

**PENGARUH METODE *GAME BASED LEARNING*
BERBASIS *KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS V PADA MATERI
PECAHAN UPT SD NEGERI 064023
KEMENANGAN TANI
T.P 2025/2026**

SKRIPSI

Oleh:

TESALONIKA GINTING

2205030441



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS QUALITY
MEDAN
2026**

**PENGARUH METODE *GAME BASED LEARNING*
BERBASIS *KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS V PADA MATERI
PECAHAN UPT SD NEGERI 064023
KEMENANGAN TANI
T.P 2025/2026**

SKRIPSI

Disusun dan Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality

UNIVERSITAS

Oleh:

TESALONIKA GINTING

2205030441



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS QUALITY
MEDAN
2026**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah :

Nama : Tesalonika Ginting

NPM : 2205030441

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul **“Pengaruh Metode *Game Based Learning* Berbasis *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Pada Materi Pecahan UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2024/2025”** merupakan hasil karya peneliti, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan peneliti juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh peneliti lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Jika skripsi ini terbukti merupakan duplikasi ataupun plagiasi dari hasil karya tulis lain dan atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka peneliti bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan skripsi dan pencabutan gelar yang peneliti peroleh sebagai hasil ujian akhir studi atas skripsi ini.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat sebagai pertanggung jawaban ilmiah tanpa adanya unsur paksaan maupun tekanan dari pihak manapun juga.

Medan, April 2026

Yang Menyatakan



Tesalonika Ginting

NPM: 220500304

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Metode Game Based Learning Berbasis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Pada Materi Pecahan UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2025/2026
Nama : TESALONIKA GINTING
Program Studi : PGSD
Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Medan, 04 April 2026

Menyetujui
Tim Pembimbing

Pembimbing Utama



Restio Sidebang S.Pd, M.Pd
NIP.0129038101

Pembimbing Pendamping



Drs. Sejahtra , M.Pd
NIP.0017096602

Ketua Program Studi
Universitas Quality



Rinci Simbolon S.Pd.,M.Pd
NIP.0121118703

Dekan FKIP
Universitas Quality



Dr. Gemala Widiyarti , S.Sos.I.,M.Pd
NIP.0123098602

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan Karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan hasil penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode *Game Based Learning* Berbasis *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Pada Materi Pecahan UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2024/2025” ini dengan baik. Laporan hasil penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Quality.

Penyusunan laporan hasil penelitian ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Dedi Holden Simbolon, S.Si., M.Pd, selaku Rektor Universitas Quality.
2. Ibu Rita Herlina Br PA M.Pd, selaku Wakil Rektor dari Universitas Quality.
3. Ibu Dr. Gemala Widiarti, S.S os.I., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality.
4. Ibu Rinci Simbolon, S.Pd.,M.Pd, selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Quality.
5. Ibu Restio Sidebang, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing utama, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi yang sangat berarti bagi penulis selama penyusunan proposal skripsi ini. Bimbingan Anda dalam merumuskan ide, metodologi, dan analisis data telah membantu penulis untuk memahami dan menyelesaikan setiap tahap penelitian dengan baik. Terima kasih atas kesabaran dan dedikasi Anda dalam membimbing penulis.
6. Bapak Drs. Sejahtera M.Pd, selaku Dosen Pembimbing pendamping, yang telah memberikan masukan dan saran yang konstruktif, sehingga penulis dapat memperbaiki dan menyempurnakan skripsi ini. Terima kasih atas

perhatian Anda terhadap detail dan kejelasan dalam penulisan, serta dukungan moral yang selalu Anda berikan.

7. Bapak Juniko Esra Tarigan S. Pd., M. Pd, selaku Dosen Moral Etik saya yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta ilmu pengetahuan selama proses perkuliahan. Melalui pembelajaran yang diberikan, penulis memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai nilai-nilai moral dan etika yang sangat penting untuk diterapkan dalam kehidupan akademik maupun kehidupan bermasyarakat.
8. Seluruh Bapak dan Ibu dosen serta staf akademik Universitas Quality, yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang sangat berharga, serta dukungan yang tiada henti selama penulis menempuh pendidikan di universitas ini. Setiap pelajaran dan pengalaman yang diberikan sangat berarti bagi penulis dan telah membentuk karakter serta kompetensi penulis sebagai calon pendidik.
9. Kedua orang tua tercinta, Bapak Johannes Ginting dan Ibu Ervina Br Sembiring Maha, yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan, dan doa tiada henti. Terima kasih atas pengorbanan, cinta, dan motivasi yang telah Anda berikan selama ini. Tanpa dukungan dan dorongan dari Anda, penulis tidak akan berada di titik ini. Anda adalah sumber inspirasi dan kekuatan bagi penulis dalam setiap langkah perjalanan ini.
10. Saudara-saudara Penulis, Fernansus Ginting, Gabriel Ridho Ginting, Darrel Oktariza Ginting, yang selalu memberikan semangat dan dukungan moral dalam setiap langkah penulis. Terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah membuat perjalanan ini lebih berarti. Setiap momen bersama kalian adalah kenangan yang tak terlupakan.
11. Teman teman seperjuangan baik di dalam maupun diluar dari Universitas Quality, yang telah bersama-sama berjuang dalam menempuh pendidikan ini. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan kenangan yang tak terlupakan. Kita telah melalui banyak tantangan bersama, dan setiap momen tersebut akan selalu dikenang.

12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Setiap bantuan dan dukungan Anda sangat berarti bagi penulis.

Penulis menyadari bahwa laporan hasil penelitian ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga laporan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dua pendidikan, khususnya dalam penggunaan metode pembelajaran matematika yang lebih efektif dan menyenangkan. Akhir kata, penulis berharap penelitian ini bermanfaat bagi pembaca dan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Medan, Januari 2026

Penulis

Tesalonika Ginting

NPM: 2205030441

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Kerangka Teoritis.....	11
2.1.1 Pengertian Belajar.....	11
2.1.2 Pengertian Pembelajaran.....	12
2.1.3 Hasil Belajar Siswa.....	14
2.1.4 Faktor -faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	15
2.1.5 Metode Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL).....	16
2.1.6 Langkah Penggunaan Metode <i>Game Based Learning</i> (GBL).....	17
2.1.7 Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Game Based Learning</i> (GBL).....	18
2.1.8 Pengertian <i>Kahoot</i>	20
2.1.9 Jenis-jenis <i>Kahoot</i>	22

2.1.10 Penggunaan <i>Kahoot</i> dalam Pembelajaran Interaktif.....	27
2.1.11 Kelebihan dan Kekurangan <i>Kahoot</i>	31
2.1.12 Hakikat Matematika.....	32
2.1.13 Pengertian Matematika di SD.....	33
2.1.14 Materi Pembelajaran.....	34
2.2 Kerangka Berfikir.....	36
2.3 Defenisi Operasional.....	37
2.4 Hipotesis Penelitian.....	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	40
3.1 Lokasi dan Waktu.....	40
3.1.1 Lokasi.....	40
3.1.2 Waktu.....	40
3.2 Populasi dan Sampel.....	40
3.2.1 Populasi Penelitian.....	40
3.2.2 Sampel Penelitian.....	41
3.3 Jenis dan Desain Penelitian.....	42
3.4 Prosedur Penelitian.....	43
3.4.1 Tahap Persiapan.....	43
3.4.2 Tahap Pelaksanaan.....	43
3.4.3 Analisis Data.....	44
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	46
3.6 Teknik Analisis Data.....	49
3.6.1 Menghitung Skor Nilai.....	49
3.6.2 Menghitung Rata-rata.....	49
3.6.3 Menghitung Simpangan Baku.....	50

3.6.4 Uji Normalitas	50
3.6.5 Uji Homogenitas Varian	51
3.6.6 Uji Kesamaan Dua Rata-Rata	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Hasil Penelitian	54
4.1.1 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Penelitian	54
4.1.2 Deskripsi Data Penelitian	54
4.1.2.1 Deskripsi Data Pre-test.....	55
4.1.2.2 Deskripsi Hasil Data <i>Post-test</i>	59
4.1.2.3 Uji Analisis Data.....	64
4.2 Pembahasan	67
4.3 Keterbatasan Penelitian	70
4.4 Solusi Keterbatasan Penelitian	70
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	72
5.1 Simpulan	72
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
1.1	Data Hasil Belajar Siswa Matematika Siswa Kelas V	3
3.1	Seluruh Siswa Kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani	41
3.2	Rancangan Penelitian	41
3.3	Instrumen Penelitian Hasil Belajar	45
4.1	Tabel Distribusi Frekuensi Hasil Pre-test Kelas V-A	53
4.2	Tabel Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-test</i> Kelas V-B	55
4.3	Rata-rata Hasil Pre-test	57
4.4	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	58
4.5	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	59
4.6	Rata-rata Hasil <i>Post-test</i> Siswa	61
4.7	Hasil Normalitas Data <i>Pre-test</i>	62
4.8	Hasil Normalitas Data <i>Post-test</i>	63
4.9	Uji Homogenitas Varians Hasil <i>Pre-test</i>	63
4.10	Uji Homogenitas Varians Hasil <i>Post-test</i>	64
4.11	Uji Hipotesis	64

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
2.1	Tampilan Awal Aplikasi <i>Kahoot</i>	20
2.2	<i>Kahoot Quiz Deskripsi</i>	22
2.3	<i>Kahoot Survey</i>	22
2.4	<i>Kahoot Discussion</i>	23
2.5	<i>Kahoot Jumble Deskripsi</i>	24
2.6	<i>Kahoot Challenge</i>	24
2.7	<i>Kahoot Kids</i>	25
2.8	<i>Kahoot Academy</i>	26
2.9	Pendaftaran Akun	27
2.10	Pembuatan Kuis	28
2.11	Pelaksanaan Kuis	28
2.12	Pengelolaan Hasil	29
3.1	Bagan Penelitian Kelas	43
4.1	Diagram Batang Hasil <i>Pre-test</i> Kelas V-A	54
4.2	Diagram Batang Hasil <i>Pre-test</i> Kelas V-B	56
4.3	Diagram Batang Hasil <i>Post-test</i> Kelas V-A	59
4.4	Diagram Batng Hasil <i>Post-test</i> Kelas V-B	61

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
1	Modul Ajar Kelas Eksperimen	77
2	Modul Ajar Kelas Kontrol	87
3	Soal <i>Pre-Test</i>	97
4	Soal <i>Post-Test</i>	101
5	Uji Normalitas <i>Pre-Test</i> Kelas V-A	105
6	Uji Normalitas <i>Pre-Test</i> Kelas V-B	106
7	Uji Homogenitas <i>Pre-Test</i>	107
8	Uji Normalitas <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	108
9	Uji Normalitas <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	109
10	Uji Homogenitas <i>Post-Test</i>	110
11	Uji Hipotesis	111
12	Tabel Uji <i>Liliefors</i>	112
13	Tabel Uji T	113
14	Tabel Uji	114
15	Surat Izin Penelitian	115
16	Surat Balasan Penelitian	116
17	Lembar Validasi Soal	117
18	Lembar <i>Pre-Test</i> Kelas V-A	120
19	Lembar <i>Pre-Test</i> Kelas V-B	122
20	Lembar <i>Post-Test</i> Kelas V-A	125
21	Lembar <i>Post-Test</i> Kelas V-B	128
22	Dokumentasi	131