

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *GAME BASED LEARNING*  
BERBANTUAN APLIKASI “KAHOOT” TERHADAP PENINGKATAN  
HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK  
(Penelitian Quasi Experimen di Kelas 5 Sekolah Dasar)**

**Oleh:**

**Sri Hajar Maulina**

**NIM 205060036**

**ABSTRAK**

Peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan media berbasis internet, hanya saja pada pembelajaran guru masih menggunakan pembelajaran konvensional. Akibat hal itu pun hasil belajar peserta didik kelas 5D pada pembelajaran IPAS cukup rendah. Hal inilah yang melatar belakangi penulis untuk menggunakan model pembelajaran *game based learning* dengan bantuan media aplikasi Kahoot. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model *game based learning* berbantuan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di kelas 5D SDN 033 Asmi Bandung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimen*. Populasi pada penelitian ini adalah kelas 5 SDN 033 Asmi Bandung, dan sampel penelitian berjumlah 52 orang. 26 peserta didik kelas VD sebagai kelas eksperimen dan 26 peserta didik kelas VA sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa tes (*pretest* dan *posttest*) lembar observasi kegiatan peserta didik dan guru. Hasil uji N-Gain diperoleh hasil kelas eksperimen sebesar 0,47 dengan persentase 47% termasuk kriteria sedang. Sedangkan hasil N-Gain pada kelas kontrol sebesar 0,36 dengan persentase 36% termasuk dalam kriteria sedang. Dari hasil yang sudah diperoleh maka dapat diketahui bahwa hasil belajar kelas eksperimen memiliki peningkatan lebih besar dari kelas kontrol dengan hasil uji N-Gain sebesar 0,47 sedangkan kelas kontrol memperoleh hasil sebesar 0,36. Maka dari itu, peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *game based learning* berbantuan aplikasi Kahoot lebih tinggi dari kelas yang menggunakan model konvensional.

**Kata Kunci:** *Game Based Learning*, Kahoot, hasil belajar