,776 dan 0,860. Kedua angka tersebut lebih besar dari 0,700, maka instrumen dianggap reliable. Jika diklasifikasikan berdasarkan ambang batas reliabilitas, kedua nilai tersebut termasuk dalam klasifikasi ambang batas reliabilitas tinggi.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menganalisis persebaran data dalam penelitian apakah data pre-test dan post-test pada dua kelompok (eksperimen dan kontrol) mempunyai pola distribusi normal atau tidak ketika diuji menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov dengan keputusan nilai sig > 0,05 maka data dapat dikatakan terdistribusi normal, dan ketika nilai sig < 0,05 data dikatakan terdistribusi tidak normal.

Tabel 7. Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	.147	33	.066	.954	33	.177
Posttest Kontrol	.145	33	.077	.960	33	.255
Pretest Eksperimen	.144	33	.082	.944	33	.088
Posttest Eksperimen	.131	33	.166	.937	33	.054

Hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov test dan Shapiro-Wilk test, seluruh variabel menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Pada uji Kolmogorov-Smirnov, nilai signifikansi berturut-turut adalah 0,066 (pretest kontrol), 0,077 (posttest kontrol), 0,082 (pretest eksperimen), dan 0,166 (posttest eksperimen). Sementara itu, pada uji Shapiro-Wilk diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,177; 0,255; 0,088; dan 0,054. Karena seluruh nilai Sig. > 0,05, maka H₀ diterima, yang berarti data pada masing-masing kelompok berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan apakah variansi data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setara atau homogen. Hasil pre-test dan post-test dari kelompok eksperimen dan kontrol digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yang menggunakan uji Levene. Jika nilai probabilitas $\geq 0,05$, distribusi data dapat dianggap homogen, jika $\leq 0,05$, distribusi dianggap tidak homogen.

Tabel 8. Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	.000	1	63	.995
	Based on Median	.000	1	63	.992
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	62.281	.992
	Based on trimmed mean	.000	1	63	.999
Posttest	Based on Mean	.345	1	63	.559
	Based on Median	.269	1	63	.606
	Based on Median and with adjusted df	.269	1	61.779	.606
	Based on trimmed mean	.341	1	63	.561

Hasil uji homogenitas menggunakan rumus Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,995 pada pre-tesst (berdasarkan mean) dan seluruh pendekatan lainnya juga menunjukkan nilai signifikansi di atas 0,05. Selanjutnya, pada posttest diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,559 (berdasarkan mean) dan nilai signifikansi pada pendekatan lain juga konsisten lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa varians data posttest juga homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk melihat apakah hasilnya sejalan dengan hipotesis yang diajukan. Dilakukan uji t menggunakan Independent Sample T-test setelah hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Tujuan dari uji ini adalah untuk menganalisis perbedaan rata-rata post test antara kelompok eksperimen dan kontrol. Keputusan diambil yaitu ketika signifikansi $> 0,05$ maka adanya pembeda, jika kurang dari 0,05 maka tidak adanya pembeda.

Tabel.9 Hasil Groups Statistic Kelompok Posttest

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
PostTest	Kontrol	33	70.73	13.698	2.385
	Eksperimen	33	83.79	11.696	2.036

Rata-rata kelompok eksperimen adalah 83,79, sedangkan rata-rata kelompok kontrol adalah 70,73 sebagaimana tercantum dalam statistik kelompok pada Tabel 9. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata kelompok eksperimen lebih besar daripada rata-rata kelompok kontrol. Untuk menguji pembeda rata-rata itu, digunakan uji *independent sample t-test*.

Tabel 10. Hasil Uji Independent Sample T-Test

Independent Samples Test			
		Levene's Test for Equality of Variances	
		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.
		t	df

PostTest	Equal variances assumed	.650	.423	-4.165	64
	Equal variances not assumed			-4.165	62.466

Independent Samples Test

		<i>t-test for Equality of Means</i>			
		<i>Significance</i>		<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>
		<i>One-Sided p</i>	<i>Two-Sided p</i>		
PostTest	Equal variances assumed	<,001	<,001	-13.061	3.136
	Equal variances not assumed	<,001	<,001	-13.061	3.136

Berdasarkan Tabel 10 diatas hasil uji independent t-test tersebut, dapat dijelaskan bahwa ada nilai probabilitas signifikan sebesar 0,001 artinya lebih kecil dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa H₀ berbunyi tidak terdapat pengaruh media kahoot dengan *game based learning* terhadap peningkatan capaian pembelajaran IPS siswa kelas VII di SMPN 2 Buduran dan H_a berbunyi terdapat pengaruh media kahoot dengan *game based learning* terhadap peningkatan capaian pembelajaran IPS siswa kelas VII di SMPN 2 Buduran diterima.

Hasil N-Gain Score

Hasil N-Gain skor digunakan untuk mengukur efektivitas pengajaran dengan menganalisis hasil belajar siswa dari pre-test dan post-test.

Tabel 11. Hasil N-Gain Score

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-Gain Score	33	-.48	1.00	.5783	.35796
N-Gain Persen	33	-48.15	100.00	57.8277	35.79585
Valid N (listwise)	33				

Berdasarkan Tabel 11 Diperoleh nilai rata-rata dari N-Gain Score sebesar 0,5783 dan N-Gain persen 57,8277 maka dapat disimpulkan hipotesis yang menyatakan ada peningkatan yang signifikan capaian pembelajaran IPS siswa setelah diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media kahoot dengan *game based learning* diterima.

Hasil Angket Respon Siswa

Tabel 12. Angket Responden

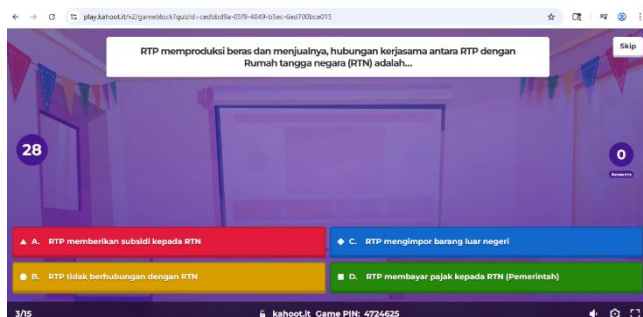
Pernyataan	Presentase	Kategori
1	96,96%	Sangat Baik
2	80,00%	Baik
3	91,51%	Sangat Baik

4	90,30%	Sangat Baik
5	83,03%	Baik
6	80,00%	Baik
7	86,06%	Sangat Baik
8	91,51%	Sangat Baik
9	84,84%	Baik
10	93,93%	Sangat Baik
11	89,69%	Sangat Baik
12	89,69%	Sangat Baik
13	91,51%	Sangat Baik
14	90,30%	Sangat Baik
Rata-Rata	88,28%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 12 menunjukkan hasil analisis angket respon pada kelas eksperimen VII C SMPN 2 Buduran dengan sampel 33 peserta didik menunjukkan bahwa tanggapan mereka terhadap kemampuan capaian pembelajaran siswa berada dalam kategori sangat baik. Data diperoleh dari hasil rekapitulasi seluruh responden yang berpartisipasi dalam penelitian.

Pembahasan

Penelitian ini dengan jelas menunjukkan bahwa media kahoot dengan *game based learning* memberikan dampak yang signifikan terhadap capaian pembelajaran IPS di SMPN 2 Buduran. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis statistik yang kuat dan reliabel. Hasil uji hipotesis dengan independent sample t-test menolak hipotesis nol dan menerima hipotesis alternatif bahwa penerapan media Kahoot dengan *Game Based Learning* secara signifikan berpengaruh meningkatkan capaian pembelajaran IPS siswa di SMPN 2 Buduran. Makna temuan ini dijelaskan dengan nilai p-value sebesar 0.001, jauh dibawah tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. dan pada rata-rata skor post-test kelas eksperimen (83.79) yang jauh lebih tinggi daripada kelas kontrol (70.73), didukung dengan N-Gain Skor tinggi (0,5783). Pada hal ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media Kahoot dengan *Game Based Learning* memberikan dampak yang lebih positif terhadap peningkatan capaian pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 2 Buduran khususnya dalam materi kegiatan ekonomi. Penerapan media kahoot dengan *game based learning* terbukti efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional tanpa dibantu dengan media kahoot.



Gambar 1. Tampilan Soal



Gambar 2. Tampilan Hasil Jawaban Siswa

Kelompok kontrol yang menggunakan teknik pengajaran konvensional, peningkatan capaian pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPS dapat dikatakan belum optimal jika dibandingkan dengan kelas eksperimen. Secara umum materi terkait bentuk kegiatan ekonomi seperti produksi, distribusi, dan konsumsi peserta didik dapat memahami. Mereka juga dapat mengenali siapa saja

yang termasuk peran pelaku ekonomi dalam kegiatan masyarakat, memahami peran pasar, dan juga menunjukkan pemahaman terkait perbedaan ekspor-impor. Namun, pencapaian yang disebutkan di atas pada dasarnya bersifat teoritis dan hanya sebagian saja yang menggambarkan pemahaman mendalam. Hal ini disebabkan oleh pengajaran yang tidak sepenuhnya mampu menarik perhatian siswa.

Penurunan capaian pembelajaran siswa terlihat dari skor N-Gain yang termasuk dalam kategori rendah berdasarkan kriteria umum, yang mana menunjukkan efektivitas pembelajaran konvensional dalam mengubah capaian pembelajaran sangat terbatas. Hal ini terjadi karena ketiadaan media pendukung sebagai sarana pembelajaran yang menampilkan elemen-elemen interaktif yang dapat memicu partisipasi aktif, kompetitif dan hilangnya rasa jenuh selama proses pembelajaran. Melalui penggunaan media Kahoot dengan GBL, siswa dipicu untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran, memberikan umpan balik, dan berpikir kritis dalam menganalisis persoalan ekonomi yang disajikan dalam bentuk kuis interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini menganjurkan pentingnya mengubah pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang aktif, digital dan berorientasi pada kompetensi. Berdasarkan temuan penelitian ini, para guru, sekolah, dan pembuat kebijakan diharapkan dapat mengambil langkah konkret untuk menerapkan pembelajaran yang inovatif.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media Kahoot dengan *Game Based Learning* secara signifikan meningkatkan capaian pembelajaran siswa dalam mata pelajaran IPS. Temuan ini sejalan dengan teori Vygotsky bahwa interaksi sosial merupakan dasar utama dalam membangun pengetahuan. Kahoot dengan *game based learning* menekankan keterampilan sosial, diskusi, serta scaffolding dari teman ataupun guru memperjelas peran interaksi sosial dalam membangun pengetahuan, hal ini sejalan dengan yang dijelaskan pada teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1987) (Tohari & Rahman, 2024). Penggunaan media Kahoot dengan GBL menyoroti adanya aktivitas kuis interaktif, diskusi bersama, dan fitur permainan yang memungkinkan siswa untuk berdialog dengan temannya. Sejalan juga dengan Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran saat ini tidak hanya terbatas pada narasi tunggal dari guru, melainkan pembelajaran juga berfokus pada pertanyaan terbuka dan dialog kritis (Mayer, 2021). Sehingga peningkatan capaian pembelajaran siswa menunjukkan bahwa pembelajaran telah berjalan dalam Zona Proksimal Perkembangan (ZPD). Hal ini tercermin dalam fitur atau elemen kahoot seperti kuis interaktif dan feedback yang dipandu oleh guru sebagai bantuan belajar yang memfasilitasi siswa, hal ini membuat konten materi yang sebelumnya sulit dipahami menjadi lebih mudah dan lebih menarik untuk dipahami.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media Kahoot dengan *Game Based Learning* (GBL) terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan capaian pembelajaran IPS siswa SMPN 2 Buduran. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil uji-t independent sample t-test dan hasil skor n-gain yang semakin menegaskan bahwa media Kahoot dengan GBL secara nyata meningkatkan rata-rata hasil belajar IPS. Tanggapan terhadap pembelajaran juga disambut baik oleh siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket yang dibagikan setelah perlakuan menunjukkan presentase 88,28% dengan kategori “sangat baik”. Secara teoritis, temuan ini memperkuat bukti efektivitas media kahoot dengan *game based learning* yang mana terbukti dapat menumbuhkan rasa antusiasme saat pembelajaran, keterampilan komunikasi antar peserta didik, dan rasa tanggung jawab. Kahoot bukan sekedar media yang memuat soal saja, tetapi juga menjadi fasilitator pembelajaran interaktif. Inovasi ini relevan dengan era digitalisasi sekarang di mana pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif mampu menggantikan pembelajaran konvensional untuk menuju proses belajar yang lebih interaktif dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. (2022). Komponen-Komponen Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*,

- 5(1), 298–304. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3646>
- Afifah, S. N., Komalasari, K., & Malihah, E. (2022). Pembelajaran IPS Berbasis Blended Learning sebagai Upaya Memenuhi Tantangan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4289–4298.
- Banarsari, A., Nurfadilah, D. R., & Akmal, A. Z. (2023). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Pada Abad 21. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1), 459. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71152>
- Haris, A., & Farhan, M. (2024). Meta Analisis : Kemampuan Berpikir Kritis pada Implementasi Pendekatan Pembelajaran Problem Posing . *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 10(1), 665–674.
- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1263–1269.
- Kurniawan, T. (2022). Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1), 97–108. <https://doi.org/10.37729/jpse.v8i1.2117>
- Kurniawati, K., Santoso, S., & Utomo, S. (2021). the Effect of Snowball Throwing and Problem Based Learning Models on Students' Social Science Learning Motivation At Grade Iv Sunan Ampel Demak Cluster. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(4), 1102. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i4.8361>
- Manalu, N. H. (2022). Jurnal pendidikan ips. *Kompleksitas Konflik Ukraina-Rusia, Vol. 12, N(Konflik Ukraina-Rusia)*, 39–48. <https://doi.org/10.37630/jpi.v12i1.617>
- Mayer, R. E. (2021). Multimedia Learning (3rd ed. *Cambridge University Press*.
- Nugraha, T. J., Asriati, N., & Ramadhan, I. (2023). Efektivitas Penilaian Hasil Belajar Berbasis Kahoot! dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 2 Pontianak. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 319–331. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.3883>
- Prastiyono, Rahmawati, D., & Handayani, A. (2024). Analisis Manusia dan Kebutuhannya akan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan : SEROJA*, 3, 99–105.
- Prayoga, A. P. (2021). Amplifikasi Kahoot sebagai Kuis Tanya-Jawab Online Pilihan Pendidik dalam Model Pembelajaran Game-Based Learning. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 24(2), 109–122. <https://doi.org/10.24821/ars.v24i2.4599>
- Putri, A. P. (2024). Efektivitas Pembelajaran Ips Interaktif Berbasis Game Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VIII di MTs DDI Bilajeng. *REPOSITORY LAIN PAREPARE*, 15(1), 37–48.
- Rahardjo, M. M., & Maryati, S. (2021). Buku Panduan Guru Pengembangan Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1–104.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>

- Riyadi, L., & Budiman, N. (2023). Capaian Pembelajaran Seni Musik Pada Kurikulum Merdeka Sebagai Wujud Merdeka Belajar. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 5(1), 40–50. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v5i1.104>
- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner : Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-13>
Pendahuluan
- Warminah, Amalina, R. (2024). Pemanfaatan Kahoot ! Sebagai Media Belajar Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Menambah Vocabulary di SMK Bina Profesi Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Indonesia*, 3(1), 29–40.