

PENGARUH GAMED BASED LEARNING MELALUI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH MARGASARI

Rizqi Hanifah✉, Fredy Hermanto

Social Science Education Department, Faculty of Social Science, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Disubmit: Januari 2026

Direvisi: Maret 2026

Diterima: April 2026

Keywords:

Game based learning;
kahoot; learning outcomes

Abstrak

Penerapan *game based learning* melalui *kahoot* menjadi salah satu alternatif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran IPS yang masih sering menggunakan metode konvensional sehingga kurang menarik dan kurang memotivasi siswa untuk terlibat aktif, ini juga dapat dijadikan sebagai variasi metode pembelajaran agar tidak monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game based learning* melalui *kahoot* terhadap hasil belajar kelas VII SMP Muhammadiyah Margasari. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental design* bentuk *non equivalent control group design*. Sampel yang digunakan kelas VII A (25 siswa) dan VII ICT 1 (24 siswa) menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan tes dan dianalisis menggunakan *IBM SPSS Statistic 27*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh *game based learning* melalui *kahoot* terhadap hasil belajar siswa kelas VII ICT 1 sebagai kelas eksperimen dengan hasil *pretest* sebesar 39,13 dan meningkat menjadi 71,13 pada *posttest*. Berdasarkan uji *paired sample t-test* mendapatkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat peningkatan hasil belaja setelah diberikan perlakuan berupa penerapan *game based learning* melalui *kahoot*.

Abstract

The implementation of game-based learning through Kahoot is considered an alternative solution to overcome issues in Social Studies learning, which still frequently uses conventional methods. These traditional approaches tend to be less engaging and fail to motivate students to actively participate in the learning process. Game-based learning offers a more engaging, enjoyable learning environment and serves as a variation to avoid monotonous instruction. This study aims to examine the effect of game-based learning through Kahoot on Social Studies learning outcomes among seventh-grade students at SMP Muhammadiyah Margasari. A quantitative approach was used with a quasi-experimental design, specifically the non-equivalent control group design. The research sample consisted of Class VII A (25 students) and Class VII ICT 1 (24 students), selected using the purposive sampling technique. Data were collected using tests and analyzed with IBM SPSS Statistics 27. The results revealed a significant effect of game-based learning on student achievement. The experimental class (VII ICT 1) showed an increase in the average score from 39.13 (pretest) to 71.13 (posttest). The paired sample t-test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that the treatment had a statistically significant impact. It can be concluded that game-based learning using Kahoot positively influences student learning outcomes.

© 2026 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung C1 Lantai 1 FIS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: jurnalsosioliumpips@mail.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Aspek yang sangat berpengaruh dalam kehidupan salah satunya adalah pendidikan, karena implementasinya dapat menentukan kualitas sumber daya manusia di setiap negara. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan ialah usaha sadar dan terencana yang bertujuan agar terwujudnya suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif dalam mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya dan masyarakat. Pendidikan akan selalu mengalami perkembangan, perbaikan bahkan perubahan yang menyesuaikan kebutuhan akibat perkembangan yang terjadi pada segala aspek kehidupan. Perubahan, perbaikan dan perkembangan di dalam pendidikan meliputi komponen-komponen yang terlibat dalam pelaksanaannya, mulai dari penyelenggara pendidikan, kualitas pendidikan, kurikulum, sarana prasarana dan manajemen pendidikan termasuk metode dan strategi pembelajaran yang mengarah pada kreativitas dan inovasi.

Upaya dalam mencapai perubahan serta perbaikan dalam bidang pendidikan memiliki tujuan untuk membawa kualitas pendidikan yang jauh lebih baik. Meningkatkan kualitas pendidikan menjadi hal penting untuk pembangunan berkelanjutan di segala aspek kehidupan. Sistem pendidikan nasional perlu untuk senantiasa dikembangkan, diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan dan perubahan yang terjadi pada tingkat lokal, nasional hingga global. Untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas banyak hal yang perlu diperhatikan, salah satunya adalah meningkatkan kualitas pendidikan melalui pengajaran dalam sebuah proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara siswa dengan guru yang di dalamnya didukung oleh komponen pembelajaran lainnya seperti, sarana dan prasarana, materi pembelajaran, metode atau strategi mengajar guru, model yang diterapkan, kondisi lingkungan sekolah dan evaluasi yang diberikan oleh guru. Dimana keseluruhan dari komponen-komponen tersebut sangat dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran. Selain itu,

penggunaan media, model dan metode dalam pembelajaran yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dalam sebuah proses pembelajaran melibatkan peran guru dan siswa untuk mencapai suatu tujuan dari pembelajaran itu sendiri, dimana guru sebagai fasilitator untuk mengambil keputusan dalam mengelola kelas dan juga sebagai pemimpin untuk keberlangsungan proses pembelajaran. Untuk itu, guru perlu memahami dan menguasai pendekatan, model, metode, dan strategi pembelajaran yang sesuai (Nuramini dkk., 2024). Dalam hal ini, peran guru akan menjadi penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran sehingga harus memiliki kemampuan khusus dan keterampilan dasar dalam mengajar serta memilih dan menggunakan media, metode dan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai.

Pemilihan dan penerapan media, model dan metode dalam pembelajaran yang tidak sesuai akan mengakibatkan kejenuhan dan rasa bosan pada siswa. Hal ini yang menjadi penyebab siswa kurang semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga akan memengaruhi tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran. Dalam menentukan pilihan mengenai media, model maupun metode yang akan digunakan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh tujuan yang diharapkan dalam suatu pembelajaran, yang juga dipengaruhi oleh sifat dari materi, karena tidak seluruh model, media maupun metode tersebut tepat digunakan untuk semua materi pembelajaran yang juga dipengaruhi oleh tingkat kemampuan peserta didik.

Tingkat kemampuan siswa salah satunya dapat dilihat melalui hasil belajarnya. Hasil belajar merupakan kompetensi dan keterampilan siswa yang dimiliki setelah mengikuti proses pembelajaran (Nugraha dkk., 2020). Hasil belajar merupakan kompetensi tertentu yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, dalam hal ini meliputi kemampuan kognitif, afektif, serta psikomotorik (Wulandari & Safitri, 2024). Sedangkan menurut (Mustakim, 2020) hasil belajar merupakan semua hal yang diperoleh siswa dan dinilai sesuai dengan standar kurikulum pendidikan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas hasil belajar

dapat diartikan sebagai hasil dari proses pembelajaran yang meliputi kognitif, afektif, serta psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan. Hasil belajar ini berkaitan dengan perubahan serta perkembangan dari pengetahuan, pemahaman, sikap serta perilaku seseorang sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukannya, dimana hasil belajar ini juga dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya faktor dari luar seperti lingkungan sekolah, masyarakat, termasuk di dalamnya adalah fasilitas belajar, proses belajar mengajar, dan sumber yang digunakan untuk belajar. Selain itu, terdapat faktor dari dalam diri yang meliputi motivasi, kesiapan, gaya dan disiplin belajar, kecerdasan serta minat dalam belajar. (Lestari dkk., 2023)

Game based learning merupakan sebuah pembelajaran interaktif yang dirancang dengan tujuan memotivasi siswa untuk belajar dan memiliki manfaat dalam membentuk kemampuan siswa di berbagai aspek pembelajaran seperti psikomotorik, afektif serta kognitif. Aspek psikomotorik dalam *game* berpotensi meningkatkan kepekaan siswa. Kemudian aspek afektif pada *game* berpotensi mengetahui karakteristik siswa karena di dalamnya dapat melatih berkomunikasi, bekerja sama, sportivitas, serta bertanggung jawab. Sedangkan aspek kognitif, *game* memiliki peran untuk membuat siswa mudah dalam mengingat materi yang telah dibahas, melalui *game* siswa berpotensi lebih memahami materi pembelajaran karena sifatnya yang menyenangkan.

Kahoot merupakan platform *online* berbentuk permainan yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Platform *kahoot* ini efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah, perangkat pembelajaran teknologi berbasis permainan ini menjadi salah satu inovasi yang membuat pembelajaran menarik. Menurut (Sakdah dkk., 2022) pembelajaran yang berfokus pada siswa dan berpotensi mengoptimalkan kemampuan pemecahan masalah, maka kuis pada *kahoot* ini dikatakan berhasil. Dengan menciptakan pembelajaran menarik dan menyenangkan melalui permainan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga akan membantu memaksimalkan hasil belajar mereka.

Game memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan menantang bagi siswa (Fatmawati & Raihana, 2023). Dalam sebuah *game*, siswa menjadi seorang aktor yang harus mengambil keputusan, memecahkan berbagai masalah, dan mencapai tujuan tertentu (Ulimaz dkk., 2024). Keberhasilan dalam mewujudkan sebuah tujuan adalah mengapresiasi, menciptakan pengalaman belajar yang memberikan kepuasan dan dapat memotivasi agar terus terlibat aktif dalam sebuah proses pembelajaran (Hamidi, D. Z. dkk., 2023). Oleh karena itu, *game* juga memberikan fasilitas kepada siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, menyelesaikan permasalahan, dan dapat menjadikan siswa lebih kreatif (Marzuki, 2024). Hal penting yang harus diperhatikan dalam penerapan *game* dalam pembelajaran ini ialah harus dipadukan dengan kurikulum untuk mencapai hasil yang diharapkan (Raihana dkk., 2023). Dengan penerapan pendekatan pembelajaran yang cermat dan kontekstual, *game* dapat menjadi perangkat kuat dalam menciptakan pengalaman bermakna yang memotivasi siswa (Murtado dkk., 2023).

Penerapan *game based learning* dalam pembelajaran IPS melalui platform *kahoot* diharapkan menjadi inovasi yang memberikan pengalaman menyenangkan dan bermakna, membantu dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas, serta menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada di dalam proses pembelajaran. Pentingnya menerapkan pembelajaran yang bervariasi dan menyesuaikan kebutuhan serta kondisi lingkungan tidak lain dalam rangka menciptakan ketertarikan siswa untuk terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung. Sehingga siswa dapat maksimal dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru dan memiliki pengalaman belajar yang lebih bermakna juga pemahaman yang mendalam bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah Margasari sebagian guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran konvensional dan jarang menggunakan media sehingga siswa cepat merasa bosan, mengantuk dan kurang maksimal dalam memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran yang kurang menarik mengakibatkan suasana belajar

yang kurang kondusif karena masih banyak siswa yang kurang fokus, ribut dan tidak memperhatikan guru saat penjelasan materi pelajaran bahkan siswa terlihat pasif saat pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semangat belajar siswa masih tergolong rendah karena kurang berkompetisi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Selain itu, siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran karena masih banyaknya siswa yang mengobrol saat guru memberikan materi di kelas, kemudian siswa juga kurang antusias untuk mengemukakan pendapatnya karena kurang tertarik yang juga dapat mengakibatkan siswa memiliki rasa ingin tahu yang rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 4 orang siswa kelas VII, menyatakan bahwa sering merasa bosan dan mengantuk saat pembelajaran berlangsung ketika guru menjelaskan materi pelajaran, bahkan terkadang oleh sebagian guru mereka hanya diminta untuk membaca materi melalui buku kemudian guru akan menjelaskan materi setelahnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPS sebagian menyatakan bahwa jarang menggunakan media saat mengajar, sebagian guru lebih sering menggunakan buku teks atau LKS dan IPS masih dianggap pembelajaran yang harus disampaikan dengan bercerita (metode ceramah). Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Nunung guru IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah Margasari, siswa kurang tertarik pada saat menggunakan metode ceramah sehingga kurang termotivasi, mereka lebih menyukai pembelajaran yang interaktif dan bervariasi tidak selalu menggunakan ceramah atau hanya menggunakan media berupa buku teks atau buku bacaan.

Berdasarkan permasalahan di atas, diketahui pentingnya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengemas pembelajaran dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif dalam rangka menarik perhatian siswa dan memancing keaktifan siswa untuk senantiasa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dimana dalam hal ini, mengetahui pengaruh dari penerapan *game based learning* terhadap hasil belajar siswa menjadi hal penting untuk memperbaiki kualitas pembelajaran IPS. Banyak penelitian yang mengkaji mengenai pembelajaran

berbasis *game*, namun masih sangat jarang yang membahas platform *kahoot* dalam meningkatkan hasil belajar IPS di tingkat SMP, khususnya di daerah pedesaan. Untuk itu, peneliti tertarik untuk mengetahui dan menggali informasi lebih dalam dan mengambil judul “Pengaruh *Game Based Learning* Melalui *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Kelas VII SMP Muhammadiyah Margasari.”

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental design* bentuk *non equivalent control group design*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII A yang berjumlah 25 siswa dan VII ICT 1 berjumlah 24 siswa, pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan tes (*pretest* dan *posttest*), observasi serta dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistic 27* dengan uji t (*paired sample t-test*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan *Game Based Learning* Melalui *Kahoot* dalam Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS Kelas Kontrol

Pada penelitian ini dilakukan dalam pembelajaran IPS materi aktivitas kegiatan ekonomi di kelas VII A sebagai kelas kontrol menggunakan metode konvensional yang telah berjalan dengan baik. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka langsung selama dua pertemuan.

Kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama dilaksanakan *pretest* selama satu jam pelajaran yang kemudian dilanjutkan pemaparan materi oleh pendidik, pada kegiatan pembuka diawali dengan pendidik memberikan salam kepada siswa, dilanjutkan dengan berdoa, kemudian mengecek kehadiran siswa, dan dilanjutkan apersepsi dan pertanyaan pemantik terkait materi. Dalam pemaparan materi kelas kontrol ini menggunakan metode ceramah oleh pendidik yang diselingi dengan pemberian pertanyaan untuk memancing keaktifan siswa dalam belajar. Namun, pelaksanaan pembelajaran IPS pada kelas kontrol

ini siswa terlihat kurang bersemangat selama mengikuti proses pembelajaran.

Seperti halnya hasil observasi awal, berdasarkan hasil pengamatan di lokasi penelitian diketahui pada penerapan metode konvensional ini terdapat siswa yang mengobrol dengan temannya, mengantuk dan terlihat bosan dalam pembelajaran. Seperti menurut Syah dalam (Supadi dkk., 2018) bahwa lingkungan sekolah seperti guru, fasilitas dan administrasi sekolah, serta teman sebaya dalam kelas dapat memengaruhi proses belajar siswa. Terkait hal ini, metode yang telah dipilih pendidik untuk digunakan dalam pembelajaran juga menjadi faktor yang memengaruhi proses belajar siswa.

Kegiatan pembelajaran dilanjutkan pada pertemuan berikutnya, pada pembukaan kelas diawali dengan pendidik mengecek kehadiran siswa kemudian pendidik bersama siswa mereview dan mengingat kembali materi aktivitas kegiatan ekonomi yang telah dibahas bersama pada pertemuan sebelumnya diikuti dengan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh pendidik selama satu jam pelajaran. Kemudian pada akhir pertemuan kedua ini juga dilaksanakan *posttest* untuk mengukur kemampuan kognitif siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Pada kelas kontrol ini dari awal pemaparan materi pada pertemuan pertama hingga pelaksanaan *posttest* siswa terlihat kurang semangat.

Pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol tidak ditemukan ciri-ciri konstruktivisme, pendidik mendominasi dalam pembelajaran sehingga siswa kurang terlibat aktif, kurang antusias, minim interaksi dan tidak terjadi konstruksi makna. Sesuai dengan teori konstruktivisme bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari pendidik kepada siswa begitu saja, siswa harus membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan juga interaksi sosial dengan lingkungannya. Untuk itu, siswa diharuskan untuk berpartisipasi aktif dalam proses mental untuk mengonstruksi pengetahuannya sendiri sesuai tingkat kematangan kognitif yang telah dimiliki (Dary & Mulianingsih, 2023). Sehingga siswa akan mendapatkan pemahaman dengan maksimal.

Pembelajaran IPS Kelas Eksperimen

Pada penelitian ini diterapkan metode *game based learning* dalam pembelajaran IPS di kelas VII ICT 1 sebagai kelas eksperimen yang telah berjalan dengan cukup baik. Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan secara tatap muka langsung selama dua pertemuan dengan waktu yang terbatas.

Kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama dilaksanakan *pretest* selama satu jam pelajaran, kemudian dilanjutkan pemaparan materi oleh pendidik mengenai aktivitas kegiatan ekonomi yang diawali dengan kegiatan pembuka pendidik memberikan salam, berdoa bersama dan pemberian apersepsi dan pertanyaan pemantik terkait materi. Pada pertemuan pertama setelah pemaparan materi pendidik mengenalkan platform *kahoot*, mengarahkan cara mengakses, menjelaskan fitur-fitur dan membimbing siswa dalam menggunakan platform *kahoot* selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa pada saat dikenalkan platform *kahoot* oleh pendidik, siswa terlihat lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran, mereka tertantang sehingga ingin terus bermain dan berambisi untuk menang serta menjadi yang terbaik dalam *game* tersebut, selain itu suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Seperti halnya menurut Anggaini dalam (Japar & Maman, 2024) bahwa keunggulan dari penerapan *game based learning* diantaranya dapat memaksimalkan keaktifan dan partisipasi siswa, selain itu juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, gembira serta membuat siswa lebih ceria.

Pada pertemuan pertama ini terdapat kendala saat penerapan *game based learning* dalam pembelajaran IPS karena butuh adaptasi sehingga memakan banyak waktu untuk menyiapkannya dan kelas menjadi kurang kondusif. Seperti kelemahan yang ada pada penerapan metode berbasis permainan ini menurut Anggraini dalam (Japar & Maman, 2024) diantaranya adalah memakan banyak waktu, karena tidak semua siswa langsung memahami cara menjalankan *game* dan butuh persiapan, kemudian pendidik harus lebih berusaha keras dalam mengkondisikan siswa agar kondusif dan sering terjadi kendala jaringan jika dilakukan menggunakan internet.

Kegiatan pembelajaran dilanjutkan pada pertemuan berikutnya, seperti pada pertemuan pertama diawali dengan kegiatan pembuka pendidik memberikan salam, mengecek kehadiran dan berdoa bersama, kemudian dilanjutkan dengan pendidik bersama siswa mereview dan mengingat kembali materi aktivitas kegiatan ekonomi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya. Kegiatan selanjutnya adalah latihan soal menggunakan *kahoot* dan diberikan pembahasannya langsung oleh pendidik untuk memperdalam pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan. Pertemuan kedua ini diakhiri dengan pelaksanaan *posttest* menggunakan *kahoot* untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa setelah penerapan *game based learning* dalam pembelajaran IPS.

Penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme yang menekankan pada peran aktif siswa dalam menciptakan pengetahuan dan pemahamannya sendiri melalui konstruksi makna berdasarkan pengalaman, pemikiran, dan refleksi (Nurhayati dkk., 2024). Menurut teori konstruktivisme pengetahuan harus dibangun berdasarkan pengalaman dan partisipasi siswa sendiri, tidak dapat dipindahkan langsung dari pendidik kepada siswa (Asrori, 2020).

Game based learning merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur *game* dalam proses belajar dan menciptakan pengalaman belajar siswa yang lebih menarik dan interaktif. *Kahoot* menjadi salah satu platform pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan partisipasi siswa secara aktif dalam pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan menantang. Selain itu, siswa senang mengikuti pembelajaran e-learning yaitu *kahoot* yang menjadikan siswa lebih fokus selama berlangsungnya pembelajaran (Anggraeni & Ginanjar, 2020). Hal ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme, karena *kahoot* dapat merangsang interaksi sosial antar siswa dan memberikan umpan balik langsung, yang memperkuat proses pembelajaran aktif.

Berdasarkan prinsip-prinsip konstruktivisme, pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif dan refleksi cenderung lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Melalui platform *kahoot*, siswa dapat menguji dan memperbaiki

pengetahuan mereka secara lebih aktif dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajarnya. Selain itu, penerapan *game based learning* melalui *kahoot* ditemukan ciri-ciri teori konstruktivisme, *kahoot* memberikan pengalaman belajar yang menghubungkan pengetahuan yang dimiliki siswa sehingga pembelajaran dapat melalui proses penciptaan pengetahuan.

Kahoot memberikan alternatif pengalaman belajar, dimana dengan *kahoot* siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Seperti halnya konstruktivisme yang mengintegrasikan interaksi dan kolaborasi antara seseorang dengan orang lain dan lingkungannya untuk membentuk pengetahuan, *kahoot* juga mengintegrasikan pembelajaran yang di dalamnya terjadi interaksi antarsiswa, dan juga interaksi antara guru dan siswa. Dengan *kahoot* siswa akan mendapatkan umpan balik langsung karena setiap selesai menjawab soal akan langsung ditampilkan jawaban benar dan salah serta di akhir *game* akan muncul peringkat. Hal ini, akan membuat siswa merefleksi kesalahan dan memperbaiki pemahamannya sesuai dengan proses akomodasi dan asimilasi Piaget.

Penerapan *game based learning* melalui *kahoot* guru sebagai fasilitator sehingga tidak mendominasi dalam pembelajaran, melainkan mengamati, memandu, dan memberikan klarifikasi apabila diperlukan. Hal ini, sesuai dengan peran guru dalam konstruktivisme sebagai fasilitator bukan pusat informasi. Selain itu, penerapan *game based learning* ini dapat meningkatkan motivasi untuk menang dan memahami materi tanpa paksaan melalui tantangan, kompetisi dan pencapaian skor di dalamnya.

Hasil Belajar Kognitif dalam Pembelajaran IPS

Tabel 1. Data Rata-rata Hasil Belajar

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Kontrol	42,78	66,61
Eksperimen	39,13	71,13

Sumber: Data Primer, 2025

Berdasarkan tabel di atas diketahui terdapat selisih rata-rata hasil belajar siswa kelas VII A dan kelas VII ICT 1. Pada kedua kelas terjadi peningkatan hasil belajar yang dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilaksanakan, akan tetapi pada kelas eksperimen yang mendapat

perlakuan memiliki rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 71,13 sedangkan kelas kontrol sebesar 66,61, selain itu penyebaran nilai pada kelas VII ICT 1 lebih kecil dibandingkan dengan VII A setelah pembelajaran, yang berarti pada proses pembelajarannya dalam hal ini penerapan *game based learning* dalam kelas tersebut tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi memberikan hasil belajar yang lebih merata. Dengan demikian dapat diartikan bahwa penerapan *game based learning* melalui platform *kahoot* dalam pembelajaran IPS dapat dikatakan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan metode konvensional yang diterapkan pada kelas VII A.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan *game based learning* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, selain menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan juga membuat siswa tertantang karena memiliki keinginan dan semangat untuk menang serta menjadi yang terbaik dalam *game* tersebut. Siswa terlibat aktif pada saat pembelajaran dan semakin fokus untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Aktivitas dalam menjawab pertanyaan atau kuis pada platform *kahoot* secara real-time, melihat hasilnya langsung serta diskusi yang muncul dari pertanyaan-pertanyaan yang disajikan, sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme menurut Lev Vygotsky, khususnya pada konsep zona perkembangan proksimal dan pembelajaran sosial.

Pada saat siswa bermain dan belajar melalui platform *kahoot*, mereka mengingat informasi dan merefleksikan pengetahuan mereka sendiri, memperbaiki kesalahan, dan menguatkan pemahaman melalui interaksi dengan guru dan siswa lain. Peningkatan hasil belajar dari 39,13 menjadi 71,13 yang berarti *game based learning* melalui *kahoot* tidak hanya efektif untuk siswa dengan kemampuan tinggi, tetapi juga membantu siswa yang sebelumnya mempunyai hasil belajar rendah dalam mengejar ketertinggalannya. Untuk itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa lingkungan

belajar yang menarik dan menyenangkan seperti *game based learning* melalui *kahoot* ini dapat memberdayakan seluruh siswa untuk membangun dan mengembangkan pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dengan tidak menjadi siswa yang pasif, tetapi berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran yang membentuk pengetahuan mereka sendiri.

Pengaruh Game Based Learning Melalui Kahoot dalam Pembelajaran IPS

Hasil *pretest* dan *posttest* di kelas VII A sebagai kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari *pretest* dan *posttest*. Dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 42,78 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 66,61 di mana terjadi peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dalam pembelajarannya atau tidak mendapat perlakuan. Namun, terdapat perbedaan dengan kelas eksperimen yang mendapat perlakuan berupa penerapan metode *game based learning* melalui platform *kahoot* dalam pembelajaran IPS.

Game based learning adalah metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur *game* dalam proses belajar dengan tujuan menciptakan pengalaman belajar siswa agar lebih menarik dan interaktif. *Kahoot* menjadi salah satu platform pembelajaran yang dapat melibatkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan menantang. Siswa senang mengikuti pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *e-learning* yaitu *kahoot* yang menjadikan siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran (Anggraeni & Ginanjar, 2020). Hal ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme, karena *kahoot* dapat merangsang interaksi sosial antar siswa dan memberikan umpan balik langsung, yang memperkuat proses pembelajaran aktif. Lev Vygotsky meyakini bahwa perkembangan kognitif seseorang merupakan sebuah hasil dari interaksi dengan lingkungannya dan masyarakat (Sholeh, 2023). Seperti halnya konstruktivisme, pembelajaran yang berbasis *game* ini juga dapat memberikan pengalaman dan pemahaman yang mendalam karena dalam proses pembelajarannya terjadi interaksi siswa dengan guru, sesama teman dan lingkungan.

Pembelajaran IPS pada kelas eksperimen yaitu VII ICT 1 mendapat perlakuan berupa penerapan *game based learning* melalui *kahoot* selama proses pembelajaran materi aktivitas kegiatan ekonomi.

Tabel 1. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

No.	Nilai	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maksimum	Sum
1.	Pretest	39,13	10.159	24	68	900
2.	Posttest	71,13	7.028	52	80	1.636

Sumber: Data Primer, 2025

Hasil *pretest* dan *posttest* di kelas VII ICT 1 sebagai kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan setelah diberikan perlakuan atau setelah diterapkannya metode *game based learning* melalui platform *kahoot*. Dengan nilai terendahnya pada angka 52 dan nilai tertinggi 80 dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 39,13 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 71,13 di mana terjadi peningkatan hasil belajar yang dapat diartikan bahwa penerapan *game based learning* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hal ini juga dibuktikan dari penurunan standar deviasi dari 10.159 menjadi 7.028 menunjukkan bahwa hasil belajar yang lebih merata dari sebelumnya, yang berarti *game based learning* melalui *kahoot* ini tidak hanya efektif untuk siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, tetapi juga membantu siswa yang sebelumnya mempunyai hasil belajar rendah dalam mengejar ketertinggalannya.

Tabel 2. Uji Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std.	Std.	95%				
		n	Devi	Error	Confidence				
		ation	ation	Mean	Interval of				
				the					
				Difference					
				Low		Upp			
				er		er			
Pair	PrePost	-	12.0	2.515	-	-	-	22	.000
1	Eks	32.0	60		37.2	26.7	12.7		
		00			15	85	25		
Pair	PrePost	-	10.5	2.206	-	-	-	22	.000
2	Kon	24.8	80		29.4	20.2	11.2		
		70			45	94	73		

Sumber: Data Primer, 2025 Output IBM SPSS Statistic 27

Selain itu, melalui uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* yang dapat dilihat pada tabel 3. menunjukkan nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh dalam penerapan *game based learning* terhadap hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Pembelajaran konvensional yang masih sering diterapkan dalam pembelajaran IPS menjadikan siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah penerapan *game based learning* melalui *kahoot* untuk lebih menghidupkan suasana kelas dan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar kognitif siswa kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dengan kelas eksperimen yang menggunakan *game based learning* melalui *kahoot* yaitu sebesar 66,61 dan 71,13 yang artinya penggunaan metode dalam pembelajaran memengaruhi hasil belajar siswa dan pembelajaran yang menarik juga menyenangkan membuat siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Penerapan *game based learning* melalui *kahoot* terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Kelas eksperimen sebagai penerima perlakuan mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar dari 39,13 (*pretest*) menjadi 71,13 (*posttest*). Hal ini juga dibuktikan dengan uji *paired sample t-test* dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$ yang artinya perlakuan ini sebagai salah satu metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Sekolah diharapkan terus mendukung dan memfasilitasi penerapan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa dan membangun suasana belajar yang nyaman, efektif dan inovatif serta menyenangkan. Guru disarankan untuk terus mencari cara-cara baru yang efektif dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan seperti *game based learning* melalui *kahoot* dan mengevaluasi serta memvariasi media, metode dan model pembelajaran yang digunakan serta selalu melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Siswa diharapkan untuk

berpartisipasi aktif dalam pembelajaran untuk dapat mengembangkan pengetahuan yang telah dimiliki dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Penelitian selanjutnya diharapkan meneliti *game based learning* dan menguji pengaruhnya dalam mata pelajaran, lokasi dan media selain *kahoot* serta mengeksplorasi faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan metode ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, F. P., & Ginanjar, A. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran E-Learning Dengan Media Kahoot Terhadap Kemampuan Analisis Pesertdidik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS*, 2(1), 72–83. <https://doi.org/10.15294/sosiolum.v2i1.37442>
- Asrori. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidipliner*. CV Pena Persada.
- Dary, U., & Mulianingsih, F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas 8 di SMP N 36 Semarang. *Journal of Indonesian Social Studies Education*, 1(2), 172–179.
- Fatmawati, F., & Raihana, R. (2023). Analisis Yuridis Terhadap Artificial Intelligence Pada Tindak Pidana Penyebaran Malware Di Indonesia. *Journal Of Social Science Research*, 3(2).
- Hamidi, D. Z., Ginanjar, N. S., Deni, A., & Safitri, N., & Suwarna, I. (2023). Optimalisasi Manajemen UMKM melalui Pendampingan dan Pelatihan Pengabdian pada Masyarakat. *Jurnal Pengabdian West Science*, 2(03), 206–212.
- Japar, M., & Maman, H. (2024). *Teknologi Baru dalam Pembelajaran*. Jakad Media Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=6XQyEQAAQBAJ>
- Lestari, P., Yohana, C., & Adha, M. A. (2023). Pengaruh Fasilitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Humas Kelas Xi Otkp Di Smkn Jakarta Barat. *Jurnal Media Administrasi*, 8(1), 35–47. <https://doi.org/10.56444/jma.v8i1.500>
- Marzuki, M. (2024). PENGARUH MODEL CONCEPT ATTAINMENT TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN BIOLOGI MATERI SISTEM PENCERNAAN. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(1), 343–356.
- Murtado, D., Hita, I. P. A. D., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Ma'mun, A. H., & Yahya, M. D. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Journal on Education*, 6(1), 35–47.
- Mustakim. (2020). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN MEDIA ONLINE SELAMA PANDEMI COVID-19 PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA. *Al asma: Journal of Islamic Education*, 2(1).
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265–276.
- Nuramini, A., Suri, D. R., Sofiani, I. K., Mudatsir, M., Susanti, T., Ritonga, S., Robiah, D., Munawarah, S., Anggia, D., & Ulfa, M. (2024). *Metode Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=QeP8EAAAQBAJ>
- Nurhayati, S., Haluti, F., Nurteti, L., Pilendia, D., Haryono, P., Hiremawati, A. D., Afrizawati, A., Nurmiati, N., Saidah, E. M., & Bariah, S. (2024). *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=tekEEQAAQBAJ>
- Raihana, R., Siregar, S. H., Agmallia, R., Saputra, H. D., Rosyiqah, F., Yulanda, Y., Prasetyo, Y., & A., Rahmawati, S., Fier, T. J., & Nurazima, N. (2023). PENANAMAN NILAI-NILAI TANGGUH LINGKUNGAN MASYARAKAT DESA MEKAR JAYA KECAMATAN KAMPAR KIRI TENGAH KABUPATEN KAMPAR. *SWARNA. Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2 (8), 889–902.
- Sakdah, S. M., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/Edukatif.V4i1.1845>
- Sholeh, D. M. (2023). *Pendidikan IPS dari Teori Konstruktivisme, Pesantren, sampai SDG's*. https://diasmumpuni.files.wordpress.com/2018/02/fa_buku-konservasi-unnes-final.pdf
- Supadi, G., Nugraheni, F., Suparno, & Pantoro. (2018). *Jurnal Pendidikan Empirisme*. <https://books.google.co.id/books?id=AQ6DDwAAQBAJ>
- Ulimaz, A., Salim, B. S., Marzuki, I. Y., Syamsuddin, & Tumpu, A. B. (2024). Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Dengan Penerapan Pembelajaran Berbasis Game. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7, 1962–1976. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/25604/17852>
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 334–341. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/download/3507/2794/26927>