



PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *KAHOOT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD

Hevi Agnes Setia^{1*}, Dini Riani², Rina Indriani³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Pasundan

*Email: Heviagnes7@gmail.com, diniriani@unpas.ac.id, rinaindriani@unpas.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.4178>

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar pada siswa di kelas IV SDN 221 Babakan Sentral. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui gambaran pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* dengan pembelajaran yang menggunakan model *Direct Instructional*, (2) perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* dan siswa yang menggunakan model *Direct Instructional*, (3) besarnya peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot*, (4) dan pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD. Metode penelitian yang digunakan yaitu *quasi experiment* dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi yang diambil dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV di salah satu SD di kota Bandung. Sampel yang diambil sebanyak 2 kelas, yaitu kelas IV C sebagai kelas eksperimen dan kelas IV D sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji normalitas, homogenitas, *Mann-Whitney*, gain ternormalisasi, dan *effect size*. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh Gambaran proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* berjalan lancar dan baik, terdapat peningkatan pada aktivitas pendidik dan siswa di setiap pertemuan. Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* dengan siswa yang menggunakan model *Direct Instructional*, yaitu diperoleh data hasil *pretest* kelas IV C sebesar 56,30 dan untuk kelas IV D sebesar 52,31. Sedangkan setelah siswa diberikan *posttest*, data hasil yang ditemukan di kelas IV C memiliki rata-rata 84,44 dan kelas IV D sebesar 70,38. Terdapat peningkatan hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* sebesar 0,6918 dalam uji gain ternormalisasi dengan kategori sedang. Terdapat pula pengaruh pada penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* dengan nilai 1,637 dalam uji *Effect Size* dengan kategori besar.

Kata Kunci: Model *Problem Based Learning*, *Kahoot*, Hasil Belajar, Siswa Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kumpulan keadaan yang mempengaruhi pertumbuhan seseorang sebagai proses belajar yang terjadi sepanjang pengembangan kemampuan kognitif dan afektif inti (Ii, Teoritis. 2017) (dalam Aini, 2022, hlm. 1). Tingkat pendidikan dasar bagi siswa yang menempuh pendidikan adalah pendidikan sekolah dasar (SD). Pendidikan di sekolah dasar harus dilaksanakan seefektif mungkin karena membantu siswa mengembangkan pondasi pengetahuan yang dapat mereka manfaatkan di jenjang pendidikan selanjutnya. Menurut Sumantri (2023) (dalam Aini, 2022, hlm.1) tujuan dari pendidikan dasar adalah untuk membantu peserta didik memenuhi prasyarat untuk masuk ke sekolah menengah dan juga membantu mereka memperoleh sikap, kemampuan, dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk bertahan hidup. Dalam pendidikan dasar, tujuan dari pendidikan dasar tidak lepas dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah seperangkat kegiatan belajar yang dilakukan siswa di bawah bimbingan guru.



Menurut Fadiyah (2020) (dalam Puspita, 2023, hlm. 188) proses pembelajaran sangat penting karena dapat memperluas dasar pengetahuan seseorang, yang akan sangat berguna di masa depan. Proses membangun hubungan antara guru dan siswa serta siswa antar siswa dengan sumber belajar lainnya dalam lingkungan kelas dikenal sebagai pembelajaran. Dengan begitu interaksi antara guru dan siswa, serta alat, sumber daya, teknik, dan strategi yang digunakan dalam proses tersebut, semuanya berkontribusi pada proses pembelajaran. Lebih jauh lagi, jika pendekatan yang tepat digunakan, proses pembelajaran di sekolah dasar akan berjalan dengan lancar.

Saat ini, fenomena yang terlihat yaitu proses pembelajaran masih dikendalikan oleh instruksi pendidik, sehingga peserta didik tidak memiliki cukup kesempatan untuk mengembangkan keterampilan mereka secara mandiri melalui proses inkuiri dan berpikir. Hal tersebut terlihat ketika peneliti melakukan observasi pada kegiatan Kampus Mengajar 5 di SDN 221 Babakan Sentral, dimana pengetahuan dan konsep yang dipelajari peserta didik melalui instruksi yang berfokus pada pembelajaran dan satu sisi jarang sekali berguna. Lalu, di era digital ini guru juga kurang memanfaatkan teknologi sebagai media yang bisa menunjang pembelajaran supaya lebih menyenangkan peserta didik, masih banyak guru yang hanya mengandalkan buku paket saja sebagai media pembelajarannya. Fenomena tersebut diperkuat dengan fakta bahwa pencapaian hasil belajar IPA masih banyak di bawah KKM, terlihat dari data yang diperoleh saat AKM peserta didik kelas V SDN 221 Babakan Sentral, yang mana dari 25 siswa kelas V hanya 10 orang yang lulus memenuhi KKM. Itu artinya persentase kelulusan pada mata pelajaran IPA di kelas V hanya berkisar 35% saja, sedangkan 65% siswanya dinyatakan tidak lulus, sehingga pencapaian hasil belajar bisa dikatakan belum maksimal. Hal tersebut bisa terjadi karena pendidik sering menekankan bahwa siswa harus belajar, tetapi hanya memberikan sedikit arahan tentang bagaimana cara belajar atau memecahkan masalah. Alasannya, sebagian besar sekolah masih menggunakan model pembelajaran tradisional, lalu penggunaan media pembelajaran yang masih berpedoman pada buku saja dan tidak memanfaatkan kemajuan teknologi sehingga menimbulkan kejenuhan dalam belajar.

Fenomena dan fakta di atas diperkuat oleh pendapat Dwi (2023, hlm. 2) yang menyatakan bahwa di Indonesia masih terdapat beberapa masalah pendidikan yang umum terjadi dan menjadi tantangan dalam meningkatkan kualitas serta akses pendidikan. Salah satunya yaitu kualitas guru dan tenaga pendidik, di mana masih banyak tenaga pendidik yang kurang mendapatkan pelatihan yang memadai. Selain itu, keterbatasan sumber daya manusia yang berkualitas di bidang pendidikan juga menghambat guru untuk lebih berkembang maupun bereksplorasi dalam menerapkan metode pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Pratama (2019, hlm. 69) berpendapat bahwa ketika model pembelajaran direct instructional digunakan di dalam kelas tanpa pemanfaatan sumber belajar yang menarik, siswa menjadi tidak tertarik dan sering kali sibuk dengan tugas-tugas mereka sendiri. Sejauh ini, masih terdapat berbagai kekurangan dalam proses pembelajaran, seperti siswa yang terlihat mengobrol satu sama lain saat pelajaran berlangsung dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, beberapa siswa juga kehilangan motivasi belajar karena mengantuk meskipun sedang mengikuti pembelajaran.

Pada penelitian yang dilakukan Aggraini, Susi, dkk. (2019, hlm. 2) yang berjudul “Pengaruh Model PBL Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 13 Pontianak” menyatakan bahwa guru sudah melakukan pembelajaran dengan baik, menguasai materi, serta mampu mengondisikan kelas dengan baik. Namun, pada saat menjelaskan materi, guru hanya berpedoman pada buku paket, sementara siswa hanya menyimak penjelasan guru. Kegiatan tanya jawab yang terjadi hanya antara guru dan siswa tertentu dan tidak melibatkan interaksi dengan siswa lain. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang terbatas hanya berupa gambar membuat siswa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini menyebabkan siswa hanya menerima kumpulan pengetahuan yang diberikan guru dan kurang berperan secara aktif dalam mencari tahu serta membangun sendiri pengetahuannya secara langsung dengan melibatkan lingkungan sekitar. Akibatnya, proses pembelajaran masih memiliki banyak kekurangan.

Kekurangan dalam proses pembelajaran terjadi karena model dan pola pembelajaran yang digunakan oleh pendidik belum berubah dan masih berpusat pada pendidik serta kurang



memanfaatkan media yang tersedia. Hal ini dapat mengakibatkan peserta didik menjadi tidak kreatif dan tidak kritis dalam berpikir. Kehilangan daya nalar dan kreativitas dalam berpikir maupun bertindak pada akhirnya memengaruhi perilaku mereka saat pembelajaran, di mana peserta didik cepat merasa bosan. Rendahnya hasil belajar siswa juga merupakan indikasi bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Nur Ahyani (2013) (dalam Erlina, 2019, hlm. 2) mengungkapkan bahwa permasalahan pembelajaran mencakup model pembelajaran, kurikulum, materi, dan media pembelajaran. Masalah utamanya terletak pada model dan media yang digunakan, yang sebagian besar masih menggunakan model pembelajaran direct instructional, di mana pembelajaran dilakukan melalui metode ceramah dan pemberian informasi materi dengan media yang masih monoton. Oleh karena itu, apabila seorang guru ingin meningkatkan kemampuan berpikir dan hasil belajar peserta didik, diperlukan penggunaan model pembelajaran yang tepat.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan rancangan kegiatan instruksional yang dibuat untuk memastikan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar dan mengikuti alur kejadian yang logis. Karena kegiatan pembelajaran menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka, menerapkan kemampuan berpikir kritis, serta mengembangkan kerja tim dan kerja sama, model pembelajaran ini dinilai efektif dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan pengalaman belajar (Octavia, 2020, hlm. 13).

Selain itu, anak-anak saat ini sudah sangat paham dengan teknologi dan media informasi terkini, memiliki ketertarikan yang kuat terhadap apa yang ada di sekelilingnya, serta tidak mengalami kesulitan dalam memahami cara menggunakannya. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21 yang dituntut untuk melek teknologi. Guru juga harus mampu memanfaatkan media teknologi dalam kegiatan proses pembelajaran (Rahayu et al., 2023, hlm. 90). Oleh karena itu, guru perlu menggunakan model pembelajaran yang tepat dan relevan dengan perkembangan zaman serta mampu menarik minat siswa sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang baik. Salah satu alternatif tindakan tersebut ialah penerapan model problem based learning (PBL).

Problem Based Learning (PBL) dapat didefinisikan sebagai seperangkat model pendidikan yang berfokus pada masalah untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, pengaturan diri, dan pemahaman konten. Berdasarkan Glazer (2001) (dalam Nafiah, 2017, hlm. 127), PBL menekankan pembelajaran dengan menerapkan konsep-konsep teoretis pada masalah-masalah praktis. Pembelajaran berbasis masalah ini menawarkan peserta didik kesempatan untuk menyelidiki spektrum aspek yang lebih luas, dengan penekanan pada perkembangan mereka sebagai anggota masyarakat yang terlibat dan bertanggung jawab.

Dengan demikian, dapat diasumsikan bahwa melalui PBL siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka miliki sebelumnya (prior knowledge). Dari pengetahuan awal tersebut akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru. PBL merupakan suatu proses pembelajaran di mana masalah menjadi pemandu utama dalam kegiatan belajar. Masalah yang dihadirkan digunakan sebagai sarana agar peserta didik dapat mempelajari sesuatu yang dapat menunjang keilmuannya. Oleh karena itu, penerapan model PBL diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Khusna (2013, hlm. 1) menyampaikan bahwa hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar adalah nilai yang diterima siswa dalam bentuk angka atau huruf setelah menyelesaikan materi pembelajaran melalui tes atau ujian yang diberikan guru. Dari hasil belajar tersebut, guru dapat memperoleh informasi mengenai sejauh mana siswa memahami materi yang dipelajari.

Secara lebih luas, hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh setelah melalui proses pembelajaran. Pada umumnya, hasil belajar berupa keterampilan dan perilaku baru yang terbentuk sebagai akibat dari latihan dan pengalaman belajar.



Pada penelitian Purnomo (2023, hlm. 8) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air di Kelas V SD” menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata siswa yang diajarkan dengan menggunakan model Problem Based Learning pada materi siklus air berdasarkan potensi alam di kelas VA, yaitu sebesar 78,18. Sementara itu, hasil belajar IPA siswa yang diajarkan dengan menggunakan model direct instructional pada materi yang sama diperoleh nilai rata-rata sebesar 64,09. Artinya, nilai rata-rata siswa yang menggunakan model Problem Based Learning lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model direct instructional.

Di samping penggunaan model Problem Based Learning, untuk mengatasi kesulitan dalam perkembangan akademik siswa diperlukan peningkatan taktik pembelajaran, seperti pengenalan model pembelajaran berbantuan media digital. Seiring perkembangan teknologi yang semakin maju, game dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Salah satu media digital yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran adalah media game Kahoot.

Kahoot diluncurkan oleh Universitas Sains dan Teknologi Norwegia (NTNU) melalui proyek Lecture Quiz pada tahun 2016. Kahoot merupakan alat pembelajaran berbasis permainan yang muncul dari eksperimen prototipe awal dan menunjukkan peningkatan keterlibatan, motivasi, serta pembelajaran yang dirasakan oleh siswa menurut Wang dan Lieberoth (2016) (dalam Putra dkk., 2020, hlm. 112). Game Kahoot memiliki beberapa keunggulan, di antaranya soal-soal yang disajikan memiliki alokasi waktu terbatas sehingga siswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal. Selain itu, jawaban diwakili oleh gambar dan warna, serta tampilan pada perangkat guru dan siswa akan otomatis menyesuaikan dengan nomor soal yang sedang ditampilkan.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan dalam penerapan model Problem Based Learning, penggunaan media Kahoot dapat menjadi solusi pendukung. Model ini menuntut siswa untuk aktif memecahkan masalah yang didukung oleh aplikasi Kahoot dengan fitur kuis yang menarik dan menyenangkan. Media Kahoot merupakan inisiatif pembelajaran yang selaras dengan keterampilan abad ke-21, yaitu kemampuan menggunakan media dan informasi secara efektif sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif, bermakna, dan menyenangkan.

Seperti pada penelitian yang dilakukan Kurnia (2023, hlm. 98–100) dengan judul “Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 134 Rejang Lebong” yang menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran Kahoot berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan media Kahoot dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Kahoot juga dapat menumbuhkan rasa senang karena dalam media ini terdapat beberapa mode pembelajaran yang menarik, yaitu mode teach, challenge, dan study, yang masing-masing memiliki keunikan tersendiri.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif karena data yang dikumpulkan berupa angka dengan berbagai kualifikasi, seperti nilai rata-rata, persentase, nilai maksimum, dan sebagainya. Data tersebut digunakan sebagai bukti untuk menguji hipotesis dengan cara menunjukkan perbedaan, perbandingan, dan hubungan antarvariabel. Metode penelitian kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2011), merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data yang bersifat kuantitatif atau statistik yang sejalan dengan ideologi positivisme. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, karena penelitian ini berupaya mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali. Menurut Sugiyono (2013), istilah *metode penelitian eksperimental* mengacu pada metode penelitian yang dilakukan dalam pengaturan terkontrol untuk mengamati pengaruh perlakuan tertentu pada subjek



lainnya. Adapun desain eksperimen yang digunakan adalah quasi experimental design (eksperimen semu), yaitu desain penelitian yang memiliki kelompok kontrol namun tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Dalam penelitian ini digunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Kahoot sebagai perlakuan (treatment) untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 221 Babakan Sentral. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas IV C sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model Problem Based Learning berbantuan Kahoot dan kelas IV D sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instructional*. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, uji Mann-Whitney, *gain ternormalisasi*, dan *effect size* untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Uji Normalitas Data *Posttest*

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas Data Posttest Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Posttest Eksperimen	.239	27	.000	.882	27	.005
	Posttest Kontrol	.288	26	.000	.829	26	.001

Keputusan uji normalitas menggunakan tes *Shapiro-Wilk*, karena jumlah sampel pada penelitian ini <50 orang dan untuk mengetahui apakah data *pretest* kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal atau tidak, maka dapat berpedoman pada derajat kebebasan yang dipakai adalah $\alpha = 5\%$ (0,05) artinya jika nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal, tetapi jika nilai signifikansi < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Berdasarkan nilai pada tabel 4.12 di atas, pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,005 dan kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 yang artinya sampel berdistribusi tidak normal.

2) Uji Homogenitas Data *Posttest*

Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas Posttest

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	3.631	1	51	.062
	Based on Median	1.805	1	51	.185
	Based on Median and with adjusted df	1.805	1	49.104	.185
	Based on trimmed mean	3.176	1	51	.081

Keputusan uji homogenitas dapat dilihat dari nilai signifikansi yang diperoleh berdasarkan derajat kebebasan atau nilai *alpha* (α) yang dipakai adalah $\alpha = 5\%$ (0,05) dan keputusan uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi > 0,05 maka data homogen, begitupun sebaliknya jika nilai signifikansi < 0,05 maka data tidak homogen. Berdasarkan tabel 4.13 di atas diperoleh nilai signifikansi adalah 0,062 yang berarti nilai Sig. > 0,05 artinya data bersifat homogen.

3) Uji Hipotesis Data *Posttest*

Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis Data Posttest

Test Statistics ^a	
	Nilai
Mann-Whitney U	94.500
Wilcoxon W	445.500
Z	-4.764



Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
------------------------	------

Keputusan uji hipotesis jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Sedangkan jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan tabel 4.14 di atas, nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

4) Besarnya Peningkatan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Kahoot* Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD

Tabel 4 Hasil Uji Gain Ternormalisasi

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	27	.33	1.00	.6508	.20996
Valid N (listwise)	27				

Berdasarkan data pada tabel 4.15 di atas, dapat diketahui hasil dari perhitungan gain ternormalisasi di kelas eksperimen adalah 0,6508. Berdasarkan perhitungan, dapat diketahui bahwa skor uji N-gain untuk kelas eksperimen adalah 0,6508. Maka menurut tabel interpretasi yang terdapat di bab 3 halaman 23, jika skor yang diperoleh $0,6508 < 0,70$ dengan interpretasi sedang. Dapat ditarik simpulan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* dapat meningkatkan dengan kategori sedang terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD.

5) Besarnya Pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD

Tabel 4 Hasil Uji Effect Size

Independent Samples Effect Sizes			95% Confidence Interval	
	Standardizer ^a	Point Estimate	Lower	Upper
Hasil	Cohen's d	8.590	1.637	2.256
	Hedges' correction	8.719	.991	2.222
	Glass's delta	7.736	1.072	2.543

Berdasarkan data pada tabel 4.16 di atas, dapat diketahui hasil dari perhitungan uji *effect size* adalah 1,637. Maka menurut tabel interpretasi yang terdapat di bab 3 halaman 25 memperoleh nilai $1,637 > 0,8$ yang artinya memiliki *effect size* dengan interpretasi besar. Dapat ditarik simpulan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* memiliki *effect size* yang berpengaruh besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD.

4. SIMPULAN

Pada bagian ini peneliti menyampaikan simpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 221 Babakan Sentral. Berdasarkan data dan analisis temuan peneliti, maka simpulan penelitian, sebagai berikut:

1. Secara umum, pembelajaran di kelas eksperimen yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* berjalan dengan lancar dan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Aktivitas guru dan siswa mengalami kenaikan disetiap pertemuan pembelajaran. Aktivitas siswa lebih tinggi di kelas eksperimen dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 83% dengan kategori sangat baik sedangkan perolehan nilai rata-rata di kelas kontrol dengan nilai rata-rata sebesar 77% dengan kategori baik.



2. Terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instructional* dalam mata pelajaran IPAS topik “Wujud Zat dan Perubahannya”. Perbedaan siswa di SDN 221 Babakan Sentral kelas pada kelas IV C sebagai kelas eksperimen dan IV D sebagai kelas kontrol dibuktikan dengan perolehan hasil *posttest* antara kedua kelas tersebut. Kelas eksperimen mendapat rata-rata *posttest* sebesar 84,44 sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata *posttest* sebesar 70,38. Perbedaan perolehan nilai *posttest* disebabkan karena proses pembelajaran di kedua kelas menggunakan model pembelajaran yang berbeda sehingga membuat siswa mendapatkan perolehan hasil belajar yang berbeda pula. Kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning* cenderung membuat siswa lebih memahami pembelajaran serta antusias dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD termasuk dalam kategori sedang. Hal ini dibuktikan dari perolehan hasil uji gain ternormalisasi sebesar 0,6508. Model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* memberikan peningkatan yang berkategori sedang pada hasil *pretest* dan *posttest* siswa di kelas eksperimen. Meskipun memberikan peningkatan yang tidak terlalu signifikan, tetapi model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* mampu membantu siswa dalam memperoleh dan membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan pembelajaran yang bermakna.
4. Pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD termasuk ke dalam kategori yang memiliki pengaruh besar dan dapat dibuktikan dari perolehan hasil uji *effect size* sebesar 1,637. Model *problem based learning* berbantuan *Kahoot* berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa yang disebabkan selama proses pembelajaran siswa diminta langsung untuk menerapkan pengalaman pribadi mereka dan pengetahuan yang mereka miliki untuk mencari informasi mengenai suatu masalah yang diselidikinya sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka secara bersamaan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan aplikasi kahoot! dan quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(1): 92-102.
- Abidin, Kurniawati. 2021. *Literature study of problem-based learning models on mathematics learning. Social, Humanities, and Education Studies (SHEs)*, 4(6):26–32.
- Anggraini, Susi, dkk. (2019). Pengaruh Model PBL Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 13 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(9): 2.
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1): 127.
- Cahyaningsih, Dewi (2021) *Hubungan Pengetahuan Perpajakan Dan Tingkat Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Dalam Membayar PBB (Survei Pada Penduduk di Kota Bekasi)*. Skripsi thesis, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta.
- Dakhi, S Agustin. (2020). Peningkatan hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and development*. 8(2): 468.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Dwi, Anugrah (2023). *Masalah Pendidikan Yang Umum Terjadi di Indonesia*. (Artikel, FKIP UMSU) <https://fkip.umsu.ac.id/masalah-pendidikan-yang-umum-terjadi-di-indonesia/> (diakses tanggal 30 Januari 2024).
- Efendi, Ahmad. (2021). Penerapan model problem based learning berbantuan media animasi terhadap hasil belajar kognitif dan berpikir kritis siswa pada materi suhu dan kalor. 1(1):752–62.



- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika SD. *Primary*, 7(1), 40-47.
- Handayani, Asih, et al., (2017) *Analisis Bauran Pemasaran Terhadap Keputusan Mahasiswa Memilih Program Studi (Studi di Fakultas Ekonomi Universitas Bojonegoro)*. Thesis thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ihsana. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Jannah & Pahlevi. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis *Higher Order Thinking Skills* Berbantuan Aplikasi “Kahoot” Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(1): 108-121.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian pembelajaran: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A–C*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Khusna, Rikado. (2013). *Pengaruh Minat Belajar dan Kehadiran Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Mojosongo*. (Thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta). <https://eprints.ums.ac.id/24619/> (diakses tanggal 3 Februari 2024).
- Koeswanti, H. D. (2018). *Eksperimen Model Kooperatif Learning dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Karya Ilmiah Mahasiswa Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Logis*. Satya Wacana Press.
- Kudisiah, Hj. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Gaya Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas IV SDN Bedus Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 4(2): 195-202.
- Kurnia, Ika, dkk. (2023). *Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas V SD Negeri 134 Rejang Lebong*. (Thesis, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup). <http://e-theses.iaincurup.ac.id/4356/> (diakses 3 Februari 2024).
- Kurniawan, M., Taiyeb, M., Arifin, A. N. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot! Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas SMA Negeri 1 Wonomulyo. *Jurnal Biologi dan Keguruan Biologi*, 4(1), 9-22.
- Lubis, N., Mutiara, Asriani, D. ., sakila, R., & Saftina, S. (2023). PENTINGNYA PERANAN IPA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI. *Jurnal ADAM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 119–123.
- Marwah, dkk. (2021). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia dan Benda Di Lingkungannya. *Journal Of Social Studies, Arts, and Humanities (JSSAH)*, 1(1), 42-45.
- Meylovva, Donna. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1): 84 – 91.
- Morissan. (2017). *Manajemen Public Relations: Strategi Menjadi Humas Profesional*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Mukhid, Abd. (2021). *METODOLOGI PENELITIAN PENDEKATAN KUANTITATIF*: CV. Jakad Media Publishing. Surabaya.
- Nafiah, Yunin Nurun. (2017). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan kinerja dan kemampuan berpikir kritis siswa SMA. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi* 1(1):45–53.
- Noviani, Reni, 195030030 (2023) *Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Flipbook Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Iklan Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 25 Kota Bandung*. Skripsi(S1) thesis, FKIP UNPAS.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*. 03(01): 175.
- Nuryani, S., Maula, L. H., & Nurmata, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*. 4(2). 599-603.



- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish.
- Pabundu Tika, Moh. (2005). *Metode Penelitian Geografi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Pitaloka, *et.al.*, (2022). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri Sarirejo 03 Dengan Siswa Kelas VI SD Negeri Sukoharjo 03 Tahun Pelajaran 2018/2019. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(1): 205-216.
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices. *Management Teaching Review*, 2(2): 151–158.
- Prasetyo, E. B., Natsir, N. F., & Haryanti, E. (2022). Asumsi Dasar pada Ilmu Pengetahuan yang menjadi Basis Penelitian Pendidikan Islam. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 380–38.
- Pujiwati, H. (2020). Pemberian Tes Akhir Dengan Aplikasi Kahoot Pada Pelajaran Sejarah. *EDUTECH*, 19(2): 184-199.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A, 2019, “Implemetasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0”, Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus 1-7.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Karakteristik Keterampilan Guru Abad 2. Caruban: *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(1), 308– 321.
- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2018). *Evaluasi Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ricardo & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188-209.
- Risdiany, dkk. (2022). Analisis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Materi Keberagaman. *Journal of Education*, 5(1), 726-734.
- Rosmana, P. S., *et. al.* (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagri Kaler. *Jurnal Sinektik*. 6(1).
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Rustianti, E. Y., dkk. (2024). Implikasi Pembelajaran Saintifik Pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar Dalam Perspektif Teori Konstruktivisme. *Jurnal Ilmiah Mitra Suara Ganesha*. 1 (11): 8-13.
- Rutonga, Rudi. (2017). Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Universitas Trilogi*. 1(02): halaman 196-207.
- Sagala, Artha, dkk. (2021). *Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. (Artikel, Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021). <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43426> (diakses tanggal 3 Februari 2024).
- Saharuddin, A., Yusuf, F., & Rahim, N. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Kuis Interaktif Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 32 Marinding. *Global Journal Basic Education*, 3(1), 20-28.
- Saharudding., *et. al.* (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Kuis Interaktif Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 32 Marinding. *Global Journal Basic Education*, 3(1), 20-28.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845> (diakses tanggal 3 Februari 2024).
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PANDAWA*, 2(2), 278-288.
- Santoso., & Asto. (2015). Pengaruh Strategi pembelajaran KWL (Know, want, Learned) Terhadap Hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*; 4 (3), 726.
- Sari, Desvi Uri Novita. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Quasi Eksperimen*



- Mata Pelajaran Ekonomi pada Konsep Pertumbuhan dan Pembangunan Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 1 Ciwaringin Tahun Ajaran 2022/2023*). Sarjana thesis, Universitas Siliwangi.
- Sekaran, Uma dan Bougie, R. 2017. *Metode Penelitian untuk Bisnis Pendekatan Pengembangan-Keahlian*. Jakarta: Salemba Empat.
- Setiyaningsih, Leny (2014) Efektivitas Pelaksanaan Pendidikan Pemustakaan Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dalam Pemanfaatan Perpustakaan Bagi Peserta Didik SMAN 6 Bandung. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Widianto, dkk. 2023. Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SD Karanganyar 01. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1 (1): 557 – 562.
- Yamin Martinis. (2013). *Strategi & Metode Dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.