

Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar

Putri Mandasari¹, Elia Putri², Masnilam Batubara³, Nurmainina⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

e-mail: putrimandasari037@gmail.com¹, eliaputri@umnaw.ac.id²,
masnilam.bb@gmail.com³, nurmainina@umnaw.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik kelas IV-A Sekolah Dasar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Kahoot. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan Observasi, Penilaian dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar Peserta didik setelah penerapan model PBL berbantuan Kahoot mulai dari pratindakan, siklus I dan siklus II, yaitu 67,85 pada tahap pratindakan meningkat menjadi 73,80 pada siklus I dan kemudian meningkat menjadi 88,95 pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL berbantuan Kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar Peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV-A Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Kahoot, Hasil Belajar, Penelitian Tindakan Kelas.*

Abstract

This research aims to improve the learning outcomes of elementary school class IV-A students in Natural and Social Sciences (IPAS) subjects using the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Kahoot media. This type of research is Classroom Action Research (PTK) which is carried out in two cycles. Each cycle consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The data collection techniques used are observation, assessment and documentation. The research results showed that there was a significant increase in student learning outcomes after implementing the Kahoot-assisted PBL model starting from pre-action, cycle I and cycle II, namely 67.85 in the pre-action stage, increasing to 73.80 in cycle I and then increasing to 88.95 in cycle II. Thus, it can be concluded that the application of the PBL model assisted by Kahoot is effective in improving student learning outcomes in science and science subjects in class IV-A elementary school.

Keywords: *Problem Based Learning, Kahoot, Learning Outcomes, Classroom Action Research.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu unsur kehidupan yang memiliki peran yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sebagaimana tercantum dalam Undang Undang No. 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar Peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan diselenggarakan sebagai proses pembudayaan dan pemberdayaan Peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat (Zahrawati, 2020).

Pendidikan yang berkualitas memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang kompeten dan mampu bersaing. Selain itu, pendidikan juga berkontribusi dalam

mengurangi kesenjangan sosial, memperluas akses terhadap peluang, dan mendukung terciptanya keadilan sosial. Kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong terjadinya perubahan dalam cara pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran (Febrian et al., 2023). Guru diharapkan untuk memanfaatkan sumber daya yang tersedia di sekolah. Meskipun dengan alat-alat yang sederhana, guru sebaiknya dapat menggunakan perangkat yang terjangkau dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Fazriyahet al, 2020).

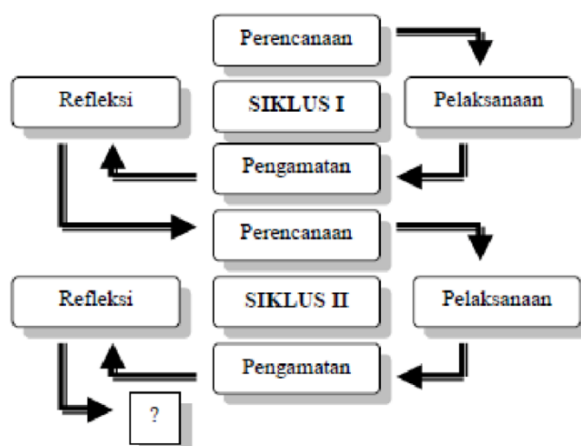
Penggunaan teknologi dan fasilitas sekolah belum diterapkn dengan baik sehingga belum berdampak positif bagi kegiatan belajar mengajar dikelas hal ini dilihat dari peserta didik kelas IV-A yang masih memiliki hasil belajar pada mata pelajaran IPAS yang rendah. Permasalahan rendahnya hasil belajar dapat disebabkan oleh banyak faktor baik internal maupun eksternal dari peserta didik dan sekolah. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya dilihat dari model pembelajaran yang digunakan. Kondisi inilah yang menjadi faktor utama bagi guru mata pelajaran IPAS dalam meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh Peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Pencapaian tersebut dapat berupa kompetensi dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki Peserta didik setelah melalui pengalaman belajar (Fitrianti et al., 2020).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 064037 Bandar Selamat, ditemukan beberapa permasalahan, antara lain: (1) Dari 20 Peserta didik, terdapat 8 Peserta didik yang memiliki nilai IPAS yang rendah, (2) Pemahaman Peserta didik kelas IV-A terhadap mata pelajaran IPAS masih rendah, (3) Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat serta minimnya penggunaan media inovatif dalam pembelajaran menyebabkan kurangnya motivasi Peserta didik dan berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Dalam hal ini, guru sebagai pendidik seharusnya dapat menyesuaikan model pembelajaran yang sesuai dan memilih media yang mendukung proses belajar. Pembelajaran IPAS sebaiknya dilakukan dengan cara yang menyenangkan agar Peserta didik tidak merasa bosan. Observasi di kelas IV-A SDN 064037 Bandar Selamat menunjukkan bahwa guru hanya mengandalkan model pembelajaran yang berfokus pada buku paket tanpa mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif. Kondisi ini membuat Peserta didik merasa jenuh dan guru tidak memanfaatkan alat pembelajaran yang menarik.

Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan adalah Problem Based Learning (PBL), di mana Peserta didik akan berinteraksi dan bekerja sama untuk menyelesaikan soal yang diberikan. Selain itu, media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Kahoot. Kahoot adalah sebuah sistem yang melibatkan Peserta didik dalam kegiatan responsif melalui permainan, seperti kuis, diskusi, dan survei yang dilakukan secara spontan. Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar menjadi lebih inovatif dan menarik. Kahoot menawarkan soal-soal dalam bentuk permainan yang menyerupai acara game-show dan dapat digunakan secara gratis. Soal-soal tersebut juga dapat dilengkapi dengan gambar atau video untuk memperjelas materi yang diberikan. Dengan demikian, diharapkan bahwa penggunaan model PBL disertai media kahoot dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan jenis penelitian yang berfokus pada upaya memperbaiki berbagai permasalahan praktis yang muncul, terutama dalam bidang pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart, yang menggunakan pendekatan spiral yang mencakup tahap perencanaan (plan), tindakan (act), observasi (observe), dan refleksi (reflect) (Arikunto et al., 2021). Penelitian ini terdiri dari dua siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari tiga pertemuan. Sebelum memulai siklus, dilakukan observasi awal untuk mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang muncul, yang kemudian dirumuskan sebagai fokus permasalahan dalam penelitian. Prosedur penelitian tindakan dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Alur PTK model Kemmis dan Mc. Taggart (Arikunto, 2021)

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 064037 Bandar Selamat dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV-A pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 berjumlah 20 orang yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 11 orang perempuan pada mata pelajaran IPAS. Variabel bebas pada penelitian ini adalah Model Pembelajaran PBL dengan Media Kahoot sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar peserta didik kelas IV-A SDN 064037 Bandar Selamat. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu Observasi, penilaian dan dokumentasi. Pada teknik observasi, pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai situasi proses belajar mengajar, terutama terkait dengan hasil belajar peserta didik. Penilaian dilakukan pada akhir kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Kahoot, dan hasil penilaian tersebut akan dijadikan sebagai hasil belajar peserta didik. Selain itu, dokumentasi dilakukan dengan tujuan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai situasi pembelajaran melalui foto-foto yang diambil selama kegiatan berlangsung di kelas IV SDN 064037 Bandar Selamat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada Peserta didik kelas IV-A pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPAS dengan jumlah subjek sebanyak 20 peserta didik. Secara keseluruhan, proses pembelajaran selama penelitian berlangsung sesuai dengan rencana yang telah disusun, dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Kahoot. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan, yakni dua kali pertemuan untuk pelaksanaan tindakan dan satu kali pertemuan untuk tes hasil belajar IPAS. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV-A setelah penerapan model *Problem-Based Learning* berbantuan media Kahoot.

Data awal dalam penelitian tindakan kelas ini diperoleh setelah peneliti melaksanakan observasi dan tes pada tahap pratindakan. Berdasarkan hasil pratindakan, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS di kelas IV-A. Salah satu permasalahan utama yang perlu segera diatasi adalah rendahnya hasil belajar Peserta didik, dengan rata-rata nilai kelas sebesar 67,85. Dari data pratindakan tersebut, kemudian dilakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siklus I dan siklus II. Berikut ini adalah deskripsi hasil penelitian yang diperoleh peneliti selama pelaksanaan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Kahoot.

Tahap	Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Peserta didik
Pratindakan	67,85
Siklus I	73,80
Siklus II	88,95

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya peningkatan rata-rata nilai hasil belajar dari tahap pratindakan hingga siklus I dan siklus II. Pada tahap pratindakan, rata-rata nilai Peserta didik hanya mencapai 67,65, yang masih jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di SDN 064037 Bandar Selamat, yaitu 75. Selanjutnya, dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media Kahoot pada siklus I, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik menjadi 73,80. Kemudian peneliti melaksanakan siklus II yang diketahui bahwa rata-rata hasil belajar Peserta didik meningkat kembali mencapai 88,95.

Adanya peningkatan rata-rata hasil belajar Peserta didik juga didukung dengan adanya peningkatan jumlah Peserta didik yang mengalami ketuntasan hasil belajar. Dari 20 Peserta didik, pada saat pratindakan yang mengalami ketuntasan hasil belajar hanya berjumlah 9 Peserta didik dengan presentase 45%, kemudian pada siklus I jumlah Peserta didik yang mengalami ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 13 Peserta didik dengan presentase 65%, dan pada siklus II jumlah Peserta didik yang mengalami ketuntasan belajar meningkat kembali menjadi 16 Peserta didik dengan presentase 80%.

Dari keseluruhan tahap penelitian, mulai dari pratindakan, siklus I hingga siklus II menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik pada mata pelajaran IPAS Kelas IV SDN 064037 Bandar Selamat tahun ajaran 2024/2025. Melalui model Problem Based Learning (PBL) dengan berbantuan media Kahoot, peserta didik mampu melatih diri dalam mengidentifikasi, menganalisis, memecahkan dengan berpikir logis atas masalah dan kemudian menarik kesimpulan. Selain itu dengan menggunakan media Kahoot, mampu menghadirkan suasana dan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Kegiatan-kegiatan inilah, akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar Peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak dua siklus pada mata pelajaran IPAS, dapat disimpulkan bahwa model Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada Peserta didik kelas IV SDN 064037 Bandar Selamat. Peningkatan hasil belajar IPAS diketahui dengan hasil tes pada Siklus I dan Siklus II yang menunjukkan peningkatan. Dimana dapat dilihat dari peningkatan rata-rata perolehan skor dari siklus I sebesar (73,80) atau (65% Peserta didik tuntas) dan meningkat pada siklus II sebesar (88,95) atau (80% Peserta didik tuntas), dimana terjadi peningkatan sebesar (15,15) atau (15%). Pada siklus II nilai rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal telah mencapai KKM yang sudah ditetapkan yakni sebesar 75 dan klasikal 80%. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan model Problem Based Learning (PBL) dengan berbantuan media Kahoot pada proses pembelajaran mampu menjadi solusi terhadap pembelajaran yang efektif dengan hasil ketuntasan yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi. Bumi Aksara
- Baharuddin., Wahyuni, E.N. (2015). Teori Belajar & Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Cahyani, D., Arprizal, & Desmineli. (2023). Penerapan model Problem Based Learning berbantuan Kahoot untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI.F.11 SMA Negeri 4 Kota Jambi. INNOVATIVE: Journal of Social Science Research, 3(2), 9348-9362.
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). Penggunaan aplikasi kahoot pada pembelajaran media dan sumber pembelajaran sd. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 6(1), 139-14
- Febrian, S. A., Rahmawati, F., & Fatih'Adna, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project Berbantuan Math City Map terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. Juring (Journal for Research in Mathematics Learning), 6(3), 307-316

- Fitrianti, I., Handayani, D. E., & Suyitno, Y. P. (2020). Keefektifan media magic box terhadap hasil belajar matematika materi jaring-jaring bangun ruang sederhana. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 323-329
- Ikaningrum, R. E., Indriani, L., & Setyowati, I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi pada Guru SD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(1), 113-118.
- Priyanti, N. M. I., & Nurhayati. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan media YouTube untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(1), 96-101.
- Puspitasari, D., Ulfah, M., Ramadhan, I., & Wijayati, Y. F. D. R. (2024). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dengan media games dadu dan Kahoot terhadap hasil belajar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 135-149.
- Riana, N. (2023). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan penggunaan media gambar dan Kahoot Quiz terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Telling Time dalam Reading Comprehension. *JGURUKU: Jurnal Penelitian Guru*, 1(2), 542-546.
- Sulsana, R. M., Karma, I. N., & Nurwahidah. (2024). Model Problem Based Learning berbantuan media digital Kahoot untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 10(2), 491-497.
- Zahrawati, F. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa. *Indonesian Journal of History Education*, 1(1), 71–79.