

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai melalui pengalaman, pengamatan, atau pengajaran. Proses ini melibatkan perubahan dalam perilaku atau pemahaman yang terjadi sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Belajar dapat berlangsung secara formal, seperti di sekolah, maupun informal, seperti dalam kehidupan sehari-hari. Konteks pendidikan, belajar tidak hanya terbatas pada penguasaan materi, tetapi juga mencakup pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan sosial. Proses belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk motivasi, metode pengajaran, dan lingkungan belajar. Artinya, belajar merupakan suatu aktivitas yang kompleks dan dinamis, yang berperan penting dalam perkembangan individu sepanjang hayat.

Menurut Gusnarib Wahab dan Rosnawati (2021:7) “Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan belajar adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar, mengolah kegiatan belajar mengajar, menilai proses dan hasil belajar, semua termasuk tanggung jawab guru. Semakin banyak usaha belajar itu dilakukan maka semakin banyak dan baik perubahan yang diperoleh. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha sendiri.”

Menurut Muhammad Soleh Hapudin (2021:1) “Belajar merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan secara psikologis maupun fisiologis. Kegiatan yang bersifat psikologis, yakni kegiatan yang merupakan proses mental, seperti

aktivitas berpikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, menganalisis, dan sebagainya. Adapun kegiatan bersifat fisiologis yakni kegiatan yang merupakan proses penerapan atau implementasi ataupun praktik, misalnya melakukan percobaan atau eksperimen, kegiatan praktik, dan membuat produk.”

Berdasarkan uraian pendapat para ahli diatas maka penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah proses dinamis yang melibatkan individu dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, yang dapat terjadi dalam konteks formal maupun informal dan dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti motivasi dan metode pengajaran, serta berperan penting dalam perkembangan individu sepanjang hayat.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pada konteks ini, pembelajaran mencakup berbagai metode, strategi, dan teknik yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar dan memfasilitasi pemahaman siswa. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran melibatkan beberapa komponen penting, yaitu tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, serta evaluasi hasil belajar. Tujuan pembelajaran harus jelas dan terukur, sehingga dapat menjadi acuan dalam merancang kegiatan belajar. Materi ajar harus relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sedangkan metode pengajaran harus bervariasi untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar.

Menurut Tilaar (2012:28) menyatakan bahwa “Proses pembelajaran adalah sarana dan cara bagaimana suatu generasi belajar; dengan kata lain, bagaimana sarana belajar itu secara efektif digunakan. Hal ini tentu berbeda dengan proses belajar yang diartikan sebagai cara bagaimana para pembelajar itu memiliki dan mengakses isi pelajaran itu sendiri.”

Menurut Ahdar Djamaluddin dan Wardana (2019:13) menyatakan bahwa arti “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.”

Pembelajaran adalah proses yang kompleks dan dinamis yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan tujuan untuk mencapai pemahaman, keterampilan, dan sikap tertentu. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai proses perubahan perilaku atau pemahaman individu yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman, latihan, dan interaksi dengan lingkungan. Proses ini mencakup penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk berfungsi dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, pembelajaran adalah proses yang melibatkan berbagai elemen dan memerlukan kerjasama antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan sosial siswa.

Berdasarkan para ahli diatas maka penulis menyimpulkan pembelajaran adalah proses interaksi yang bertujuan mengubah perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan sikap individu melalui pengalaman dan latihan dalam lingkungan yang mendukung keterlibatan aktif siswa.

2.1.3 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah ukuran dari seberapa baik siswa memahami dan menguasai materi yang diajarkan selama proses pembelajaran. Ini mencakup kemampuan siswa dalam berbagai mata pelajaran. Pengertian hasil belajar merujuk pada pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran di tingkat dasar. Hasil belajar ini mencakup berbagai aspek yang menunjukkan perkembangan siswa dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Menurut Syaputra Artama, dkk (2023:17) menyatakan bahwa “Hasil belajar sebagai kompetensi peserta didik yang didapatkan sesudah melaksanakan proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan kemampuan tertentu yang diperoleh setelah peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar berhubungan dengan perubahan yang terjadi dalam segi kognitif, afektif dan psikomotorik sesudah melewati proses pembelajaran. Hasil belajar memperlihatkan perubahan kondisi yang terbaik hingga memiliki manfaat untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, menjadikan mengerti akan suatu pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memiliki wawasan dan pandangan yang luas dan baru bagi sesuatu. Hasil belajar dilakukan untuk mendapatkan informasi terhadap perubahan-perubahan perilaku yang terjadi dalam diri peserta didik dan dapat memotivasi peserta didik agar hasil belajar menjadi meningkat.”

Menurut Arifin (2021:32) menjelaskan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup tiga aspek utama, yaitu aspek kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotorik (keterampilan dan kemampuan fisik). Hasil belajar ini menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa.”

Berdasarkan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar menunjukkan perubahan positif dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan, serta menjadi indikator keberhasilan pembelajaran dan motivasi untuk meningkatkan prestasi.

2.1.4 Faktor -faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1. Faktor internal. Menurut Sari (2023:45) “Faktor internal adalah elemen-elemen yang berasal dari dalam diri individu yang mempengaruhi proses dan hasil belajar, meliputi kondisi fisik, kemampuan kognitif, motivasi, minat, kepribadian, dan kesehatan mental.”
2. Faktor eksternal. Menurut Syah (2019: 154-155) “Faktor eksternal siswa juga terdiri atas dua macam, yakni lingkungan sosial : lingkungan sosial sekolah seperti para guru, staf, dan juga teman-teman di sekolah. Kemudian masyarakat dan juga teman-teman di lingkungan sekitar rumah siswa tersebut. Dan juga lingkungan yang paling banyak berpengaruh terhadap kegiatan belajar adalah orang tua dan keluarga. Seluruh lingkungan sosial itu memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. lingkungan sosial yang baik akan memberi pengaruh baik pula bagi suasana siswa dalam belajar dan hal ini akan memberikan hasil belajar yang baik pula. Dan lingkungan nonsosial : faktor lingkungan nonsosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.”

Bedasarkan menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibagi menjadi dua kategori: internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti motivasi, minat, bakat, kesehatan, kecerdasan, dan kepribadian. Faktor eksternal faktor yang berasal dari lingkungan sekitar siswa seperti keluarga, sekolah, teman sebaya, dan masyarakat.

2.1.5 Metode Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Game Based Learning (GBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Dalam GBL, siswa terlibat dalam aktivitas belajar yang dirancang dengan mekanisme permainan, yang dapat mencakup tantangan, kompetisi, dan penghargaan. GBL adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Ini dapat mencakup permainan digital, permainan papan, atau aktivitas berbasis permainan lainnya yang dirancang untuk mendukung proses belajar.

Menurut Haerul Anuar, dkk (2025:70) menyatakan bahwa “*Game Based Learning* merupakan pendekatan inovatif dalam pendidikan yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran. GBL sebagai sistem yang memungkinkan pengguna mengadopsi permainan untuk meningkatkan minat kognitif dan motivasi belajar. Stiller & Schworm menekankan penggunaan permainan dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran spesifik. Pembelajaran berbasis game menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menarik bagi peserta didik terutama anak usia dini. GBL memanfaatkan aspek motivasi dan keterlibatan dalam permainan untuk membangun lingkungan pembelajaran yang dinamis dan interaktif, yang pada gilirannya mendorong perkembangan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik.”

Menurut Torrente (2020:15) menyatakan bahwa “*Game Based Learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai media untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar siswa. Dengan menggunakan elemen-elemen permainan, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.”

Berdasarkan pengertian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa GBL merupakan pendekatan inovatif dalam pendidikan yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi,

minat kognitif, dan efektivitas belajar siswa. Melalui penggunaan permainan, GBL menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, interaktif, dan menarik, sehingga dapat mendorong perkembangan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik. Pendekatan ini sangat efektif terutama untuk anak usia dini karena mampu meningkatkan keterlibatan dan membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

2.1.6 Langkah Penggunaan Metode *Game Based Learning* (GBL)

GBL memanfaatkan unsur permainan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif. Menurut Sari (2018:36) menyatakan bahwa terdapat beberapa langkah penting yang harus dilakukan oleh guru dalam mengimplementasikan metode GBL di dalam kelas. Langkah-langkah ini dirancang agar proses pembelajaran berjalan secara sistematis dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Berikut adalah penjelasan mengenai langkah-langkah penggunaan GBL yang dapat dijadikan panduan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

1. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Guru menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai agar penggunaan game dapat terarah dan efektif.

2. Memilih atau Mendesain Game yang Sesuai

Memilih game yang relevan dengan materi pelajaran dan sesuai dengan karakteristik siswa.

3. Mempersiapkan Media dan Alat Pendukung

Menyiapkan perangkat dan media yang diperlukan untuk menjalankan game dalam pembelajaran.

4. Memberikan Instruksi dan Aturan Permainan

Menjelaskan aturan main dan tujuan game agar siswa memahami cara bermain dan fokus pada pembelajaran.

5. Melaksanakan Game dalam Pembelajaran

Siswa memainkan game dengan bimbingan guru yang memfasilitasi proses belajar.

6. Melakukan Refleksi dan Diskusi

Mengajak siswa berdiskusi dan merefleksikan pengalaman bermain game untuk mengaitkan dengan materi pelajaran.

7. Melakukan Evaluasi Pembelajaran

Melakukan evaluasi untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran melalui hasil permainan dan diskusi.

Berdasarkan langkah langkah penggunaan metode GBL menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran efektif jika direncanakan secara sistematis. Dimulai dari penetapan tujuan yang jelas, guru memfasilitasi proses belajar melalui game yang relevan. Tahap refleksi dan evaluasi setelahnya menjadi kunci untuk memastikan pengalaman bermain berhasil diubah menjadi pemahaman materi dan tujuan pembelajaran tercapai.

2.1.7 Kelebihan dan Kekurangan Metode *Game Based Learning* (GBL)

a. Kelebihan *Game Based Learning* (GBL)

Game based learning memiliki berbagai kelebihan yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Menurut Winatha dan Setiawan (2020:198) menyatakan bahwa “Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini, penerapan *Game Based Learning* menunjukkan sejumlah manfaat utama dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun kelebihan GBL adalah:

1. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Unsur permainan, tantangan, dan pencapaian (skor atau level) secara langsung berdampak pada meningkatnya motivasi internal siswa untuk mengikuti pelajaran. Suasana yang menyenangkan membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar.

2. Meningkatkan Prestasi Belajar

Dengan meningkatnya motivasi dan keterlibatan aktif, pemahaman siswa terhadap materi pelajaran juga menjadi lebih baik. Penelitian ini menemukan adanya pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan GBL dengan peningkatan hasil atau prestasi belajar siswa.

3. Membuat Siswa Menjadi Aktif

Metode ini mengubah peran siswa dari penerima informasi pasif menjadi peserta yang aktif. Siswa dituntut untuk terlibat langsung, berpikir, dan mengambil tindakan untuk menyelesaikan permainan, sehingga proses belajar menjadi lebih dinamis.

4. Menumbuhkan Sikap Positif terhadap Pembelajaran

Karena prosesnya yang menyenangkan, GBL dapat membantu mengurangi persepsi negatif atau rasa bosan terhadap mata pelajaran yang dianggap sulit. Siswa dapat mengembangkan sikap yang lebih positif terhadap kegiatan belajar.”

b. Kekurangan *Game Based Learning* (GBL)

Meskipun memiliki banyak kelebihan, GBL juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Menurut Winatha & Setiawan (2020:198) menjelaskan bahwa “Meskipun memiliki banyak kelebihan, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan atau kekurangan yang perlu diantisipasi dalam penerapannya. Adapun kekurangan GBL adalah:

1. Potensi Ketergantungan pada Permainan

Ada kekhawatiran bahwa jika tidak dikelola dengan baik, siswa bisa menjadi terlalu fokus pada aspek hiburan dari permainan dan mengabaikan tujuan utama pembelajarannya.

2. Membutuhkan Perancangan yang Matang

Efektivitas GBL sangat bergantung pada kualitas desain permainan dan relevansinya dengan kurikulum. Membuat atau memilih permainan edukatif yang tepat membutuhkan waktu, usaha, dan pemahaman pedagogis dari guru.

3. Keterbatasan Perangkat dan Akses Teknologi

Implementasi GBL, terutama yang berbasis digital, sering kali terhambat oleh ketersediaan perangkat (komputer atau gawai) dan akses internet yang belum merata di semua sekolah di Indonesia.

4. Pengelolaan Kelas yang Lebih Menantang

Suasana kelas yang lebih aktif dan dinamis saat bermain game bisa menjadi lebih sulit untuk dikelola oleh guru. Diperlukan kemampuan manajemen kelas yang baik agar suasana tetap kondusif untuk belajar.”

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan GBL menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa GBL merupakan metode pembelajaran yang memiliki manfaat signifikan, terutama dalam meningkatkan motivasi, prestasi, dan keaktifan siswa, serta menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran. Namun, implementasi GBL juga menghadapi beberapa tantangan atau kekurangan yang perlu diperhatikan. Kekurangan tersebut meliputi potensi ketergantungan siswa pada aspek hiburan, tuntutan perancangan materi yang matang, keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi, dan kompleksitas dalam pengelolaan kelas yang menjadi lebih dinamis. Memanfaatkan mekanisme permainan seperti tantangan, poin, dan penghargaan, GBL mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu contoh penerapan GBL yang efektif adalah aplikasi *Kahoot*.

2.1.8 Pengertian *Kahoot*

Era revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, pendidikan juga mengalami transformasi signifikan. Salah satu inovasi yang muncul sebagai respons terhadap perubahan

ini adalah *Kahoot*, sebuah platform pembelajaran interaktif berbasis daring. *Kahoot* tidak hanya menawarkan metode pengajaran yang lebih menarik dan efektif, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa di zaman digital. Memanfaatkan teknologi, *Kahoot* menjadi alat yang relevan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Kahoot adalah sebuah platform pembelajaran interaktif yang berbasis daring, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Aplikasi ini memungkinkan pendidik untuk membuat kuis, survei, dan diskusi yang dapat diakses oleh siswa secara *real-time*. Dengan memanfaatkan teknologi, *Kahoot* menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan, di mana siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Melalui pendekatan gamifikasi, *Kahoot* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap materi pelajaran.

Menurut Natalia Cristiani,dkk (2019:5) menyatakan bahwa “*Kahoot* merupakan salah satu aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran atau yang disebut dengan platform pendidikan berbasis kuis-kuis pembelajaran menarik yang dapat di akses menggunakan internet.”



Gambar 2.1 Tampilan Awal Aplikasi *Kahoot*

Sumber: <https://share.google/images/1U50VJt8F25x3RQSc>

Menurut Fitriani dan Hidayat (2021:112) menyatakan bahwa “*Kahoot* merupakan media pembelajaran digital yang memanfaatkan konsep permainan kuis interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan

kompetitif. Penggunaan *Kahoot* dapat meningkatkan konsentrasi, motivasi, dan hasil belajar siswa secara efektif. Selain itu, *Kahoot* juga membantu guru dalam memberikan umpan balik secara langsung sehingga proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih efisien.”

Kahoot adalah permainan yang sederhana namun menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan yang berhubungan dengan dunia pendidikan, baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses belajar mengajar. *Kahoot* dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran, termasuk pembelajaran matematika. Dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna, *Kahoot* didesain secara user *friendly*, baik untuk pendidik maupun peserta didik. *Kahoot* menjadi satu dari berbagai macam pilihan media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik karena aplikasi *Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Harlina & Ahmad, 2019:123).

Pengertian beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *Kahoot* adalah aplikasi pembelajaran berbasis kuis yang interaktif dan menyenangkan, dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, serta dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran, dengan fokus pada partisipasi aktif dan kompetitif antara siswa.

2.1.9 Jenis-jenis *Kahoot*

Kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan digital yang telah memberikan kontribusi signifikan dalam transformasi metode pembelajaran interaktif. Berikut ini adalah klasifikasi jenis-jenis *Kahoot* beserta penjelasan mendetail mengenai karakteristik masing-masing:

1. Kahoot Quiz Deskripsi

Merupakan varian paling populer yang menghadirkan pengalaman kuis digital berbasis pilihan ganda dengan mekanisme pembatasan waktu pada setiap pertanyaan. Karakteristik Utama:

- 1) Sistem penilaian berbasis akurasi dan kecepatan respon
- 2) Penyusunan peringkat peserta secara otomatis
- 3) Cocok untuk keperluan asesmen formatif dan sumatif
- 4) Tampilan visual berupa antarmuka pilihan berganda yang interaktif



Gambar 2.2 Kahoot Quiz Deskripsi

Sumber: <https://share.google/images/zdBoYw1p9yBNxhbt9>

2. Kahoot Survey

Sebuah instrumen digital yang dirancang khusus untuk keperluan pengumpulan data berupa opini, persepsi, atau umpan balik dari peserta. Karakteristik Utama:

- 1) Tidak menerapkan konsep jawaban benar atau salah
- 2) Menyajikan visualisasi data secara *real-time*
- 3) Memiliki utilitas tinggi dalam penelitian kuantitatif
- 4) Menampilkan hasil dalam bentuk representasi grafis yang informatif



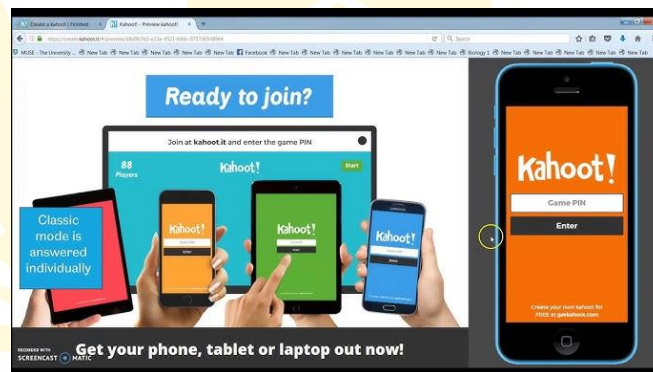
Gambar 2.3 Kahoot Survey

Sumber: <https://share.google/images/QNb7pzbwIwyoaUQGm>

3. Kahoot Discussion

Format ini memfasilitasi kegiatan diskusi terpadu dengan struktur pertanyaan terbuka yang mendorong peserta untuk mengemukakan pendapat dan berinteraksi dengan jawaban peserta lain. Karakteristik Utama:

- 1) Menggunakan pendekatan pertanyaan terbuka
- 2) Memungkinkan proses kolaborasi intelektual
- 3) Efektif untuk kegiatan brainstorming atau curah pendapat
- 4) Antarmuka menggambarkan interaksi kelompok yang dinamis



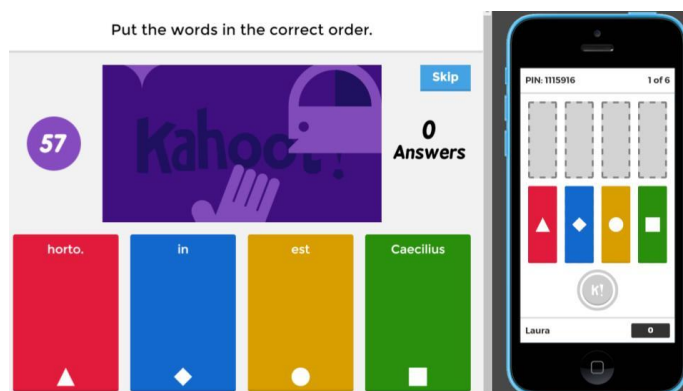
Gambar 2.4 Kahoot Discussion

Sumber: <https://share.google/images/3gXMdiWSzajgFrnt8>

4. Kahoot Jumble Deskripsi

Sebuah varian unik yang menuntut peserta melakukan penyusunan ulang elemen-elemen dalam urutan yang tepat. Karakteristik Utama:

- 1) Mengembangkan keterampilan berpikir kronologis
- 2) Memiliki mekanisme penilaian khusus
- 3) Sangat sesuai untuk mendukung pembelajaran prosedural
- 4) Menggunakan metafora *puzzle* dalam tampilan visualnya



Gambar 2.5 Kahoot Jumble Deskripsi

Sumber: <https://share.google/images/yW142XnA61rsic2fC>

5. Kahoot Challenge

Sebuah format pembelajaran sinkron yang memberikan fleksibilitas temporal dalam penyelesaian aktivitas. Karakteristik Utama:

- 1) Tidak memerlukan partisipasi simultan
- 2) Sistem *leaderboard* yang terus diperbarui
- 3) Ideal untuk pembelajaran mandiri
- 4) Menggunakan ikonografi berupa simbol pencapaian digital



Gambar 2.6 Kahoot Challenge

Sumber: <https://share.google/images/pdkIJPBMpdfb3JyjF>

6. *Kahoot Kids*

Sebuah adaptasi spesifik yang ditujukan untuk peserta didik usia dini.

Karakteristik Utama:

- 1) Antarmuka yang disederhanakan
- 2) Konten edukatif berdiferensiasi usia
- 3) Dominasi elemen visual yang engaging
- 4) Desain antarmuka yang bersifat ramah anak



Gambar 2.7 Kahoot Kids

Sumber: <https://share.google/images/4t81U0e265JFdBfax>

7. *Kahoot! Academy*

Sebuah repositori digital yang menghimpun berbagai materi pembelajaran dari komunitas pendidik global. Karakteristik Utama:

- 1) Koleksi materi berbasis standar pendidikan
- 2) Wadah komunitas profesional pendidikan
- 3) Konten yang telah melalui proses kurasi
- 4) Menggunakan simbol-simbol akademik tradisional



Gambar 2.8 Kahoot Academy

Sumber: <https://share.google/images/XOW4lNKPCiQpvdBWl>

2.1.10 Penggunaan *Kahoot* dalam Pembelajaran Interaktif

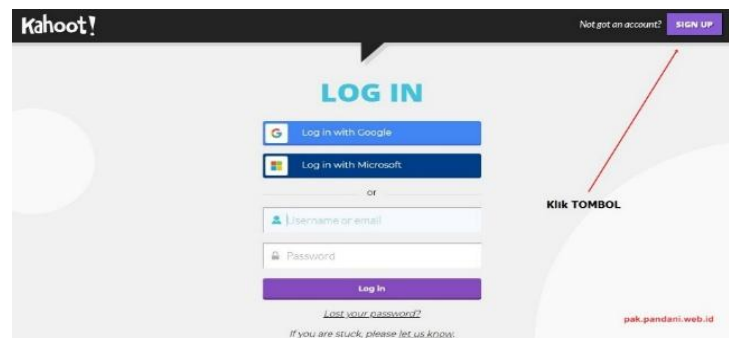
Kahoot adalah platform digital yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran melalui metode permainan. Dengan memanfaatkan *Kahoot*, pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan partisipasi siswa. Platform ini memungkinkan pengguna untuk membuat kuis, survei, dan diskusi yang dapat diakses secara online.

Langkah-langkah penggunaan *Kahoot*:

1. Pendaftaran Akun

Proses awal dalam menggunakan *Kahoot* adalah pendaftaran akun. Langkah-langkah yang perlu diikuti adalah sebagai berikut:

- 1) Akses situs resmi: Kunjungi situs web *Kahoot* di *Kahoot.com*.
- 2) Pilih opsi pendaftaran: Klik pada tombol “*Sign Up*” yang terletak di bagian atas halaman.
- 3) Tentukan jenis akun: Pengguna dapat memilih jenis akun yang sesuai dengan kebutuhan, seperti akun untuk individu, pendidikan, dan bisnis.
- 4) Isi formulir pendaftaran: Lengkapi informasi yang diminta, termasuk nama, alamat email, dan kata sandi. Setelah mengisi semua kolom, “*Sign Up*” untuk menyelesaikan pendaftaran.



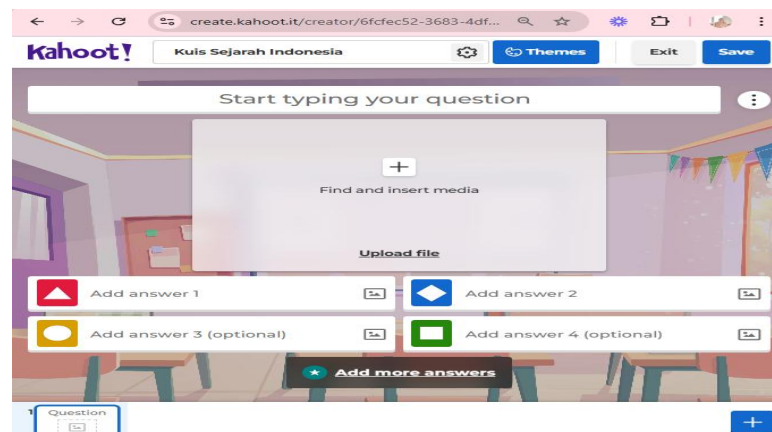
Gambar 2.9 Pendaftaran Akun

Sumber: <https://share.google/images/F0544gmnhhAsNWNBT>

2. Pembuatan Kuis

Setelah berhasil mendaftar, pengguna dapat mulai membuat kuis. Proses ini melibatkan beberapa langkah, antara lain:

- 1) Masuk ke menu pembuatan: Pilih opsi “*create*” yang tersedia di *dashboard* pengguna.
- 2) Menambahkan pertanyaan: pengguna dapat menambahkan berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda, benar/salah, atau pertanyaan terbuka.
- 3) Pengisian jawaban: masukkan jawaban yang relevan untuk setiap pertanyaan dan tandai jawaban yang benar. Pengguna juga dapat menyertakan gambar atau video untuk memperkaya pengalaman belajar.
- 4) Pengaturan waktu: Tentukan batas waktu untuk setiap pertanyaan agar peserta dapat menjawab dalam waktu yang ditentukan.



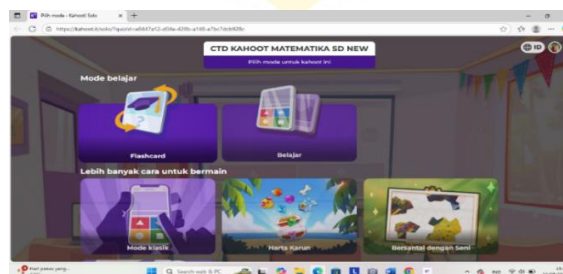
Gambar 2.10 Pembuatan Kuis

Sumber: <https://share.google/images/HTxBzLctTT85tNiv8>

3. Pelaksanaan Kuis

Setelah kuis selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah melaksanakan kuis tersebut. Proses pelaksanaan kuis dapat dilakukan dengan cara berikut:

- 1) Memilih Mode Permainan: Klik tombol "*Play*" untuk memulai kuis. Pengguna dapat memilih antara mode "*Teach*" untuk presentasi langsung di kelas atau mode "*Assign*" untuk kuis yang dapat dikerjakan secara mandiri oleh peserta.
- 2) Membagikan Kode Akses: Setelah memilih mode permainan, sistem akan menghasilkan kode akses unik yang dapat dibagikan kepada peserta. Peserta dapat mengakses kuis dengan memasukkan kode tersebut di situs *Kahoot*.



Gambar 2.11 Pelaksaaan Kuis

Sumber: <https://share.google/images/arO0anfvxKQz3Oxis>

4. Pengelolaan Hasil

Setelah kuis selesai dilaksanakan, pengguna dapat mengelola dan menganalisis hasil kuis. Langkah-langkah yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

- 1) *Melihat Hasil*: *Kahoot* menyediakan laporan hasil yang menunjukkan skor peserta, waktu yang dihabiskan, serta jawaban yang benar atau salah.
- 2) *Analisis Data*: Pengguna dapat menganalisis data untuk mengevaluasi pemahaman peserta terhadap materi yang diajarkan. Informasi ini dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas kuis di masa mendatang.



Gambar 2.12 Pengelolaan Hasil

Sumber: <https://share.google/images/JGv3oUHv9EYcUqDBN>

5. Fitur Tambahan

Kahoot juga menawarkan berbagai fitur tambahan yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pengalaman belajar, antara lain:

- 1) *Polling*: Fitur *polling* memungkinkan pendidik untuk mendapatkan umpan balik langsung dari peserta mengenai topik tertentu.
- 2) *Template* dan *Sumber Daya*: Pengguna dapat mengakses berbagai template dan sumber daya yang tersedia di platform untuk memperkaya konten pembelajaran.

Kahoot merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Mengikuti langkah-langkah yang telah dijelaskan, pendidik dapat memanfaatkan platform ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan *Kahoot* tidak hanya

meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga memungkinkan evaluasi yang lebih baik terhadap pemahaman materi yang diajarkan.

Dengan demikian, *Kahoot* dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam dunia pendidikan yang mendukung pembelajaran aktif dan kolaboratif. Penggunaan platform ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar di berbagai tingkat pendidikan.

2.1.11 Kelebihan dan Kekurangan *Kahoot*

Kelebihan aplikasi *Kahoot* termasuk interaktivitas yang tinggi, kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar, dan kemudahan dalam membuat kuis. Sementara itu, kekurangannya meliputi ketergantungan pada koneksi internet dan potensi tekanan pada siswa untuk bersaing. Kelebihan dan kekurangan *Kahoot* menurut Fitriani (2020:365):

a. Kelebihan *Kahoot* :

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa, siswa menjadi lebih bersemangat karena suasana belajar seperti bermain.
2. Menjadikan evaluasi lebih menyenangkan, evaluasi yang biasanya menegangkan berubah menjadi aktivitas interaktif dan penuh antusiasme.
3. Meningkatkan partisipasi siswa, hampir semua siswa ikut terlibat, termasuk yang biasanya pasif.
4. *Feedback* cepat dan akurat, hasil kuis langsung ditampilkan sehingga guru bisa mengetahui tingkat pemahaman siswa secara instan.
5. Memperkuat ingatan (*reinforcement*), siswa mengingat kembali materi yang sudah diajarkan melalui pertanyaan-pertanyaan kuis.
6. Variasi media pembelajaran, *Kahoot* menjadi alternatif yang menyegarkan, tidak monoton seperti tes tertulis konvensional.

b. Kekurangan *Kahoot* :

1. Ketergantungan pada perangkat dan internet, siswa yang tidak memiliki gawai atau akses internet stabil kesulitan mengikuti kuis.

2. Format soal terbatas, mayoritas soal berupa pilihan ganda/benar-salah, sehingga kurang cocok untuk mengukur keterampilan berpikir kritis atau analisis mendalam.
3. Menekankan kecepatan, bukan pemahaman sistem skor berdasarkan kecepatan menjawab bisa membuat siswa terburu-buru dan tidak fokus pada pemahaman isi materi
4. Potensi distraksi, beberapa siswa lebih fokus pada kompetisi (skor/*leaderboard*) dibanding memahami materi.

Menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *Kahoot* adalah alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa melalui evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan. Meskipun begitu, penggunaannya memiliki keterbatasan. Kekurangan utama *Kahoot* terletak pada ketergantungan pada teknologi, format soal yang terbatas, dan potensi siswa untuk lebih fokus pada kompetisi daripada pemahaman materi.

2.1.12 Hakikat Matematika

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang sering kali dipandang sebagai bidang yang kompleks dan menantang oleh banyak individu. Namun, di balik simbol-simbol dan rumus-rumus yang tampak rumit, terdapat suatu keindahan dan keterkaitan yang mendalam dengan kehidupan sehari-hari. Setiap hari, kita secara tidak sadar menerapkan konsep-konsep matematika dalam berbagai aktivitas, mulai dari menghitung pengeluaran saat berbelanja, mengukur bahan dalam proses memasak, hingga merencanakan waktu dan jarak dalam perjalanan.

Dewi & Ardiansyah (2022:36) mengemukakan bahwa hakikat matematika juga mencakup pola pikir sistematis, logis, dan kritis. Pola pikir ini sangat penting dalam pengambilan keputusan dan pemecahan masalah di berbagai bidang kehidupan. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus mengembangkan pola pikir ini agar siswa mampu menghadapi tantangan dunia nyata.

Wulandari dan Prasetyo (2023:50) menjelaskan bahwa hakikat matematika terdiri dari dua dimensi utama, yaitu produk dan proses.

1. Produk matematika adalah hasil akhir berupa konsep, rumus, teorema, dan struktur yang telah dibuktikan kebenarannya. Produk ini bersifat sistematis, logis, dan abstrak, sehingga dapat diaplikasikan dalam berbagai bidang ilmu dan kehidupan.
2. Proses matematika adalah aktivitas berpikir yang melibatkan penalaran logis, pemecahan masalah, kreativitas, dan penemuan konsep baru. Proses ini bersifat dinamis dan berkelanjutan.

Menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hakikat matematika meliputi pola pikir yang sistematis, logis, dan kritis yang penting untuk pengambilan keputusan dan pemecahan masalah dalam kehidupan nyata. Selain itu, matematika memiliki dua dimensi utama, yaitu produk berupa konsep dan struktur yang telah terbukti kebenarannya, serta proses yang melibatkan aktivitas berpikir logis, kreatif, dan dinamis dalam menemukan konsep baru.

2.1.13 Pengertian Matematika di SD

Matematika adalah disiplin ilmu yang mempelajari konsep dasar mengenai angka, operasi, bentuk, dan pengukuran, yang bertujuan untuk membangun fondasi keterampilan berpikir logis dan analitis siswa dalam kehidupan sehari-hari. Matematika di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan analitis siswa. Melalui pembelajaran matematika, siswa diajarkan untuk mengenali dan memahami bilangan, operasi dasar, serta konsep pengukuran dan geometri yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2019). Pada tingkat ini, matematika diperkenalkan sebagai alat untuk membantu siswa memahami dan mengelola berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran matematika, siswa diajarkan untuk mengenali bilangan, melakukan operasi dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, serta memahami konsep waktu, uang, dan pengukuran.

Menurut Isrok'atun dkk (2020:17) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika di SD bertujuan agar siswa mampu memecahkan masalah yang

berkaitan dengan kehidupan sehari-hari menggunakan konsep matematika. Selain itu, siswa diharapkan dapat menggunakan penalaran abstrak untuk memahami konsep-konsep matematika dan mengembangkan cara-cara baru dalam menggambarkan situasi secara matematis. Dengan demikian, pembelajaran matematika tidak hanya fokus pada penguasaan rumus, tetapi juga pada kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah.

Sari & Nugroho (2022:120) menjelaskan bahwa matematika merupakan alat untuk mengembangkan literasi numerik dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*). Pembelajaran matematika harus kontekstual, mengaitkan konsep dengan pengalaman nyata siswa agar lebih bermakna dan aplikatif. Penggunaan teknologi dan inovasi pembelajaran menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian matematika di SD adalah bertujuan mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari dengan konsep matematika secara kritis dan kreatif. Pembelajaran harus kontekstual, mengaitkan konsep dengan pengalaman nyata, serta mengembangkan penalaran abstrak dan literasi numerik. Selain itu, penggunaan teknologi dan inovasi pembelajaran penting untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar, sehingga siswa mampu berpikir logis, sistematis, dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.14 Materi Pembelajaran

a. Pecahan

Pecahan adalah konsep yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, meskipun sering kali kita tidak menyadarinya. Menurut Izzatun (2018:5) menjelaskan bahwa "Pecahan adalah suatu bilangan yang menggambarkan sebagian dari keseluruhan. Ia terdiri dari pembilang (numerator) yang

menunjukkan jumlah bagian yang diambil dan penyebut (denominator) yang menunjukkan jumlah bagian keseluruhan yang sama besar."

Menurut Tanjung, dkk (2024:12) menjelaskan bahwa "Pecahan adalah bilangan rasional yang mewakili perbandingan antara bagian yang diambil (pembilang) dan keseluruhan bagian yang sama besar (penyebut)." Misalnya, Ketika kita memotong sebuah pizza menjadi 8 bagian, setiap bagian dapat dinyatakan sebagai pecahan. Jika kita mengambil 2 potong, kita telah mengambil $\frac{2}{8}$ dari pizza tersebut. Angka 2 di atas yang kita sebut pembilang menunjukkan jumlah bagian yang kita ambil. Sementara itu, angka 8 di bawah yang disebut penyebut menunjukkan jumlah total bagian dari kue utuh.

Berdasarkan pengertian dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pecahan memiliki dua komponen utama yaitu pembilang, yang menunjukkan jumlah bagian yang menjadi perhatian, dan penyebut, yang merepresentasikan total keseluruhan bagian yang sama besar. Pecahan berfungsi sebagai alat matematis untuk menggambarkan suatu proporsi secara presisi.

b. Pecahan Biasa

Pecahan biasa adalah bentuk pecahan yang terdiri dari pembilang dan penyebut. Pembilang terletak di atas garis pecahan, sedangkan penyebut di bawahnya. Pecahan ini dapat menunjukkan bagian dari keseluruhan, seperti $\frac{3}{4}$ yang berarti tiga dari empat bagian. Pecahan biasa sering digunakan dalam matematika dan kehidupan sehari-hari untuk menggambarkan proporsi dan rasio.

c. Pecahan Desimal

Pecahan desimal adalah bentuk pecahan yang dinyatakan dalam basis sepuluh, di mana penyebutnya adalah 10, 100, 1000, dan seterusnya. Pecahan ini ditulis dengan menggunakan titik desimal untuk memisahkan bagian bulat dan bagian pecahan. Contoh pecahan desimal adalah 0,75, yang setara dengan $\frac{75}{100}$ atau $\frac{3}{4}$. Pecahan desimal dapat dibedakan menjadi pecahan desimal terbatas, seperti 0,5,

dan pecahan desimal tak terbatas, seperti $0,333\dots$ (yang setara dengan $\frac{1}{3}$). Pecahan desimal sering digunakan dalam perhitungan keuangan, pengukuran, dan berbagai aplikasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

d. Pecahan Campuran

Pecahan campuran adalah kombinasi antara bilangan bulat dan pecahan biasa. Bentuknya terdiri dari satu bilangan bulat diikuti oleh pecahan, seperti $1\frac{1}{2}$, yang berarti satu utuh dan setengah. Pecahan campuran dapat diubah menjadi pecahan tidak murni dengan mengalikan bilangan bulat dengan penyebut dan menambahkan pembilang, sehingga $1\frac{1}{2}$ menjadi $\frac{3}{2}$. Sebaliknya, pecahan tidak murni juga dapat diubah menjadi pecahan campuran. Pecahan campuran sering digunakan dalam situasi yang melibatkan pengukuran, seperti dalam memasak atau konstruksi, di mana nilai lebih dari satu unit diperlukan.

2.2 Kerangka Berfikir

Bagi peserta didik, belajar merupakan suatu kegiatan yang sangat penting. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang bertujuan untuk memperoleh perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Tujuan pendidikan matematika adalah untuk membantu peserta didik agar mampu memahami apa itu pecahan. Pada mata pelajaran matematika materi pecahan dituntut untuk lebih paham mengenai materi pecahan agar dapat mengenali, mengoperasikan, dan menerapkan konsep pecahan dalam kehidupan sehari-hari. Pengaruh metode *Game Based Learning* merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. GBL berperan penting bagi peserta didik dengan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Metode GBL berbasis *Kahoot* ini digunakan untuk meningkatkan pemahaman materi, memperkuat ingatan, dan mendorong partisipasi aktif melalui kuis interaktif yang menyenangkan. Dengan penggunaan *Game Based Learning*

(GBL) berbasis *Kahoot* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa karena mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta pemahaman materi melalui suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah mengingat, memahami konsep, serta menunjukkan peningkatan signifikan dalam prestasi akademik, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dalam mata pelajaran Matematika.

2.3 Defenisi Operasional

Agar penelitian sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahan pemahaman maka perlu didefenisikan operasional sebagai berikut:

1. Belajar adalah proses dinamis yang melibatkan individu dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, yang dapat terjadi dalam konteks formal maupun informal dan dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti motivasi dan metode pengajaran, serta berperan penting dalam perkembangan individu sepanjang hayat.
2. Pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan lingkungan secara sistematis dan terencana, yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap peserta didik sehingga terjadi perubahan perilaku yang bermakna dan berkelanjutan.
3. Hasil belajar dalam materi pecahan matematika merujuk pada transformasi perilaku, pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran konsep pecahan, termasuk operasi dasar dan penyederhanaan. Perubahan ini dapat diamati melalui peningkatan kemampuan berpikir logis, pemahaman representasi pecahan sebagai bagian dari keseluruhan, serta penerapan praktis dalam kehidupan sehari-hari seperti pembagian bahan atau perhitungan proporsi. Dengan demikian, hasil belajar pecahan berfungsi sebagai indikator keberhasilan pendidikan matematika, yang menunjukkan kemajuan siswa dalam menguasai kompetensi numerik dasar.

4. GBL adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media untuk menyampaikan materi, di mana unsur kompetisi, tantangan, dan interaktivitas dirancang untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan mampu mendorong pencapaian hasil belajar yang optimal.
5. GBL berbasis *Kahoot* adalah metode pembelajaran interaktif yang menggabungkan permainan kuis digital dengan materi pelajaran, di mana siswa menjawab pertanyaan yang disajikan melalui laptop guru secara langsung, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, sekaligus meningkatkan partisipasi, motivasi, serta pemahaman konsep secara efektif dalam proses pembelajaran.
6. Pendidikan matematika adalah proses pembelajaran yang bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, kreatif, serta keterampilan pemecahan masalah melalui pemahaman konsep, prinsip, dan prosedur matematika, sehingga siswa tidak hanya mampu menguasai perhitungan, tetapi juga dapat menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan nyata dan berbagai disiplin ilmu lainnya.
7. Pecahan merupakan sebuah konsep matematika fundamental untuk merepresentasikan bagian dari suatu keseluruhan, yang ditulis secara simbolis dengan pembilang di atas garis yang menunjukkan berapa banyak bagian yang diambil dan penyebut di bawah garis yang menunjukkan jumlah total bagian yang sama besar, sehingga memungkinkan kita untuk mengukur kuantitas yang tidak utuh secara akurat dalam kehidupan sehari-hari.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berfikir, maka hipotesis dalam penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode *Game Based Learning* berbasis *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran pecahan kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2025/2026.