

**PENGUNAAN KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
PERMAINAN SEBAGAI BENTUK VARIASI PEMBELAJARAN DALAM MATA  
PELAJARAN IPS SISWA SMP BIRRUL WALIDAIN MUHAMMADIYAH PLUPUH**

Wawan Suranto<sup>1</sup>, Setyo Nugroho<sup>2\*</sup>, Budi Murtiyasa<sup>3</sup>, Masduki<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, Indonesia  
<sup>1</sup>[q100240027@student.ums.ac.id](mailto:q100240027@student.ums.ac.id); <sup>2</sup>[q100240023@student.ums.ac.id](mailto:q100240023@student.ums.ac.id);  
<sup>3</sup>[budi.murtiyasa@ums.ac.id](mailto:budi.murtiyasa@ums.ac.id); <sup>4</sup>[masduki@ums.ac.id](mailto:masduki@ums.ac.id)  
*corresponding author\**

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effectiveness of using Kahoot, a game-based learning platform, in improving student learning outcomes in Social Studies (IPS) at SMP Birrul Walidain Muhammadiyah Plupuh. The research employed a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The subjects were 28 seventh-grade students, divided into two groups: VII A as the experimental group (using Kahoot) and VII B as the control group (using conventional teaching methods), each consisting of 14 students. Data were collected through pretest and posttest assessments. The results showed that the average posttest scores of the experimental group were significantly higher than those of the control group. The independent t-test confirmed a significant difference in learning outcomes between the two groups. It can be concluded that the use of Kahoot as a game-based learning medium is effective in enhancing students' understanding and engagement in Social Studies learning.*

**Keywords:** Kahoot, game-based learning, Social Studies

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII SMP Birrul Walidain Muhammadiyah Plupuh. Penelitian ini menggunakan metode quasi-eksperimental dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII A (kelompok eksperimen) dan VII B (kelompok kontrol) yang masing-masing terdiri dari 14 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Uji-t menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Kesimpulannya, penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan efektif meningkatkan hasil belajar IPS siswa..

**Kata Kunci:** Kahoot, pembelajaran berbasis permainan, IPS

**A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk karakter,

pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Dalam konteks pendidikan formal di Indonesia,

proses pembelajaran dituntut untuk lebih inovatif dan berpusat pada siswa guna meningkatkan kualitas hasil belajar. Terlebih dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa karena penyajiannya yang bersifat teoritis dan penuh hafalan. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2012).

Kondisi tersebut menuntut guru untuk menciptakan variasi dalam strategi pembelajaran agar mampu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa. Salah satu pendekatan yang relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini adalah pemanfaatan teknologi informasi dalam bentuk media pembelajaran interaktif dan berbasis permainan (*game-based learning*). Salah satu media yang cukup populer dan banyak digunakan adalah *Kahoot*, sebuah platform pembelajaran interaktif berbasis kuis yang dapat diakses secara daring melalui perangkat digital seperti smartphone, tablet, atau komputer (Plump & LaRosa, 2017).

### *Game-based learning*

memberikan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan mendorong interaksi antar siswa. *Kahoot* memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dan melakukan evaluasi secara langsung melalui kuis interaktif yang menarik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konsep dalam berbagai mata pelajaran (Bicen & Kocakoyun, 2018). Namun, kajian mengenai efektivitas *Kahoot* dalam konteks pembelajaran IPS di tingkat SMP, khususnya di sekolah berbasis Islam seperti SMP Birrul Walidain Muhammadiyah Plupuh, masih terbatas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji sejauh mana penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan pendekatan quasi-eksperimental dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas VII A sebagai kelompok

eksperimen dan kelas VII B sebagai kelompok kontrol. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-eksperimen. Pendekatan ini dipilih karena penelitian dilakukan terhadap dua kelompok yang telah terbentuk sebelumnya, tanpa adanya randomisasi, namun tetap diberi perlakuan berbeda untuk mengetahui pengaruh suatu variabel tertentu. Desain yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yaitu desain eksperimen yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak, tetapi memiliki karakteristik yang sebanding.

Lokasi penelitian ini adalah di SMP Birrul Walidain Muhammadiyah Plupuh pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII, yaitu kelas VII A dan VII B. Kelas VII A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang

mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan media *Kahoot*, sedangkan kelas VII B sebagai kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran menggunakan metode konvensional (ceramah dan diskusi). Jumlah siswa dalam masing-masing kelas adalah 14 orang, sehingga total sampel penelitian berjumlah 28 siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar yang terdiri dari pretest dan posttest. Tes ini berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 soal yang disusun berdasarkan Kompetensi Dasar dan indikator pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Validitas isi instrumen dikaji oleh dua dosen ahli dan satu guru mata pelajaran IPS, dengan memperhatikan kesesuaian antara soal dengan materi, tingkat kesulitan, serta bahasa yang digunakan. Untuk mengukur reliabilitas instrumen, dilakukan uji coba terhadap 20 siswa di luar sampel penelitian, yang menghasilkan nilai reliabilitas sebesar 0,82 menggunakan rumus Cronbach's Alpha, yang berarti tergolong reliabel.

Langkah-langkah pelaksanaan penelitian meliputi tiga tahap utama, yaitu tahap pra-perlakuan, perlakuan, dan pasca-perlakuan. Pada tahap pra-perlakuan, kedua kelompok diberikan pretest untuk mengukur pengetahuan awal siswa terkait materi IPS yang akan diajarkan. Tahap perlakuan berlangsung selama empat kali pertemuan. Pada tahap ini, kelompok eksperimen belajar dengan menggunakan media *Kahoot*, yang diintegrasikan dalam kegiatan inti pembelajaran sebagai kuis interaktif untuk memfasilitasi pemahaman konsep secara menyenangkan. Siswa mengakses Kahoot melalui gawai masing-masing, sedangkan guru memandu jalannya sesi kuis sebagai bagian dari pembelajaran. Di sisi lain, kelompok kontrol menerima pembelajaran menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok kecil tanpa bantuan media digital. Setelah seluruh perlakuan diberikan, dilakukan tahap pasca-perlakuan dengan memberikan posttest kepada kedua kelompok menggunakan instrumen yang sama dengan pretest, untuk melihat perubahan hasil belajar siswa setelah perlakuan.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, standar deviasi, nilai maksimum dan minimum dari hasil pretest dan posttest masing-masing kelompok. Untuk menguji hipotesis, digunakan uji-t independent sample untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji statistik dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0,05. Jika nilai signifikansi (p-value) < 0,05, maka disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

### **C. Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sistem pembiayaan pendidikan di SMP Birrul Walidain Muhammadiyah Plupuh serta

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis permainan *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Untuk mencapai tujuan tersebut, dilakukan pengukuran hasil belajar melalui pretest dan posttest pada kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (kelas VII A) dan kelompok kontrol (kelas VII B). Berikut disajikan hasil analisis data berdasarkan uji statistik deskriptif dan inferensial.

Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelompok diberikan pretest guna mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil pretest pada masing-masing kelompok dapat dilihat pada Tabel 1 berikut :

**Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Pretest**

Kelompok	N	Rata-rata	Standar Deviasi	Skor Minimum	Skor Maksimum
Eksperimen (VII A)	14	60,21	7,45	48	72
Kontrol (VII B)	14	59,64	6,88	50	70

Dari tabel tersebut terlihat bahwa rata-rata nilai pretest pada kedua kelompok relatif seimbang. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam memahami materi IPS berada pada tingkat yang sama sebelum diberikan perlakuan.

Setelah perlakuan diberikan selama empat pertemuan, kedua

kelompok diberikan posttest dengan instrumen yang sama. Hasil posttest ditampilkan pada Tabel 2 berikut :

**Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil Posttest**

Kelompok	N	Rata-rata	Standar Deviasi	Skor Minimum	Skor Maksimum
Eksperimen (VII A)	14	83,50	6,93	72	94
Kontrol (VII B)	14	72,43	7,22	60	84

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada kedua kelompok. Namun, peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada kelompok eksperimen yang menggunakan *Kahoot* sebagai media pembelajaran.

Untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar pada masing-masing kelompok, dilakukan perhitungan gain score yang ditunjukkan dalam Tabel 3:

**Tabel 3. Rata-rata Gain Score**

Kelompok	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Gain Score
Eksperimen (VII A)	60,21	83,50	23,29
Kontrol (VII B)	59,64	72,43	12,79

Dari perhitungan gain score, diketahui bahwa peningkatan rata-

rata skor pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dilakukan uji-t independen terhadap data posttest. Hasil uji-t ditampilkan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Uji-t Posttest**

Variabel	t hitung	df	Sig. (2-tailed)
Posttest	4,181	26	0,0003

Berdasarkan hasil uji-t, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,0003 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media *Kahoot* dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan *Kahoot* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Kahoot* mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui

mekanisme kuis interaktif yang menyenangkan dan kompetitif. Selain itu, suasana belajar yang lebih komunikatif dan interaktif meningkatkan fokus serta retensi informasi yang dipelajari siswa. Sementara itu, pembelajaran konvensional cenderung bersifat pasif dan kurang menstimulus motivasi belajar siswa.

#### **D.Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis permainan *Kahoot* dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen dapat dijelaskan melalui teori belajar

konstruktivistik, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Dalam hal ini, *Kahoot* berperan sebagai alat bantu yang menciptakan lingkungan belajar interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Ketika siswa merasa tertarik dan terlibat secara aktif, maka proses kognitif mereka akan lebih optimal sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget (dalam Santrock, 2011) bahwa pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas langsung dan tantangan akan mendorong perkembangan kognitif peserta didik secara lebih efektif.

Selain itu, *Kahoot* memungkinkan adanya umpan balik langsung terhadap jawaban siswa, yang berfungsi sebagai alat refleksi sekaligus penguatan. Menurut Sudjana (2005), umpan balik yang cepat dalam proses pembelajaran akan membantu siswa dalam mengoreksi kesalahan, memperkuat konsep yang telah dipahami, serta memotivasi mereka untuk terus belajar. Karakteristik ini tidak ditemukan dalam pembelajaran

konvensional yang cenderung bersifat pasif dan satu arah.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas penggunaan *Kahoot* dalam proses pembelajaran. Plump dan LaRosa (2017) menemukan bahwa penggunaan *Kahoot* secara signifikan meningkatkan partisipasi dan retensi materi pembelajaran pada siswa sekolah menengah. Demikian pula, Bicen dan Kocakoyun (2018) menyimpulkan bahwa media berbasis permainan seperti *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus memberikan pengalaman belajar yang positif bagi siswa.

Secara praktis, temuan ini mengindikasikan bahwa *Kahoot* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini. Siswa SMP, khususnya di kelas VII, berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret menuju formal, yang sangat dipengaruhi oleh penggunaan media visual, interaksi sosial, dan keterlibatan emosional. Oleh karena itu, pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi seperti

*Kahoot* dapat membantu menjembatani antara gaya belajar siswa dan tuntutan kurikulum yang semakin kompleks.

Namun demikian, keberhasilan penggunaan *Kahoot* dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada peran guru dalam merancang pertanyaan yang bermakna, relevan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru juga perlu memastikan bahwa penggunaan teknologi tidak hanya bersifat hiburan, tetapi mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan reflektif pada diri siswa. Dalam konteks ini, *Kahoot* tidak hanya menjadi alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran aktif dan kolaboratif.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan *Kahoot* secara signifikan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Birrul Walidain Muhammadiyah Plupuh. Hal ini dibuktikan dengan

peningkatan rata-rata nilai posttest yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol, serta hasil uji-t yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

Pembelajaran menggunakan *Kahoot* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui fitur-fitur kuis digital yang dimilikinya, *Kahoot* memberikan umpan balik langsung, memperkuat pemahaman konsep, serta memotivasi siswa untuk lebih berpartisipasi.

Dengan demikian, *Kahoot* dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP. Penggunaan media ini diharapkan dapat menjadi inovasi pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan abad ke-21, khususnya dalam membentuk siswa yang aktif, kritis, dan melek teknologi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bicen, H., & Kocakoyun, Ş. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 13(2), 72–93. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Hamid, A., & Putra, R. P. (2020). Penerapan media Kahoot untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, 5(1), 34–41.
- Hidayat, D. N., & Yulianto, A. (2022). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 14(2), 78–85.
- Ismail, M. (2019). Inovasi pembelajaran IPS melalui teknologi digital: Studi eksperimen penggunaan Quizizz dan Kahoot. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 12–21.
- 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. <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
- Prasetyo, Z. K., & Sudaryanti, S. (2021). Gamifikasi dalam pembelajaran IPS: Upaya meningkatkan hasil belajar melalui media Kahoot. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Humaniora*, 9(1), 56–63.
- Rahmawati, S., & Rahayu, E. S. (2020). Pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar IPS. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 4(3), 189–198.
- Santrock, J. W. (2011). *Psikologi pendidikan* (Edisi 3). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, E., & Nara, I. (2014). *Teori belajar dan pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suhartono, D. (2018). Penggunaan media pembelajaran berbasis IT untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 112–120.
- Zainuddin, Z., & Perera, C. J. (2018). Exploring students' competence, autonomy and relatedness in the flipped classroom pedagogical model. *Journal of Further and Higher Education*, 43(1), 115–126. <https://doi.org/10.1080/0309877X.2017.1356916>