



Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING BERBASIS APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR IPS

Anggi Ratulangi¹⁾, Eka Susanti²⁾

¹⁾ Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia
E-mail: anqqi0309202086@uinsu.ac.id

²⁾ Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia
E-mail: ekasusanti@uinsu.ac.id

Abstract. The IPS learning outcomes of students at SMPN 1 Sei Bamban are still classified as low and do not yet meet the Minimum Completeness Criteria (KKM). This is due to the lack of variation in the teaching models used by the teachers, which makes the students passive during classroom learning. Therefore, the researcher implemented a cooperative learning model combined with the Kahoot application so that students would be actively involved both individually and in groups, with the hope of improving students learning based on the Kahoot application on students social studies learning outcomes. This study uses a non-equivalent control group design. The research population consists of all students at SMPN 1 Sei Bamban, which comprises 8 classes. The research sample consisted of 64 students, with 32 students from class VIII-1 and 32 students from class VIII-2. The data collection method used pretest and posttest, and then the data were analyzed using SPSS Version 25.0 software. Based on the hypothesis testing results using the Independent sample t-test, it was found that the average learning outcomes of the experimental class students were 84,88, while the control class students had an average of 75,75, with a significance value (sig) (2-tailed) of $0,000 < 0,05$. Therefore, it can be concluded that there is an influence of the cooperative learning model based on the Kahoot application on the learning outcomes of students in the IPS subject at SMPN 1 Sei Bamban.

Keywords: Cooperative Learning Model, Kahoot, Social Studies, Learning Outcomes

Pendahuluan

Dewasa ini, pendidikan merupakan skala prioritas bagi setiap orang yang wajib ditempuh guna menciptakan generasi penerus bangsa dan negara. Sebagaimana berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang tujuan pendidikan nasional Indonesia antara lain yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuannya mencakup aspek keterampilan, sikap, pengetahuan, moral, dan spiritual peserta didik (R. Nurhayati, 2020). Subjek dan objek dalam dunia pendidikan adalah peserta didik. Maka dari itu, tercapainya tujuan pembelajaran sebagai makna dari proses pembelajaran itu sendiri. Hasil dari proses belajar yang diperoleh peserta didik dari satu topik pembelajaran dari satu periode tertentu disebut dengan tujuan pembelajaran (Nidaur Rohmah, 2017).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu bidang studi yang membahas berbagai konsep, fakta, peristiwa, serta generalisasi yang berhubungan terkait permasalahan sosial (Syafuruddin et al., 2023). Pada jenjang SMP, IPS diajarkan secara integritas. Menurut *National Council for the Social Studies (NCSS)* dalam (Susanti, 2018), IPS dideskripsikan sebagai mata pelajaran yang mengintegrasikan ilmu sosial dan humaniora dalam meningkatkan kompetensi dan berkehidupan berwarga negara. Dalam kurikulum sekolah, IPS mencakup kajian terstruktur dari sejumlah bidang antara lain: geografi, antropologi, sejarah, ekonomi, hukum, arkeologi, psikologi, ilmu politik, filsafat, dan agama. Tujuan dari pembelajaran IPS adalah membentuk individu yang memiliki kemampuan sosial serta kepercayaan diri dalam menghadapi dinamika kehidupan sosial dan fisik, sehingga akhirnya dapat menjadi generasi yang bertanggung jawab dan berkarakter baik (Toni Nasution, 2018).

Upaya yang dilakukan guru sebagai motor penggerak yaitu dengan cara membuat kegiatan belajar menyenangkan, kreatif serta dinamis sehingga terbentuknya suasana pembelajaran yang bermakna guna memotivasi siswa dalam mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan (Khoirul Bariyyah et al., 2023). Akan tetapi, faktanya yang terjadi tak sedikit guru yang sepenuhnya belum mengoptimalkan upaya mereka untuk mencapai kompetensi tersebut, sehingga pembelajaran seringkali terasa membosankan bagi siswa (Kurniyadi & Fatimah, 2025). Masalah ini memengaruhi pencapaian belajar siswa menjadi rendah karena partisipasi juga minat siswa berkurang selama kegiatan belajar dilakukan. Sebagaimana permasalahan yang sering terjadi dalam pendidikan nasional adalah rendahnya hasil belajar siswa (Susanto & Lestari, 2018). Dalam hal ini, rendahnya hasil belajar IPS siswa disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*), dimana guru mendominasi proses pembelajaran sehingga keterlibatan aktif siswa menjadi kurang optimal (H. Nurhayati, 2020). Pernyataan ini didukung oleh Supriyadi dalam (Windasari et al., 2024) yang mengungkapkan bahwa salah satu kendala dalam pembelajaran IPS terletak pada penggunaan metode pembelajaran yang monoton, dimana guru lebih sering memakai metode ceramah daripada pendekatan interaktif, menjadikan siswa tidak aktif dan kurang semangat selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Sei Baman yaitu Ibu Prihaningtyas, S.Pd menyatakan bahwa pembelajaran IPS secara umum menunjukkan kategori presentasi hasil belajar siswa masih tergolong rendah, dimana sebagian besar siswa di kelas VIII belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dapat terlihat dari rata-rata nilai harian siswa di kelas yaitu 61,88 dimana belum mencapai syarat nilai KKM yaitu 75 sebagaimana yang ditetapkan sekolah. Siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 12 siswa atau 37,5% dari 32 siswa di kelas, sedangkan siswa yang tidak mencapai nilai KKM sebanyak 20 siswa atau 62,5% dari 32 siswa di kelas. Dari hasil pengamatan ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas VIII, terlihat bahwa faktor yang menyebabkan hal ini dapat terjadi karena pembelajaran tergolong pasif serta kurang variatif, tak heran jika guru menjadi pusat pembelajaran karena penggunaan metode konvensional yang sering dilakukan oleh guru. Kegiatan belajar seperti ini menyebabkan siswa mudah mengantuk dan bosan serta malas bertanya sehingga siswa sulit merespon stimulus yang disampaikan guru dan memengaruhi pencapaian belajar IPS siswa rendah dibawah KKM. Oleh karena itu, guru sebaiknya menggunakan pendekatan pembelajaran yang variatif sesuai dengan topik bahasan agar dapat mencapai indikator keberhasilan belajar yang diinginkan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dan memastikan proses pembelajaran berlangsung secara merata adalah model pembelajaran kooperatif melalui sistem belajar kelompok. Sesuai dengan pendapat Rusman dalam (Sri Puji Retno et al., 2021), menyatakan bahwa sistem pembelajaran kooperatif menjadi alternatif yang efektif, dimana siswa memperoleh pemahaman materi dengan belajar secara kelompok. Menurut Jhonson dalam (Holik, 2021) menjelaskan *cooperative learning* adalah kegiatan belajar dimana siswa satu sama lain saling bekerja sama dalam kelompok belajar yang heterogen untuk mendapatkan pengalaman belajar baik secara kelompok maupun individu sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang optimal. Metode ini mendorong interaksi dan kolaborasi antar siswa, memfasilitasi pembelajaran yang saling mendukung dan meningkatkan pemahaman melalui diskusi, pemecahan masalah bersama serta membuat siswa tanggung jawab bersama guna tercapainya tujuan pembelajaran (Hartati, 2024). Pendekatan ini tidak hanya memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan tetapi juga membentuk keterampilan sosial dan kemampuan bekerja sama yang baik.

Seiring dengan perubahan teknologi yang semakin berkembang membuat pendidikan di masa kini terus berkembang. Lebih terfokus pada penggunaan teknologi dalam pembelajaran, inklusivitas, dan penekanan pada keterampilan abad ke 21 seperti pemecahan masalah dan kreativitas. Sistem pembelajaran online juga semakin umum digunakan. Salah satu pemanfaatan teknologi yang dipilih peneliti sebagai media pembelajaran yaitu aplikasi *kahoot*. Aplikasi *kahoot* merupakan perangkat media edukatif berbasis permainan dimana memungkinkan pengajar untuk membuat kuis interaktif dan menyenangkan untuk siswa. Siswa dapat berpartisipasi dalam kuis dengan menggunakan perangkat mereka sendiri seperti ponsel atau komputer (Rukmana et al., 2024). Pemanfaatan platform pembelajaran *kahoot* dalam mata pelajaran IPS memiliki beberapa kelebihan, salah satunya adalah kemampuan dalam menyesuaikan kebutuhan digital siswa. Selain itu, *kahoot* juga mampu menarik minat siswa untuk terlibat selama pelaksanaan kegiatan belajar sehingga pada akhirnya memberikan pengaruh baik dengan meningkatnya motivasi belajar mereka. Selain itu, platform ini terbukti efektif dan efisien terhadap ruang dan waktu sehingga cocok digunakan dalam pembelajaran daring di sekolah (Aulia et al., 2022). Oleh sebab itu, dipadukannya pendekatan kooperatif dengan aplikasi *kahoot* selama proses belajar dapat membuat pembelajaran di kelas menjadi inovatif dan menyenangkan sehingga diharapkan dapat memotivasi siswa dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Penelitian berikut mempunyai relevansi dengan penelitian yang dilakukan, yaitu penelitian oleh Yulida Lubis & Khairuna, (2022), hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD) menggunakan *kahoot* mampu meningkatkan hasil belajar biologi siswa. Ini memperlihatkan terdapat selisih nilai siswa pada mata pelajaran biologi, dimana penerapan pembelajaran kooperatif berbantuan *kahoot* memperoleh hasil belajar lebih tinggi dibandingkan penerapan pembelajaran konvensional. Penelitian berikutnya dilakukan oleh Magfirah, A. D. (2023) dengan hasil penelitian membuktikan adanya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *kahoot* mampu meningkatkan hasil belajar sosiologi. Dibuktikan dengan perbedaan rata-rata hasil belajar sosiologi siswa. Perbedaan dari penelitian sebelumnya terletak pada objek kajian yang diteliti, sedangkan penelitian ini mengkaji dampak pembelajaran kooperatif secara umum berbasis aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar IPS dalam konteks yang lebih spesifik pada jenjang SMP.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat dampak dari pembelajaran kooperatif menggunakan aplikasi *kahoot* sebagai upaya memperbaiki hasil belajar IPS siswa di SMPN 1 Sei Bamban. Adapun fokus dari penelitian ini terletak pada aspek kognitif, yakni kemampuan siswa dalam mengingat, menerapkan, serta memahami konsep-konsep materi pelajaran IPS yang diajarkan.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain penelitian bersifat *non-equivalent control group*, dimana siswa dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kontrol untuk melakukan *pretest* dan *posttest*. Kelas eksperimen menerima pembelajaran kooperatif berbasis aplikasi *kahoot*, sedangkan penerapan pendekatan konvensional di kelas kontrol. Tempat penelitian berada di SMP Negeri Sei Bamban dengan siswa kelas VIII. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 247 siswa dari 8 kelas. Teknik penarikan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling* dimana kelas eksperimen dipilih kelas VIII-1 dan kelas kontrol dipilih kelas VIII-2 yang berjumlah 32 siswa di tiap kelas. Pengambilan data dikumpulkan melalui tes dan dokumentasi. Instrumen tes terdiri dari *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir) dengan menggunakan 25 soal pilihan ganda dari 50 soal teruji validitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan 29 soal valid dan diambil 25 soal yang digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, koefisien *Cronbach's Alpha* pada uji reliabilitas diperoleh 0,800 menandakan instrumen reliabel. Adapun analisis data *pretest-posttest* dengan bantuan *software* SPSS versi 25.0, sebagai berikut :

- Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*
- Uji homogenitas
- Uji hipotesis menggunakan *Independent Samples T-test*

Pengambilan hipotesisnya sebagai berikut :

Ho : Jika nilai P-value (Sig. 2-tailed) $> \alpha$ (0,05) maka Ho diterima dan Ha ditolak yang berarti tidak ada pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif berbasis aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar IPS

Ha : Jika nilai P-value (Sig. 2-tailed) $< \alpha$ (0,05) maka Ha diterima dan Ho ditolak yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif berbasis aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar IPS

Hasil Penelitian

A. Deskripsi Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar meliputi nilai tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang diberikan. *Pretest* dilaksanakan sebelum pembelajaran dalam mengukur kemampuan awal siswa. *Posttest* dilaksanakan setelah akhir pembelajaran untuk mengevaluasi kemampuan akhir siswa usai mendapatkan perlakuan di kedua kelas. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Data Hasil Belajar Pretest-Posttest

Kategori Kelas	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata Nilai
Pretest Eksperimen	80	44	60,50
Posttest Eksperimen	96	76	84,88
Pretest Kontrol	68	32	50,25
Posttest Kontrol	88	64	75,75

Sumber : Hasil Penelitian 2025

Dilihat dari data yang ditampilkan pada tabel sebelumnya, diperoleh nilai *pretest* siswa kelas eksperimen mendapatkan nilai tertinggi 80 sementara nilai terendah 44, dengan rata-rata mencapai 60,50. Kemudian, pada tes akhir (*posttest*) nilai tertinggi yang diperoleh meningkat menjadi 96, sedangkan nilai terendahnya adalah 76, dengan rata-rata sebesar 84,88. Sementara itu, di kelas kontrol hasil *pretest* mendapatkan nilai tertinggi 68 dan nilai terendah 32, serta rata-rata mencapai 50,25. Pada hasil *posttest*, siswa di kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 64 serta rata-rata mencapai 75,75.

Hasil perolehan memperlihatkan nilai rata-rata siswa kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan siswa kelas kontrol. Ini berarti pendekatan kooperatif yang menggunakan aplikasi *kahoot* memiliki efektivitas dalam mendorong pencapaian belajar siswa daripada pembelajaran konvensional. Tidak seperti metode konvensional, dimana guru mendominasi sistem pembelajaran sehingga menjadikan siswa pasif. Pembelajaran kooperatif berbasis aplikasi *kahoot* mendorong interaksi aktif antar siswa, meningkatkan motivasi belajar melalui elemen permainan kuis, serta memperkuat konsep melalui diskusi dan kerjasama kelompok. Dengan demikian, pendekatan ini lebih mampu mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif, menarik, dan mampu mendukung peningkatan hasil belajar.

1. Data Hasil Belajar Pretest

Data tes awal (*pretest*) digunakan sebagai dasar guna menganalisis sebelum dilakukannya penelitian. Di bawah ini tabel rekapitulasi dan deskripsi data nilai *pretest* siswa:

Tabel 2. Hasil Pretest Siswa

	Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
PretestEksperimen	32	44	80	60.50	10.299	106.065
PretestKontrol	32	32	68	50.25	10.157	103.161
Valid N (listwise)	32					

Sumber : Output SPSS, 2025

Dari perolehan tabel di atas, memperlihatkan rata-rata siswa dari *pretest* eksperimen mencapai 60,50 dengan standar deviasi sebesar 10.299 dan nilai minimum 44 dan nilai maksimum 80 serta *varians* sebesar 106.065. Sedangkan

untuk nilai rata-rata kelas kontrol mencapai 50,25 dengan standar deviasi sebesar 10.157 dan nilai minimum 32 dan nilai maksimum 68 serta *varians* sebesar 103.161.

2. Data Hasil Belajar Posttest

Data hasil *posttest* (tes akhir) menunjukkan kemajuan pencapaian belajar siswa sesudah diterapkan metode pembelajaran yang berbeda. Berikut ini tabel nilai *posttest* kedua kelas :

Tabel 3. Hasil Posttest Siswa

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
PosttestEksperimen	32	76	96	84.88	5.723	32.758
PosttestKontrol	32	64	88	75.75	5.651	31.935
Valid N (listwise)	32					

Sumber : Output SPSS, 2025

Hasil data *posttest* menunjukkan rata-rata sebesar 84,88 serta standar deviasi 5,723, nilai minimum 76, dan nilai maksimum 96 serta *varians* 32,758. Untuk kelas kontrol, nilai rata-ratanya adalah 75,75 serta standar deviasi 5,651, nilai minimum 64, dan maksimum 88 serta *varians* 31,935.

B. Analisis Statistik Inferensial

Untuk melihat pengaruh pendekatan kooperatif berbasis aplikasi kahoot terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 1 Sei Baman T.A 2024/2025, uji analisis dengan berbantuan *software* SPSS 25.0. Adapun pengujiannya sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Untuk menentukan jika kedua sampel berdistribusi normal, diperlukan pengujian normalitas. Berikut tabel hasil pengujian normalitas :

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Test of Normality				
		Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar IPS	PretestKontrol	.152	32	.059
	PosttestKontrol	.153	32	.056
	PretestEksperimen	.106	32	.200*
	PosttestEksperimen	.147	32	.078

Sumber : Output SPSS, 2025

Dari hasil pengujian diketahui nilai signifikansi (sig) untuk *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol masing-masing sebesar 0,059 dan 0,056. Sementara itu, di kelas eksperimen nilai signifikansi (sig) adalah 0,200 dan 0,078. Karena seluruh nilai sig >0,05. Jadi, kedua kelas memiliki data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Untuk menentukan apakah kedua kelas memiliki varians yang sama, maka perlu dilakukan pengujian homogenitas. Tabel hasil pengujiannya sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil Belajar	Based on Mean	.056	1	62	.814
	Based on Median	.022	1	62	.882
	Based on Median and with adjusted df	.022	1	61.983	.882
	Based on trimmed mean	.044	1	62	.835

Sumber : Output SPSS, 2025

Merujuk pada hasil uji homogenitas, diketahui nilai sigifikansi (sig) dilihat dari *Based on Mean* untuk *pretest* dan *posttest* mencapai 0,814 > 0,05. Jadi, tidak ada perbedaan varians signifikansi maka data kedua kelas bersifat homogen.

3. Uji hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan *Independent sample t-test* guna melihat apakah terdapat pengaruh pembelajaran kooperatif berbasis aplikasi *kahoot* pada hasil belajar IPS. Tabel hasil pengujiannya sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar IPS	Equal variances assumed	.056	.814	6.418	62	.000	9.125	1.422	6.283	11.967
	Equal variances not assumed			6.418	61.990	.000	9.125	1.422	6.283	11.967

Sumber : Output SPSS, 2025

Berdasarkan tabel *Independent Samples Test*, diketahui nilai thitung 6.148 dan ttabel 1.998. Nilai ttabel diperoleh melalui perhitungan $t=(a/2;n-k)$, dimana $t=(0,05/2;64-2)$ sehingga diperoleh $t=1.998$ pada tabel taraf distribusi frekuensi. Selanjutnya, hasil perbandingan antara nilai thitung dan ttabel menunjukkan nilai thitung lebih tinggi dari nilai ttabel, yaitu $6.418 > 1.998$. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) diperoleh $0,000 < 0,05$ artinya penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis aplikasi *kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 1 Sei Baman. Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran kooperatif berbasis *kahoot* efektif diterapkan dalam pembelajaran IPS karena dapat meningkatkan keaktifan siswa, siswa tertarik mengikuti pelajaran, serta lebih mudah memahami materi melalui kerja sama dan interaksi dalam kelompok.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sei Baman pada tahun ajaran 2024/2025, tepatnya selama bulan Januari hingga Februari. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas yaitu, kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen dengan pembelajaran kooperatif berbasis aplikasi *kahoot* dan kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol melalui pembelajaran konvensional. Sebelum kedua kelas mendapat perlakuan, peneliti melaksanakan tes awal (*pretest*) guna mengidentifikasi tingkat kemampuan awal siswa. Setelah itu, peneliti melakukan perlakuan yang berbeda pada tiap kelas. Kelas eksperimen mengikuti pembelajaran dengan kuis *kahoot*, sementara kelas kontrol menerapkan pembelajaran konvensional. Setelah selesai proses pembelajaran, peneliti melaksanakan tes akhir (*posttest*) untuk mengevaluasi hasil belajar berdasarkan pendekatan pembelajaran yang telah diberikan.

Penelitian ini mengkombinasikan model pembelajaran kooperatif dan aplikasi *kahoot* sebagai media interaktif. Tujuan utamanya yaitu memperbaiki pencapaian belajar siswa melalui pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Di awal pertemuan, antusias siswa dalam pembelajaran terlihat dengan pembelajaran sistem kelompok. Mereka secara aktif bekerja sama mengerjakan soal pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan tampak sangat tertarik untuk melaksanakan kuis dengan aplikasi *kahoot*. Banyak diantara mereka yang bahkan tidak sabar untuk segera berpartisipasi dalam permainan kuis *kahoot*. Memasuki pertemuan kedua, siswa mulai beradaptasi dengan model pembelajaran yang diberikan. Hal ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa dalam berdiskusi kelompok, seperti jika kelompok lain sedang melakukan presentasi maka kelompok lainnya mulai aktif bertanya dan memberikan tanggapan sehingga terciptanya diskusi antarkelompok. Pada pelaksanaan kuis, suasana kelas menjadi hidup dan dinamis. Siswa mengikuti kuis dengan semangat yang tinggi dan memperhatikan setiap pertanyaan yang muncul di layar laptop mereka sehingga dapat bersaing secara positif untuk meraih skor terbaik. Penggunaan *kahoot* terbukti selain meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar, melainkan juga mendukung peningkatan hasil belajar melalui pemahaman materi yang lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini didukung oleh penelitian Ye et al., (2024) yang menyatakan bahwa *kahoot* mampu memperkuat kolaborasi antar siswa dan menarik perhatian mereka dalam konteks pembelajaran yang lebih dinamis.

Berdasarkan temuan penelitian, penerapan pendekatan kooperatif berbasis aplikasi *kahoot* memengaruhi secara signifikan dan positif pada pencapaian hasil belajar IPS siswa. Pelaksanaan pendekatan kooperatif berbantuan aplikasi *kahoot* selain meningkatkan penalaran siswa terhadap topik pelajaran, melainkan mampu membangkitkan semangat serta antusiasme siswa saat proses pembelajaran di kelas eksperimen karena pendekatan yang digunakan bersifat interaktif dan menyenangkan. Di samping itu, dari aspek pencapaian belajar siswa yang tergabung dalam kelas eksperimen menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan daripada kelas kontrol. Terbukti bahwa hasil rata-rata *posttest* siswa kelas eksperimen diperoleh 84,88 mencapai nilai KKM. Sementara itu, rata-rata nilai *posttest* siswa pada kelas kontrol berada pada nilai 75,75 dimana dari total 32 siswa kelas kontrol sebanyak 13 siswa atau sekitar 40,63% yang nilainya tidak memenuhi standar KKM. Selaras dengan penelitian sebelumnya oleh Ramdania et al., (2021) menyatakan bahwa ketika dikombinasikan dengan pembelajaran aktif dan latihan, *kahoot* mampu memperbaiki peningkatan belajar siswa dengan baik.

Instrumen tes berfungsi sebagai sarana untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa selama penelitian dilakukan. Instrumen tes tersebut sebanyak 50 soal pilihan ganda mengenai materi perdagangan internasional. Soal-soal tersebut dirancang untuk mencakup berbagai indikator pembelajaran yang ditentukan sebelumnya, sehingga dapat mempresentasikan penguasaan materi oleh siswa secara menyeluruh. Sebelum dilakukan penelitian, soal diuji validitasnya berbantuan *software* SPSS versi 25.0. Diperoleh 29 soal valid dari 50 butir soal yang melalui pengujian validitas, sehingga 29 soal valid ini layak digunakan untuk penelitian. Sementara itu, untuk soal *pretest* dan *posttest* diambil 25 soal dari 29 soal valid. Selanjutnya, untuk uji realibilitas diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* mencapai $0,800 > 0,70$, jadi instrumen tes dianggap reliabel sehingga bisa diandalkan untuk dilakukan penelitian.

Hasil pengujian normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov* terbukti bahwa semua nilai signifikansi lebih tinggi dari 0,05. Pada kelas kontrol, nilai signifikansi *pretest* adalah 0,059 dan *posttest* 0,056. Sedangkan kelas eksperimen, nilai signifikansi *pretest* mencapai 0,200 dan *posttest* 0,078. Jadi data berdistribusi normal di kedua kelas. Tidak ada penyimpangan signifikansi dari distribusi normal di masing-masing kelompok. Selanjutnya, hasil pengujian homogenitas diperoleh data skor signifikansi pada rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar $0,814 > 0,05$. Sesuai dengan ketentuan dalam uji homogenitas jika nilai signifikansi (*sig*) lebih besar dari 0,05 maka dinyatakan sampel memiliki varians yang sama. Jadi, kedua sampel dinyatakan homogen dan bervarians yang sama.

Berdasarkan pengujian hipotesis pada tabel *Independent Samples Test*, diperoleh nilai *t* hitung sebesar 6.148, sedangkan nilai *t* tabel adalah 1.998. Nilai *t* tabel diperoleh melalui perhitungan menggunakan rumus $t = (a/2; n-k)$, dengan *a* sebesar 0,05, sehingga menjadi $t = (0,05/2; 64-2) = t(0,025; 62) = 1.998$, berdasarkan tabel distribusi frekuensi pada taraf signifikansi 0,05. Selanjutnya, jika dibandingkan nilai *t* hitung dan *t* tabel dapat disimpulkan bahwa *t* hitung lebih besar dari *t* tabel, yakni $6.148 > 1.998$. Selain itu, nilai signifikansi (*sig*) (2-tailed) diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hal tersebut, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya pembelajaran kooperatif berbasis aplikasi *kahoot* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa di SMP Negeri 1 Sei Baman tahun ajaran 2024/2025.

Menurut (Zahroh et al., 2024) salah satu tolak ukur dalam mendukung keberhasilan pendidikan yang digunakan sebagai acuan untuk menilai pencapaian peserta didik setelah menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran disebut hasil belajar. Perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen disebabkan oleh perbedaan metode pembelajaran yang digunakan, yaitu metode konvensional di kelas kontrol dan pembelajaran kooperatif berbantuan aplikasi *kahoot* di kelas eksperimen. Pendekatan kooperatif menekankan pentingnya kolaborasi antarsiswa di kelompok dengan tingkat kemampuan yang bervariasi atau bersifat heterogen bertujuan untuk mendorong siswa dalam memahami topik pembelajaran (Ningrum & Sundari, 2025). Sedangkan di kelas kontrol menerapkan pembelajaran konvensional, kegiatan belajar dimana guru lebih dominan sehingga membuat siswa cenderung kurang terlibat aktif sehingga membatasi perkembangan berpikir logis, kritis, kreatif serta kemampuan bekerja sama (Asmedy, 2021). Sebagaimana penelitian oleh Soidik et al., (2020) menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar IPS siswa dalam kelas yang menerapkan pendekatan kooperatif lebih baik daripada kelas yang masih mengandalkan pola pengajaran konvensional.

Menurut (Patara et al., 2025), efektivitas dan kualitas hasil belajar peserta didik sangat bergantung pada ketepatan dalam pemilihan model pembelajaran. Penggunaan *kahoot* sebagai media interaktif menjadi opsi menarik karena menghadirkan kompetisi yang menyenangkan, menunjukkan respon secara langsung, serta mendorong keterlibatan siswa secara aktif (Dean Ramadhan et al., 2025). Sejalan dengan itu, menurut (Bunyamin et al., 2020) menyatakan bahwa kehadiran aplikasi *kahoot* menjadi solusi praktis bagi guru, karena guru tidak perlu repot mengembangkan sendiri teknologi pembelajaran interaktif berbasis permainan kuis digital yang dapat menarik minat siswa dalam belajar. Dalam pelaksanaannya, guru menggunakan aplikasi *kahoot* sebagai alat bantu dalam pendekatan kooperatif sehingga memungkinkan kegiatan belajar siswa menjadi aktif, berkelompok, serta kompetitif pada suasana pembelajaran yang menyenangkan. Menurut (Zanah et al., 2024) *kahoot* turut mendorong keterlibatan aktif, serta berkontribusi secara positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, kepala sekolah dan guru diharapkan mampu memaksimalkan potensi model pembelajaran serta teknologi yang sudah tersedia, karena hasil penelitian terbukti bahwa pembelajaran kooperatif berbasis aplikasi *kahoot* memberikan pengaruh positif dalam pencapaian hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Sei Baman. Adapun penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Pebrilia & Rina, (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dengan bantuan aplikasi *kahoot* berperan penting dalam mendorong kemajuan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di tingkat SD. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Andi Reski Amaliah Suardi et al., (2024) juga menjelaskan bahwa bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* menggunakan *kahoot* memberikan pengaruh baik bagi hasil belajar siswa pada pembelajaran dasar-dasar agribisnis pengolahan hasil pertanian di tingkat SMK dibandingkan dengan metode konvensional. Sehingga penelitian terdahulu juga membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan *kahoot* memberikan pengaruh baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa walaupun menggunakan tipe pembelajaran yang berbeda serta relevan digunakan pada mata pelajaran lain pada jenjang pendidikan dasar hingga menengah.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan aplikasi *kahoot* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Sei Baman. Pendekatan ini, selain mampu memperbaiki pencapaian belajar siswa secara kognitif, tetapi juga mempengaruhi motivasi, partisipasi, serta suasana kelas secara positif. *Kahoot* sebagai media evaluasi yang interaktif berhasil menarik perhatian siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Efektivitasnya diuji melalui analisis statistik SPSS 25.0 uji hipotesis (*Independent Sample T-test*), terbukti nilai thitung 6,418 yang lebih besar dari ttabel 1,998, yaitu $6,418 > 1,998$. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) diperoleh $0,000 < 0,05$, artinya terdapat pengaruh pembelajaran kooperatif berbasis aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar belajar IPS siswa.

Daftar Pustaka

- Andi Reski Amaliah Suardi, Andi Sukainah, & Khaidir Rahman. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Kahoot! terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X APHP di SMK Negeri 3 Takalar. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 2(03), 787–793. <https://doi.org/10.70294/jimu.v2i03.491>.
- Asmedy, A. (2021). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Means Ends Analysis (MEA) dengan Model Pembelajaran Konvensional Pokok Bahasan Dimensi Tiga. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(2), 124–132. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i2.42>.
- Aulia, A. R., Komalasari, K., & Salira, A. B. (2022). Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Smpn 12 Bandung. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.26418/skjp.v2i1.54695>.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>.
- Dean Ramadhan, A., Sahrina, A., & Wulandari, S. (2025). Penerapan Kahoot Pada Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X3 SMA Panjura. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 10(1), 83–98.
- Hartati, S. (2024). Penggunaan Teknik Pembelajaran Cooperative Learning dalam Pendidikan Agama Islam untuk Mendorong Kolaborasi. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan*, 3(7), 308–319.
- Holik, A. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dengan Metode Cooperative Learning Standar Kompetensi Dzikir Dan Do'a Setelah Sholat Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Wibawamulya 01 Kabupaten Bekasi. *Jurnal Pedagogiana*, 9(8), 175–185. <https://doi.org/10.47601/ajp.81>.
- Khoirul Bariyyah, Fitri Rahayu, & Maulana Muhammad Taufiqi. (2023). Manajemen Tenaga Pendidik Dan Kependidikan. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(1), 534–556. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i1.12104>.
- Kurniyadi, M. D., & Fatimah, M. (2025). Strategi Guru PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar (Motivasi) Pembelajaran PAI di SMAN 1 Colomadu Karanganyar. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1159–1166.
- Magfirah, A. D., Sukardi, S., Wahidah, A., & Suryanti, N. M. N. (2023). Penerapan

- Model Teams Games Tournament Berbantuan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(Vol. 8 No. 2 (2023): Volume 08 No 02, September 2023), 1–23. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9595>.
- Nasution, T., & Arafat Lubis, M. (2018). Konsep Dasar IPS. In *Yogyakarta: Samudera Biru*.
- Nidaur Rohmah, A. (2017). Belajar Dan Pembelajaran(Pendidikan Dasar). *Journal.Stitaf.Ac.Id*, 09(02), 193–210.
- Ningrum, R. D., & Sundari, K. (2025). Pengaruh Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 10(1), 99–111.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Pengaruh Model Quantum Teaching Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Nurhayati, R. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 dan Sistem Pendidikan Islam. *Al-Afkar, Journal for Islamic Studies*, 3(2), 79–92.
- Patara, S., Nurvita, Fadhilla Arsy, R., & Novarita, A. (2025). Pengaruh Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Geografi SMAN 10 Sigi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 10(1), 59–72.
- Pebrilia, W., & Rina, C. (2024). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 7(2).
- Ramdania, D. R., Maylawati, D. S. adillah, Gerhana, Y. A., Suwastika, N. A., & Ramdhani, M. A. (2021). Octalysis audit to analyze gamification on Kahoot! *Advances in Science, Technology and Engineering Systems*, 6(1), 457–463. <https://doi.org/10.25046/aj060149>.
- Rukmana, R., Wakhyudin, H., Nuruliarsih, N., & Azizah, M. (2024). Memperkuat Literasi Teknologi melalui Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Media Kahoot di Kelas V Sekolah Dasar. *Madaniya*, 5(3), 790–796.
- Soidik, A., Solichin, E., & Safitri, E. (2020). Perbedaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Problem Based Learning Dengan Metode Konvensional Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Kelas Xii Smk Negeri 10 Merangin. *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(1), 602–608. <https://doi.org/10.52060/mp.v5i1.276>.
- Sri Puji Retno, A., Khoiri, N., & Ihda Norra, B. (2021). The Effectiveness of Cooperative Learning Model in the Type of Numbered Heads Together (NHT) Assisted with Picture Puzzle Media on Self-Efficacy and Student Learning Outcomes in the Coordination System Material. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1), 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012058>.
- Susanti, E. (2018). Konsep Dasar IPS. In *CV. Widya Puspita*.
- Susanto, N. H., & Lestari, C. (2018). Mengurai Problematika Pendidikan Nasional Berbasis Teori Motivasi Abraham Maslow Dan David McClelland. *Lembaran Ilmu Kependidikan: Journal of Education Research*, 47(1), 30–39. <https://doi.org/10.15294/lik.v47i1.15309>.
- Syafruddin, S., Saputra, M. A., Nurfatun, N., Putri, H., Haimin, H., Afriani, A., & Darmawan, D. (2023). Karakteristik Pembelajaran IPS SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(2), 4034–4040. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.449>.
- Windasari, R., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). Strategi Efektif untuk

- Mengatasi Permasalahan Pembelajaran IPS Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4), 54–68.
- Ye, B., Yahaya, W. A. J. W., & Luo, X. F. (2024). The impact of gamified learning with Kahoot! On student motivation and engagement. *Integrating Cutting-Edge Technology Into the Classroom, September*, 292–311. <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-3124-8.ch014>.
- Yulida Lubis, N., & Khairuna, K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif-Stad Berbantuan Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Biolokus*, 4(2), 97. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v4i2.980>.
- Zahroh, F. L., Hilmiyati, F., & Banten, H. (2024). Indikator Keberhasilan dalam Evaluasi Program Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 1052–1063. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>.
- Zanah, T. R., Setiawan, D. L., & Kom, M. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Menggunakan Model Kooperatif Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1), 115–127. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i1.1134>.