



PENGARUH MODEL VARK BERBANTUAN KAHOOT TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPAS SISWA KELAS IV DI SDN 2 MARGA AGUNG LAMPUNG SELATAN

Salsa Billa Putri Zahara¹, Syofnidah Ifrianti², Yudesta Erfayliana³

^{1,2,3} Prodi PGMI, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia

salsabilaputrizahara@gmail.com^{1*}, syofnidahifrianti@radenintan.ac.id², yudestaerfayliana@radenintan.ac.id³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 23-03-2026

Disetujui: 22-04-2026

Kata Kunci:

VARK
Kahoot
Pemahaman Konsep
Ipas
Sekolah Dasar

ABSTRAK

Abstrak: Rendahnya pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPAS menuntut adanya inovasi pembelajaran yang lebih interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran VARK berbantuan media Kahoot terhadap pemahaman konsep IPAS kelas IV di SDN 2 Marga Agung, Lampung Selatan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *nonequivalent control group design*. Sampel terdiri dari 60 siswa yang dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, uji N-Gain, dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 51,6 menjadi 86, sedangkan kelas kontrol dari 50 menjadi 80. Nilai N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,7181 (kategori tinggi), sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,5752 (kategori sedang). Selain itu, hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,004 ($< 0,05$), sehingga terdapat pengaruh signifikan. Dengan demikian, model VARK berbantuan Kahoot lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dibandingkan Discovery Learning berbantuan Kahoot.

Abstract: The low understanding of concepts among students in IPAS learning requires more interactive learning innovations. This study aims to determine the effect of the VARK learning model assisted by Kahoot media on the understanding of IPAS concepts in fourth-grade students at SDN 2 Marga Agung, South Lampung. This research uses a quantitative approach with a *nonequivalent control group design*. The sample consisted of 60 students divided into an experimental class and a control class. Data collection was carried out through pretest and posttest, then analyzed using normality test, homogeneity test, N-Gain test, and t-test. The results showed that the average score of the experimental class increased from 51.6 to 86, while the control class increased from 50 to 80. The N-Gain score in the experimental class was 0.7181 (high category), while in the control class it was 0.5752 (medium category). In addition, the t-test results showed a significance value of 0.004 (< 0.05). Therefore, a significant effect was found. Thus, the VARK model assisted by Kahoot is more effective in improving students' conceptual understanding than the Discovery Learning model assisted by Kahoot.

A. LATAR BELAKANG

Pada era globalisasi saat ini, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang sangat pesat, khususnya di bidang pendidikan. Perkembangan tersebut menjadi peluang penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Oleh karena itu, guna mewujudkan pendidikan yang bermutu, diperlukan kerja sama dari berbagai pihak agar tujuan proses pembelajaran dapat tercapai dengan optimal (Ramadhanty et al., 2023).

Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik.

Melalui proses ini terjadi hubungan timbal balik antara keduanya untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik. Proses pembelajaran mencakup aktivitas guru, aktivitas siswa, pola interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta pemanfaatan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar sebagai bagian dari pelaksanaan program pendidikan (Zagoto, H., & Harefa, 2023).

Pendidikan tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga bertujuan mengembangkan pemahaman konsep yang mendalam. Pemahaman konsep yang baik sangatlah penting bagi siswa, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), karena menjadi dasar bagi mereka untuk

memahami berbagai fenomena alam maupun sosial di lingkungan sekitarnya (Najma Hunaina, 2025). Peserta didik yang memiliki pemahaman konsep yang baik mampu mengenali keterkaitan antar konsep serta menerapkannya dalam pemecahan masalah (Aryani et al., 2024).

Pemahaman konsep dapat diukur melalui pencapaian hasil belajar pada ranah kognitif berdasarkan Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Krathwohl. Dalam revisi tersebut, kemampuan pemahaman konsep mencakup beberapa indikator, seperti menjelaskan (explaining), menafsirkan (interpreting), menarik inferensi (inferring), memberikan contoh (exemplifying), meringkas (summarizing), mengklasifikasikan (classifying), serta membandingkan (comparing) (Janah & Hidayati, 2025).

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan pada tanggal 2 Oktober 2025 di SDN 2 Marga Agung, diperoleh data bahwa dari 60 peserta didik kelas IV, sebanyak 35 siswa (58,3%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 67. Pada kelas IV-A terdapat 16 siswa (53,3%) yang belum tuntas, sedangkan pada kelas IV-B terdapat 19 siswa (63,3%) yang belum mencapai ketuntasan. Data tersebut menunjukkan bahwa lebih dari setengah siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPAS.

Rendahnya tingkat ketuntasan belajar tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berlangsung secara optimal. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menafsirkan serta menerapkan konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara aktif, menarik, dan menyenangkan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar serta memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Model pembelajaran merupakan kerangka atau pendekatan yang digunakan oleh pendidik dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Wulandari, 2024).

Salah satu model pembelajaran yang berpotensi meningkatkan pemahaman konsep adalah model pembelajaran VARK. Model VARK merupakan pendekatan pembelajaran yang mempertimbangkan modalitas belajar individu, yaitu visual (V), auditory (A), reading/writing (R), dan kinesthetic (K) (Hasan et al., 2024). Pendekatan ini memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui berbagai cara sesuai dengan gaya belajar mereka

sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik (Najrul Jimatul Rizki et al., 2024).

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, pemanfaatan media pembelajaran juga sangat penting dalam mendukung proses belajar (Nurhakim et al., 2022). Media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami konsep yang sulit serta meningkatkan motivasi belajar (Ani Daniyati et al., 2023). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai platform seperti Wordwall, Quizizz, Google Form, Quizlet, dan Kahoot (Shelvia Amanda et al., 2024).

Aplikasi yang digunakan pada penelitian ini adalah Kahoot. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Lestari & Masitah, 2022). Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur seperti kuis, permainan, diskusi, dan survei yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih interaktif. Melalui tampilan warna dan simbol yang menarik, siswa dapat menjawab pertanyaan secara cepat dan menyenangkan sehingga proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik (Suleman et al., 2024).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran VARK maupun media Kahoot secara terpisah dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian yang mengkombinasikan model pembelajaran VARK dengan media Kahoot dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih relatif terbatas.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran VARK yang dipadukan dengan media Kahoot terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa kelas IV SDN 2 Marga Agung. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran IPAS yang lebih inovatif dan efektif di tingkat sekolah dasar.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif (Qudratuddarsi et al., 2024). Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi-eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group* atau *nonequivalent control group*. Metode ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan khusus dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan tersebut (Anantasia & Rindrayani, 2025). Adapun struktur desain penelitiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

O₁ = *Pretest* pemahaman konsep IPAS kelas IV eksperimen

O₂ = *Posttest* pemahaman konsep IPAS kelas IV eksperimen

O₃ = *Pretest* pemahaman konsep IPAS kelas IV kontrol

O₄ = *Pretest* pemahaman konsep IPAS kelas IV kontrol

X₁ = Perlakuan model pembelajaran VARK berbantuan kahoot

X₂ = Perlakuan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan kahoot

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SDN 2 Marga Agung tahun ajaran 2025/2026. Berdasarkan data dari sekolah, jumlah peserta didik kelas IV sebanyak 60 orang. Penelitian ini menggunakan *nonprobability sampling* dengan menggunakan teknik *sampling total* dalam pengambilan sampelnya. Teknik ini dipilih karena jumlah populasi relatif kecil dan seluruh anggota populasi dapat dijangkau oleh peneliti. Teknik ini juga dikenal dengan istilah *sensus*, yaitu ketika seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian (Suriani et al., 2023).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes Instrumen berupa soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman konsep. Sebelum soal digunakan dalam penelitian terlebih dahulu di uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Uji validitas dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics 25 terhadap 25 butir soal. Adapun hasil uji validitas adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas *Pretest*

Item No	r tabel	r hitung	Keterangan
1	0,355	0,672	Valid
2	0,355	0,513	Valid
3	0,355	0,685	Valid
4	0,355	0,434	Valid
5	0,355	0,711	Valid
6	0,355	0,441	Valid
7	0,355	0,446	Valid
8	0,355	0,624	Valid

Item No	r tabel	r hitung	Keterangan
9	0,355	0,629	Valid
10	0,355	0,545	Valid
11	0,355	0,545	Valid
12	0,355	0,315	Tidak Valid
13	0,355	0,364	Valid
14	0,355	0,621	Valid
15	0,355	0,545	Valid
16	0,355	0,428	Valid
17	0,355	0,135	Tidak Valid
18	0,355	0,3	Tidak Valid
19	0,355	0,36	Valid
20	0,355	0,488	Valid
21	0,355	0,444	Valid
22	0,355	0,492	Valid
23	0,355	0,203	Tidak Valid
24	0,355	0,426	Valid
25	0,355	0,312	Tidak Valid

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,355. Hasil perhitungan uji validitas terhadap 25 butir soal pilihan ganda *pretest* yang telah diujicobakan menunjukkan bahwa 20 butir soal dinyatakan valid, karena memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel ($r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$).

Table 3. Uji Validitas Soal *Posttest*

Item No	r tabel	r hitung	Keterangan
1	0,374	0,584	Valid
2	0,374	0,053	Tidak Valid
3	0,374	0,328	Valid
4	0,374	0,389	Valid
5	0,374	0,539	Valid
6	0,374	0,715	Valid
7	0,374	0,145	Tidak Valid
8	0,374	0,476	Valid
9	0,374	0,392	Valid
10	0,374	0,571	Valid
11	0,374	0,586	Valid
12	0,374	0,495	Tidak Valid
13	0,374	0,508	Valid
14	0,374	0,586	Valid
15	0,374	0,568	Valid

Item No	r tabel	r hitung	Keterangan
16	0,374	0,42	Valid
17	0,374	0,373	Valid
18	0,374	0,526	Valid
19	0,374	0,541	Valid
20	0,374	0,442	Valid
21	0,374	0,277	Tidak Valid
22	0,374	0,404	Valid
23	0,374	0,632	Valid
24	0,374	0,469	Valid
25	0,374	0,647	Valid

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh r tabel sebesar 0.374, kemudian didapatkan hasil perhitungan validasi terhadap 25 butir soal pilihan ganda *Posttest*, yang telah di uji coba terdapat 20 butir soal yang dapat dinyatakan valid, karena memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel (r hitung > r tabel).

Selanjutnya Uji reliabilitas, dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 25 melalui metode *Cronbach's Alpha*. Hasil dari uji reliabilitas disajikan pada tabel di bawah ini.

Table 4. Uji Reliabilitas Soal *Pretest*

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,850	25

Berdasarkan tabel 4, dari 25 item soal, *Cronbach's Alpha* diperoleh 0,850 sehingga butir soal reliabel dan memiliki konsistensi sebagai alat ukur sehingga pengukuran dapat dipercaya dan layak untuk dipakai, sehingga sebagai pengukur terhadap hasil belajar peserta didik.

Table 5. Uji Reliabilitas Soal *Posttest*

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,851	25

Berdasarkan tabel 5, dari 25 item soal, *Cronbach's Alpha* diperoleh 0,851 sehingga butir soal reliabel dan memiliki konsistensi sebagai alat ukur sehingga pengukuran dapat dipercaya dan layak

untuk dipakai, sehingga sebagai pengukur terhadap hasil belajar peserta didik.

Tahap selanjutnya yaitu menganalisis tingkat kesukaran pertanyaan melibatkan evaluasi elemen-elemen tes untuk mengidentifikasi sejauh mana tingkat kesulitannya. Hal ini memungkinkan penentuan pertanyaan mana yang termasuk dalam kategori mudah, sedang, dan sulit. Temuan dari tingkat kesulitan akan dicatat dalam tabel dibawah ini.

Table 6. Uji Tingkat Kesukaran *Pretest*

No	Mean	Keterangan
1	0,68	Sedang
2	0,61	Sedang
3	0,68	Sedang
4	0,58	Sedang
5	0,81	Sedang
6	0,68	Sedang
7	0,68	Sedang
8	0,71	Mudah
9	0,58	Sedang
10	0,71	Mudah
11	0,71	Mudah
12	0,77	Mudah
13	0,68	Sedang
14	0,68	Sedang
15	0,77	Mudah
16	0,68	Sedang
17	0,71	Mudah
18	0,77	Mudah
19	0,71	Mudah
20	0,61	Sedang
21	0,77	Mudah
22	0,68	Sedang
23	0,58	Sedang
24	0,61	Sedang
25	0,68	Sedang

Berdasarkan tabel 6, uji coba Tingkat kesukaran pada soal *pretest* didapatkan hasil bahwa 9 soal berada pada kriteria mudah dan 16 soal berada pada kriteria sedang.

Table 7. Uji Tingkat Kesukaran *Posttest*

No	Mean	Keterangan
1	0,64	Sedang
2	0,68	Sedang
3	0,71	Sedang
4	0,71	Sedang
5	0,68	Sedang
6	0,68	Sedang
7	0,71	Sedang
8	0,79	Mudah
9	0,79	Mudah
10	0,71	Sedang
11	0,71	Sedang
12	0,68	Sedang
13	0,82	Mudah
14	0,68	Sedang
15	0,77	Sedang
16	0,68	Mudah
17	0,71	Sedang
18	0,77	Mudah
19	0,71	Sedang
20	0,79	Mudah
21	0,75	Mudah
22	0,75	Mudah
23	0,71	Sedang
24	0,64	Sedang
25	0,71	Sedang

Berdasarkan tabel 7, uji coba Tingkat kesukaran pada soal *posttest* didapatkan hasil bahwa 8 soal berada pada kriteria mudah dan 17 soal berada pada kriteria sedang.

Tahap terakhir yaitu uji daya pembeda melibatkan eksaminasi pertanyaan-pertanyaan tes untuk menilai kemampuan tes dalam memisahkan peserta didik ke dalam kelompok prestasi rendah atau tinggi. Hasil analisis daya pembeda akan dicatat dalam tabel yang terlampir.

Table 8. Uji Daya Beda *Pretest*

No Item	Daya Pembeda	Kategori
1	0,62	Sangat Baik

No Item	Daya Pembeda	Kategori
2	0,441	Baik
3	0,634	Sangat Baik
4	0,355	Cukup
5	0,672	Sangat Baik
6	0,367	Baik
7	0,394	Baik
8	0,568	Sangat Baik
9	0,569	Sangat Baik
10	0,481	Baik
11	0,481	Baik
12	0,242	Cukup
13	0,285	Cukup
14	0,563	Sangat Baik
15	0,486	Baik
16	0,353	Cukup
17	0,05	Kurang Sekali
18	0,227	Cukup
19	0,283	Cukup
20	0,414	Baik
21	0,378	Baik
22	0,422	Baik
23	0,113	Kurang Sekali
24	0,348	Cukup
25	0,231	Cukup

Berdasarkan tabel 8, hasil analisis uji daya beda terhadap 25 butir soal *pretest* yang telah di uji daya beda terdapat 2 butir soal jelek, 8 soal cukup, 9 soal baik, dan 6 soal sangat baik.

Table 9. Uji Daya Beda *Posttest*

No Item	Daya Pembeda	Kategori
1	0,518	Sangat Baik
2	0,059	Kurang Sekali
3	0,247	Cukup
4	0,312	Baik
5	0,471	Sangat Baik
6	0,668	Sangat Baik
7	-0,036	Kurang Sekali
8	0,412	Sangat Baik
9	0,323	Baik

No Item	Daya Pembeda	Kategori
10	0,509	Sangat Baik
11	0,525	Sangat Baik
12	0,423	Sangat Baik
13	0,451	Sangat Baik
14	0,525	Sangat Baik
15	0,503	Sangat Baik
16	0,349	Baik
17	0,296	Cukup
18	0,47	Sangat Baik
19	0,475	Sangat Baik
20	0,376	Baik
21	0,198	Kurang Sekali
22	0,332	Baik
23	0,576	Sangat Baik
24	0,393	Baik
25	0,593	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 9, hasil analisis uji daya beda terhadap 20 butir soal *posttest* yang telah di uji daya beda terdapat 3 butir soal jelek, 2 soal cukup, 6 soal baik, dan 14 soal sangat baik.

Pengujian instrumen ini bertujuan untuk mendapatkan instrumen yang memiliki kualitas baik. Setelah menjalani uji validitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, dan reliabilitas, kita dapat mengidentifikasi butir soal mana yang memenuhi kriteria layak dan baik untuk digunakan dalam penelitian ini. Adapun kesimpulan yang dapat diambil yaitu: berdasarkan hasil perhitungan maka soal *pretest* yang digunakan penelitian sebanyak 20 soal. Soal yang digunakan yaitu 1,2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 19, 20, 21, 22, 24. Sedangkan soal yang tidak digunakan sebanyak 5 butir soal yaitu 12,17,18,23,25. Selanjutnya, berdasarkan hasil perhitungan maka soal *posttest* yang digunakan penelitian sebanyak 20 soal. Soal yang digunakan yaitu 1, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25. Sedangkan soal yang tidak digunakan sebanyak 5 butir soal yaitu 2,3,7,12,21.

Teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahap yaitu uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan uji *Levenne's Test* dengan bantuan software IBM SPSS Statistics 25. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *t* (*Independent Sample t-test*) untuk mengetahui

perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sebelum diberikan perlakuan, yaitu penerapan model pembelajaran VARK berbantuan Kahoot pada kelas eksperimen dan model pembelajaran *Discovery Learning* pada kelas kontrol, kedua kelas terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal dalam pemahaman konsep peserta didik. Setelah itu, proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Selanjutnya, peserta didik diberikan *posttest* untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep pada akhir pembelajaran.

C. HASIL

Data pemahaman konsep pada penelitian ini terdiri dari data kemampuan awal (*Pretest*) dan kemampuan akhir (*Posttest*) pembelajaran. Data *pretest* dan *Posttest* disajikan pada tabel 10 dan 11.

Tabel 10. Data Pemahaman Konsep Kelas Eksperimen

No	Nama	JK	Pretest	Posttest
1	A. K	P	65	90
2	A. A. K	L	50	85
3	A. R. Y. P	L	65	85
4	A. A	P	65	90
5	A. D. A	L	50	80
6	A. K	P	35	80
7	B. S	L	40	80
8	C. R. N. K	P	40	70
9	C. R. A	P	40	95
10	D. A. D	L	65	90
11	E. P. P	L	55	95
12	F. R. P	P	55	80
13	F. B. P	L	40	85
14	F. R. F	L	50	80
15	F. P. A	P	50	85
16	G. A. F. I	L	55	80
17	I. N	P	25	85
18	M. A.	L	95	100
19	M. F. A. D. A	L	65	100
20	M. H. A	L	55	90
21	M. D. P	L	55	90
22	M. F. A	L	70	95
23	M. F	L	30	90
24	M. R. R	L	55	95
25	M. A. A	P	55	70
26	S. A	L	50	80
27	S. A. M	P	50	75
28	S. A	P	25	80
29	S. Z	L	25	85
30	V. A	P	75	95
Jumlah Nilai			1550	2580
Rata-rata			51,6	86

hasil uji normalitas disajikan pada Gambar 1.

Tabel 11. Data Pemahaman Konsep Kelas Kontrol

No	Nama	JK	Pretest	Posttest
1	A. K. P	L	55	90
2	A. W. N. A	L	35	70
3	A. P	P	25	85
4	A. A	L	50	80
5	A. P. K	P	55	85
6	D. S	L	55	80
7	F. N	L	65	75
8	F. S	P	65	80
9	F. A	L	40	75
10	F. P	L	50	75
11	I. N. A	L	45	75
12	K. A. P	P	40	85
13	K. P. W	L	30	85
14	M. H. K	P	55	80
15	M. P. S	P	55	80
16	M. A. P	P	35	75
17	M. J. P. I. Y	P	45	80
18	M. R. P	L	50	80
19	N. A	P	55	85
20	N. D	L	60	85
21	R. A. T	L	50	80
22	R. A Z	L	45	75
23	R. A	L	40	80
24	R. A. F	L	55	85
25	S. A. P	P	55	60
26	S. A	L	60	80
27	S. C. N	L	55	80
28	S. T. A	P	55	75
29	U. N. K	L	55	85
30	V. A. M	P	65	80
Jumlah Nilai			1500	2400
Rata-rata			50	80

Berdasarkan tabel 10 dan 11, rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 51,6 dan meningkat menjadi 86 pada *posttest*. Pada kelas kontrol, rata-rata nilai *pretest* sebesar 50 meningkat menjadi 80 pada *posttest*. Nilai minimum pada kelas eksperimen meningkat dari 25 menjadi 70, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 25 menjadi 60. Nilai maksimum pada kelas eksperimen meningkat dari 95 menjadi 100, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 65 menjadi 90.

Selanjutnya, dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas untuk mengetahui distribusi

kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	pretest A(eksperimen)	.158	30	.055	.948	30	.148
	Postes A(eksperimen)	.140	30	.141	.953	30	.199
	pretest B(kontrol)	.186	30	.010	.954	30	.214
	posttest B(kontrol)	.115	30	.200 [*]	.954	30	.218

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Hasil Tes Normalitas

Berdasarkan Gambar 1, hasil uji *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,148, *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,199, *pretest* kelas kontrol sebesar 0,214, dan *posttest* kelas kontrol sebesar 0,218, yang seluruhnya lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Setelah itu dilakukan uji homogenitas menggunakan uji *Levenne's Test* dapat dilihat pada gambar 2.

hasil		Levene Statistic				Sig.
		Statistic	df1	df2	Sig.	
hasil	Based on Mean	3.517	1	58	.066	
	Based on Median	3.349	1	58	.072	
	Based on Median and with adjusted df	3.349	1	56.619	.072	
	Based on trimmed mean	3.396	1	58	.070	

Gambar 2. Hasil Homogenitas

Berdasarkan gambar 2, Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,066 (> 0,05), yang berarti varians kedua kelas homogen. Sebelum uji t tahap selanjutnya yaitu uji N-Gain yang dapat dilihat pada gambar 3 dan 4.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_skor	30	.33	1.00	.7181	.15326
Ngain_persen	30	33.33	100.00	71.8050	15.32628
Valid N (listwise)	30				

Gambar 3. Hasil N-Gain Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_score	30	.11	.80	.5752	.14303
ngain_persen	30	11.11	80.00	57.5230	14.30303
Valid N (listwise)	30				

Gambar 4. Hasil N-Gain Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar 3 dan 4 hasil analisis uji N-Gain, diketahui bahwa rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,7181 (kategori tinggi), sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,5752 (kategori sedang). Selanjutnya, uji parametrik (*Independent Sample t-test*), yang dapat dilihat pada gambar 5.

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
hasil	3.517	.066	3.004	58	.004	6.000	1.997	2.002	9.998
			3.004	53.786	.004	6.000	1.997	1.996	10.004

Gambar 5. Hasil Uji t

Berdasarkan gambar 5, hasil analisis diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,004. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran VARK berbantuan Kahoot memberikan pengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik di SDN 2 Marga Agung Lampung Selatan.

D. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran VARK berbantuan Kahoot memberikan pengaruh lebih tinggi terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa dibandingkan dengan model Discovery Learning berbantuan Kahoot. Hal ini dapat dijelaskan melalui karakteristik model VARK yang mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, yaitu visual, auditori, read/write, dan kinestetik. Dengan adanya variasi

gaya belajar tersebut, siswa dapat memahami materi sesuai dengan cara belajar yang paling sesuai bagi dirinya, sehingga konsep pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan bermakna (Ahmad Syauky, Miftahul Jannah, Zulfatmi, 2025).

Selain itu, penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa melalui pendekatan gamifikasi. Kahoot membuat proses pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif secara positif, sehingga meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Nugraha et al., 2023). Kondisi ini berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa secara keseluruhan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gaya belajar VARK dapat meningkatkan efektivitas pemahaman konsep siswa karena pembelajaran menjadi lebih sesuai dengan karakteristik individu peserta didik (Nurhidayah, 2021). Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis gamifikasi seperti Kahoot mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan (Muhammad Alifi, 2021). Dengan demikian, penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya dan memberikan kontribusi bahwa kombinasi VARK dan Kahoot memiliki efektivitas yang lebih optimal dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Namun demikian, terdapat keterbatasan dalam penelitian ini, yaitu peningkatan hasil belajar juga terjadi pada kelas kontrol yang menggunakan Discovery Learning berbantuan Kahoot, dengan peningkatan nilai rata-rata dari 50 menjadi 80. Hal ini menunjukkan bahwa faktor lain seperti penggunaan media Kahoot, lingkungan belajar, atau aktivitas pembelajaran guru juga dapat berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, tidak hanya dipengaruhi oleh model VARK saja. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tetap perlu ditafsirkan secara hati-hati dalam konteks yang lebih luas.

E. SIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran VARK berbantuan Kahoot berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV di SDN 2 Marga Agung, Lampung Selatan. Perbedaan peningkatan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa penerapan model VARK yang mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, serta didukung oleh media Kahoot yang bersifat interaktif dan berbasis gamifikasi, mampu

meningkatkan keterlibatan dan mempermudah siswa dalam memahami konsep pembelajaran.

Hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan, sehingga dapat dinyatakan bahwa model VARK berbantuan Kahoot lebih efektif dibandingkan model Discovery Learning berbantuan Kahoot dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran VARK berbantuan Kahoot dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran IPAS.

2. Saran

Penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain jumlah sampel yang terbatas, sehingga hasil penelitian ini perlu diuji lebih lanjut pada konteks yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar serta mengkaji variabel lain yang dapat mempengaruhi pemahaman konsep siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta kontribusi selama proses penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak sekolah yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian, serta kepada para guru dan siswa yang telah berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan penelitian.

Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Selain itu, terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan artikel ini.

DAFTAR RUJUKAN

Jurnal

- Ahmad Syauky, Miftahul Jannah, Zulfatmi, Z. (2025). Pengaruh Gaya Belajar Visual Auditorial Kinestetik Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan MAN 2 dan SD. *Satya Widya*, 1, 89–103.
- Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *Adiba: Journal of Education*, 5(2), 183–192.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023).

- Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Aryani, H. I., Ardianti, S. D., & Masfuah, S. (2024). Penerapan Model STAD dengan Media EKONQUIZZ Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SD. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 06(04), 982–996.
- Hasan, T. D., Ulia, N., Islam, U., & Agung, S. (2024). Model Pembelajaran Visual , Auditory , Read-Write , and Kinesthetic (Vark) Berbantuan Aplikasi Educaplay Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal (IPSSJ)*, 2(1), 732–738.
- Janah, F. R., & Hidayati, S. N. (2025). Analisis Pemahaman Konsep IPA Siswa SMP di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 15(1), 204–209. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i1.2416>
- Lestari, F., & Masitah, W. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Muhammadiyah 12 Binjai. *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, 4(1), 39–52. <https://doi.org/10.51672/jbpi.v4i1.73>
- Muhammad Alifi, N. W. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Gaya Disekitar Kita Kelas IV MINU Tropodo Waru Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 167–186.
- Najma Hunaina, A. B. (2025). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery learning Terhadap Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas IV Di SD Negeri Sukarahayu 01. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/28459981/> <https://doi.org/10.1016/j.resenv.2025.10.0208> <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.resenv.2025.10.0208>
- Najrul Jimatul Rizki, Siti Qomariyah, Ujang Natadireja, Rubi Babullah, & Rima Erviana. (2024). Implementasi Model Vark Dalam Penguasaan Kelas Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa. *RISOMA : Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(1), 71–84. <https://doi.org/10.62383/risoma.v2i1.48>
- Nugraha, T. J., Asriati, N., & Ramadhan, I. (2023). Efektivitas Penilaian Hasil Belajar Berbasis Kahoot! dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 2 Pontianak. *Jurnal Sustainable*, 6(2),

- 319–331.
- Nurhakim, S. S., Latip, A., & Purnamasari, S. (2022). Peran Media Pembelajaran Komik Edukasi dalam Pembelajaran IPA: A Narrative Literature Review. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(September), 720–725.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1551>
- Nurhidayah. (2021). Implementasi Gaya Belajar Vark Dengan Media Pembelajaran Berbasis Online Terhadap Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Journal Peqguruang: Conference Series*, 3(2), 484.
<https://doi.org/10.35329/jp.v3i2.2710>
- Qudratuddarsi, H., Meivawati, E., Fitrasari, & Saputra, R. (2024). Pelatihan Penelitian Metode Kuantitatif dan Systematic Literature Review bagi Dosen dan Mahasiswa. *Beru'-Beru': Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 22–32.
<https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/jipm/article/view/4437>
- Ramadhanty, N. S., Rini, C. P., & Amaliyah, A. (2023). Pengaruh Media Video Scribe Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 184.
<https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5970>
- Shelvia Amanda, Syahira Nabila Zulkim, Adrias Adrias, & Nur Azmi Alwi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(4), 304–313.
<https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.842>
- Suleman, T. M. M., Arifin, I. N., & Kudus, K. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN 83 Sipatana. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(3), 1275–1287.
<https://doi.org/10.30605/jsgp.7.3.2024.4341>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Defenisi Populasi. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- Wulandari, O. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(4), 132–143.
<https://doi.org/10.61722/jmia.v1i4.1961>
- Zagoto, H., & Harefa, D. (2023). Analisis Peran Guru Pada Proses Pembelajaran. Civic Society Research and Education Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 85-98.

<https://www.jurnal.uniraya.ac.id/index.php/JPKn/article/view/992>