

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pendidikan erat kaitannya dengan pembelajaran. Menurut Kimble dan Garnezy (dalam Thobroni, 2015, hlm. 17) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan perubahan tingkah perilaku yang relatif stabil yang terjadi dari waktu ke waktu melalui latihan. Sedangkan, Fathurrohman (2015, hlm. 16) menyebutkan bahwa dalam lingkungan belajar, pembelajaran ialah suatu kegiatan dimana peserta didik berinteraksi kepada pengajar dan alat pembelajaran. Pembelajaran adalah proses dimana peserta didik membutuhkan bantuan dari pendidik untuk memperoleh informasi, menguasai perilaku dan keterampilan, serta membentuk sikap dan keyakinan.

Menurut Winkel (dalam H. Asis Saefuddin, 2016, hlm. 4) mendefinisikan pembelajaran sebagai serangkaian kegiatan yang dirancang untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik dengan mempertimbangkan faktor internal dan faktor eksternal. Sejalan dengan Hamalik (2017, hlm. 57) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu gabungan antara unsur-unsur manusia, fasilitas, perlengkapan, material, dan proses yang berhubungan antara yang satu dengan yang lain demi tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, berdasarkan UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sidiknas bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan definisi menurut para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang berkaitan dengan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dengan adanya pembelajaran, akan merubah tingkah laku peserta didik yang mana pada akhirnya peserta didik akan memperoleh ilmu dan pengetahuan melalui interaksinya dengan pendidik selama proses pembelajaran.

b. Pengertian Model Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran berkaitan dengan model pembelajaran. Dengan adanya penggunaan model pembelajaran, maka kegiatan belajar mengajar bisa berjalan dengan baik. Berdasarkan Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 tentang pembelajaran, bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya. Sejalan dengan Joyce & Weil (dalam Khoerunnisa, P, & Aqwal, S. M., 2020, hlm. 3) mendefinisikan bahwa model pembelajaran ialah suatu strategi atau susunan yang bisa digunakan sebagai pengembangan kurikulum, pembuatan sumber-sumber belajar, serta bisa menuntun proses pembelajaran di kelas atau yang lain.

Menurut Thamrin Tayeb (2017, hlm. 48) berpendapat bahwa model pembelajaran sebagai pegangan pedoman bagi pengajar ataupun perancang pembelajaran pada hal perencanaan atau pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Trianto (dalam Octavia, 2020, hlm. 12) menyatakan bahwa model pembelajaran digunakan ketika sedang melakukan perancangan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran ialah salah satu perancangan ataupun suatu desain yang nantinya dipakai untuk petunjuk pada pelaksanaan proses belajar-mengajar. Selain itu, menurut Juamawati (2021, hlm.25) bahwa model pembelajaran merupakan suatu kumpulan materi yang mencakup banyak aspek yang meliputi aspek sebelum, saat ini, dan selanjutnya serta semua fasilitas yang berkenaan baik itu secara langsung maupun tidak langsung selama kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah rancangan konseptual yang digunakan guru sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran yang mana di dalamnya terdapat susunan kegiatan pembelajaran secara sistematis agar dapat mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran.

c. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Penggunaan model pembelajaran yang tepat menjadi salah satu cara guru agar dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru harus bisa menggunakan model pembelajaran agar bisa mencapai tujuan

pembelajaran yang ingin dicapai. Adapun jenis-jenis model pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran antara lain:

1) Model Pembelajaran Berbasis Inkuiri (*Inquiry Based Learning*)

Kata “Inquiry” berasal dari Bahasa Inggris, yang artinya pertanyaan, pemeriksaan, atau penyelidikan. Sani (2014, hlm.88) menyatakan pembelajaran berbasis inkuiri merupakan jenis pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan dan melakukan kajian untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman yang baru. Pembelajaran berbasis inkuiri dapat memicu keinginan siswa untuk memahami konsep, memotivasi mereka untuk melanjutkan pekerjaannya hingga mereka menemukan jawaban atas suatu permasalahan serta memberikan peserta didik pengalaman-pengalaman yang nyata dan aktif, menurut Kunandar (dalam Ade and Hasan 2017, hlm. 208). Sejalan dengan Andriani (dalam Arden Simeru, dkk, 2023, hlm. 115) bahwa pembelajaran inkuiri dibangun atas asumsi bahwa manusia memiliki dorongan bawaan untuk menemukan pengetahuannya sendiri.

Pengertian model pembelajaran inkuiri menurut Wilda Susanti (2023, hlm. 115) bahwa model inkuiri adalah model yang mendorong peserta didik memiliki kemampuan untuk bertanya, meneliti, atau menyelidiki sesuatu dalam pembelajaran yang melibatkan seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga dapat merumuskan sendiri. Selain itu, menurut Nurdyansyah dan Eni (2016, hlm. 139) bahwa model inkuiri adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam menemukan pengetahuan atau pemahaman untuk menyelidiki, mulai dari melakukan pengamatan, mengajukan pertanyaan, merencanakan penyelidikan, mengumpulkan data atau informasi dan melakukan penyelidikan, menganalisis data, membuat kesimpulan dan mengkomunikasikan hasil penyelidikan.

2) Model *Discovery Learning*

Model *discovery learning* adalah pembelajaran yang dipusatkan seluruhnya kepada peserta didik, guru memberikan kesempatan serta memberi ruang kepada peserta didik untuk menghasilkan penemuannya sendiri,

menggali kemampuannya serta mengkonstruksi pengetahuan, sehingga dapat memberikan kemudahan dalam memahami materi serta peserta didik dapat lebih mengerti, menurut Wardani Naniek (2016, hlm. 22). Sejalan dengan Sa'diyah dan Dwikurnaningsih (2019, hlm. 67) bahwa model *discovery learning* membagikan motivasi serta arahan untuk peserta didik guna membuat hipotesis atau dugaan sementara. Sedangkan menurut Suhana (2015, hlm. 44) menyatakan *discovery learning* sebagai suatu rangkaian-rangkaian kegiatan pembelajaran yang mendorong peserta didik agar bisa mencari serta menyelidiki secara terencana, kritis, dan logis.

Menurut Ishak, dkk (2017, hlm. 6) menyatakan bahwa model *discovery learning* merupakan pembelajaran yang bisa merangsang keahlian siswa dalam pemecah masalah melewati pengolahan data yang sudah dikumpulkan guna membuktikan konsep-konsep yang terlihat di dalam lingkungan saat belajar. Selain itu, Sukmanasa dan Damayanti (2019, hlm. 17) berpendapat *discovery learning* dapat memberikan kesempatan untuk peserta didik supaya dapat belajar secara lebih aktif, kreatif, dan menarik.

3) Model *Problem Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) menurut Kurniawan dan Wuryandani (2017, hlm. 12) adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berlandaskan pada paradigma konstruktivisme yang sangat mengedepankan peserta didik dalam belajar dan berorientasi pada proses kegiatan pembelajaran. Sawaludin, dkk (2022, hlm. 46) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis masalah efektif untuk proses berpikir tingkah tinggi. Model ini mendorong peserta didik menyusun pengetahuan mereka tentang dunia sosial dan sekitarnya. Sedangkan Resti Ardianti, dkk (2021, hlm. 31) menyatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* adalah model pembelajaran dengan proses pembelajarannya peserta didik dihadapkan pada suatu permasalahan dunia nyata dan dilakukan saat pembelajaran dimulai sebagai stimulus sehingga dapat memicu peserta didik untuk belajar dan bekerja keras dalam memecahkan suatu permasalahan.

Menurut Hosnan (2014, hlm. 295) model pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan teknik

pemecahan masalah untuk menyelesaikan suatu permasalahan tertentu, yang maan peserta didik pada akhirnya dapat meningkatkan keterampilan, menjadikan peserta didik menjadi lebih mandiri, dan meningkatkan rasa percaya diri pada peserta didik. Selain itu, menurut Wisudawati dan Sulistyowati (2014, hlm. 88) bahwa model *problem based learning* memberikan ruang yang ditata sedemikian rupa sehingga nyaman dan terbuka untuk saling bertukar pikiran sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk menambah kemampuan menemukan dan kecerdasan.

4) Model *Project Based Learning*

Pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Mnenurut Sudira (dalam Rudi Mulya, 2023, hlm. 178) bahwa *project based learning* dapat mengembangkan skill kerja, pengetahuan kerja, sikap, dan moral kerja secara komprehensif. Sejalan dengan Mulyasa (2014, hlm. 145) bahwa model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memusatkan perhatian peserta didik pada masalah yang bersifat kompleks yang muncul saat melakukan penyelidikan dan memahami pembelajaran melalui penyelidikan. Model *project based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Faturrohman, 2016, 119).

Menurut Isriani (2015, hlm. 5) bahwa model *project based learning* adalah jenis pembelajaran yang membarikan kesempatan pada guru untuk membantu peserta didik belajar dengan cara mengaitkan tugas peserta didik berbasis proyek. Sedangkan, menurut Saefuddin (2014, hlm.58) mengemukakan bahwa model pembelajaran berbais proyek adalah pembelajaran yang menggunakan permasalahan sebagai titik awal untuk menyatukan dan memadukan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman aktivitas yang nyata.

5) Model Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang dalam proses pembelajaran dilakukan dengan menerapkan cara lama dalam

kegiatan belajar mengajar yang mana dalam pembelajaran menggunakan metode ceramah (Jainuri, 2016, hlm. 3). Sejalan dengan Djamarah (dalam Kresma, 2014, hlm. 35) berpendapat bahwa model pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran tradisional atau yang biasa disebut juga dengan metode ceramah yang mana metode ini sudah biasa dipakai sebagai alat komunikasi antara guru dengan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Menurut Latief, dkk (2014, hlm. 17) bahwa model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang berpusat pada guru dimana kegiatan belajar mengajar lebih banyak didominasi oleh guru.

Menurut Suwarno (2018, hlm. 20) bahwa model pembelajaran konvensional merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara melakukan tatap muka di kelas yang mana materi pembelajaran disampaikan langsung oleh guru. Selain itu, Khalaf dan Zin (2018, hlm. 546) menyatakan bahwa pada model pembelajaran konvensional peserta didik kurang berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar yang artinya guru berperan aktif meminta peserta didik dalam mengajukan pertanyaan dan menyelesaikan tugas.

Dari beberapa jenis model pembelajaran di atas, peneliti memilih untuk menggunakan model *project based learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Model *project based learning* ini dipilih peneliti karena mempunyai keunggulan dalam mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik, menjadikan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang mana peserta didik akan menghasilkan sebuah produk sehingga peserta didik dapat berkegiatan secara nyata.

2. Model *Project Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran berbasis proyek *project based learning* atau yang dikenal dengan istilah *project based learning* diartikan sebagai kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk merencanakan, menghasilkan, dan menyajikan produk untuk memecahkan masalah yang mengacu pada dunia nyata. Menurut Suryosubroto (dalam Annissa and Yunisrul, 2020, hlm. 981) bahwa model pembelajaran berbasis proyek adalah model

pembelajaran yang melibatkan pada pembelajaran pembuatan proyek yang mana memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam pemecahan masalah, yang dilakukan secara berkelompok, dan menghasilkan suatu karya pada akhir tahapannya.

Ciri utama dari model pembelajaran ini, yaitu adanya produk yang dihasilkan dan harus ditampilkan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Umi Faizah (2015, hlm. 29) bahwa model *project based learning* merupakan strategi pembelajaran yang memberdayakan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru berdasarkan pengalamannya melalui berbagai presentasi. Sedangkan menurut Nurasiah (dalam Alhayat, dkk, 2023, hlm. 106) bahwa model pembelajaran *project based learning* dapat digunakan sebagai sebuah model pembelajaran yang bertujuan agar dapat memenuhi kemampuan peserta didik dalam membuat rancangan hingga menyelesaikan permasalahan. Pembelajaran berbasis proyek ini menggunakan proyek atau kegiatan sebagai tujuannya. Pembelajaran berbasis proyek juga berfokus pada kegiatan peserta didik berupa penggalian informasi yang dapat digunakan untuk menghasilkan sesuatu yang berguna dalam kehidupan peserta didik baik itu secara individu maupun perorangan, serta tetap berkesinambungan dengan kemampuan dasar dan kurikulum (Kosasih, 2014, hlm. 96).

Project based learning atau yang biasa disingkat PjBL adalah model pembelajaran yang menugaskan peserta didik untuk melakukan eksplorasi, penilaian dan interpretasi untuk menghasilkan produk hasil pembelajaran yang mana guru berperan sebagai fasilitatornya. Menurut Trianto (2014, hlm. 42) bahwa model pembelajaran berbasis proyek adalah suatu pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik yang mana guru berperan sebagai motivator dan fasilitator, dan peserta didik diberi kesempatan untuk belajar secara mandiri membangun pengetahuannya.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran, masyarakat, atau lingkungan dan adanya produk yang dihasilkan.

b. Karakteristik Model *Project Based Learning*

Abdul Majid dan Chaerul Rochman (2014, hlm. 164) mengungkapkan delapan karakteristik model pembelajaran *project based learning* antara lain:

- 1) Peserta didik memutuskan tentang rencana kerja.
- 2) Terdapat masalah atau tantangan yang diberikan kepada peserta didik.
- 3) Peserta didik merancang proses untuk menentukan solusi dan tantangan yang diberikan.
- 4) Peserta didik berkolaborasi dengan mengakses dan saling berdiskusi saat pemecahan masalah.
- 5) Kegiatan evaluasi dilakukan secara berkelanjutan.
- 6) Peserta didik secara bertahap melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan.
- 7) Kegiatan akhir pembelajaran berupa produk yang dinilai dengan melihat kualitasnya.
- 8) Kegiatan pembelajaran dangat terbuka jika terdapat perubahan dan kesalahan.

Karakteristik model pembelajaran berbasis proyek menurut *Buck Institute for Education* (dalam Puji Santoso, 2017, hlm. 2-3) yaitu:

- 1) Peserta didik menentukan keputusan secara mandiri dalam proses pengejaan yang telah diputuskan sebelumnya.
- 2) Peserta didik mencoba memecahkan masalah atau tantangan yang belum memiliki solusi yang jelas.
- 3) Peserta didik memulai proses yang pada saat proses mencari solusi.
- 4) Peserta didik diintruksikan untuk berpikir secara kritis dalam pemecahan masalah, kolaborasi dengan peserta didik yang lain dan mengasah kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi.
- 5) Peserta didik menyadari tanggung jawab dalam mengemola dan menemukan informasi yang mereka dapatkan.
- 6) Dalam hal yang berkaitan dengan proyek yang akan dijalankan, guru biasanya menghadirkan guru tamu saat waktu tertentu guna memberi pengetahuan dan pemahaman pada peserta didik.

Sejalan dengan Sani (2015, hlm. 173) mengemukakan beberapa karakteristik model pembelajaran *project based learning* antara lain:

- 1) Fokus pada pentingnya pemahaman konsep merupakan kunci dalam pembelajaran.
- 2) Proses dalam menghasilkan proyek mengarahkan peserta didik dalam membangun pengetahuan selama proses penyelidikan.
- 3) Proyek yang dihasilkan bersifat nyata.
- 4) Proyek dirancang oleh peserta didik secara mandiri.

Selain itu, Ritawati (2019, hlm. 529) menyatakan bahwa karakteristik model pembelajaran berbasis proyek yaitu peserta didik menerapkan keterampilan berpikir kritis untuk memecahkan masalah, memperoleh pengetahuan dan pemahaman dalam proses pemecahan masalah, membuat dan menyajikan produk yang mana selama proses pengerjaan produk peserta didik terlibat dalam pemikiran kreatif dengan mengumpulkan bahan materi serta menghubungkannya dengan masalah yang bersifat nyata tersebut.

Selain itu, berdasarkan *Center for Youth Development and Education Boston* (dalam Rati, dkk, 2017, hlm. 62) karakteristik model pembelajaran berbasis proyek antara lain:

- 1) Peserta didik mengambil tanggung jawab secara mandiri dalam proses pengerjaan yang telah disepakati sebelumnya.
- 2) Peserta didik mencoba memecahkan permasalahan atau tantangan yang belum mempunyai suatu jawaban yang jelas.
- 3) Peserta didik didorong untuk mengemukakan pendapat mereka, melakukan pemecahan masalah, bekerja sama bersama teman, dan mencoba berkomunikasi.
- 4) Peserta didik diarahkan untuk menemukan dan mengolah informasi yang mereka dapatkan.
- 5) Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan saat berjalannya proses pengerjaan proyek.
- 6) Peserta didik merefleksikan dan merenungi apa yang telah dilalui baik itu selama proses pengerjaan sampai menghasilkan proyek.

c. Langkah-Langkah Model *Project Based Learning*

Adapun tahapan dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *project based learning* menurut Abdullah (2014, hlm. 78), yaitu:

1) Penyajian permasalahan

Pada tahap ini, guru menyajikan masalah dalam bentuk pertanyaan. Pertanyaan yang diajukan merupakan pertanyaan esensial yang membuat peserta didik untuk menemukan makna dari penugasan proyek. Masalah yang dibahas adalah masalah sehari-hari yang membutuhkan penjelasan. Elemen pendekatan saintifik pada tahap ini adalah bertanya.

2) Membuat perencanaan

Pada tahap ini, peserta didik secara berkelompok menyusun rencana penyelesaian proyek sesuai dengan waktu yang telah ditentukan oleh guru. Rencana tersebut berupa rencana pelaksanaan proyek (meliputi: rencana pelaksanaan, deskripsi kegiatan dan penanggung jawab) dan perencanaan proyek (meliputi: judul, tujuan, teori, alat dan bahan pembuatan alat peraga, langkah-langkah pembuatan alat peraga, alat dan bahan praktikum, langkah-langkah praktikum dan tabel pengamatan). Peran guru adalah membimbing peserta didik dan melaksanakan rencana yang telah dibuat oleh peserta didik. Elemen pendekatan saintifik pada tahap ini adalah berkomunikasi dan bertanya.

3) Menyusun penjadwalan

Siswa diharuskan menyusun jadwal yang telah di sepakati oleh guru, yang berkaitan dengan waktu pelaksanaan proyek. Jadwal tersebut meliputi tahap pencarian informasi dari berbagai sumber, pengajuan rencana pelaksanaan proyek, pembuatan alat peraga, bimbingan dengan guru, kegiatan eksperimen, penyusunan laporan dan presentasi hasil proyek. Elemen pendekatan saintifik pada tahap ini adalah berkomunikasi dan bertanya.

4) Memonitor pembuatan proyek

Pada tahap ini, guru menanyakan perkembangan proyek peserta didik dan melayani konsultasi. Siswa dapat mengonsultasikan alat peraga yang telah dibuat di luar pembelajaran. Guru juga dapat membantu dan memudahkan peserta didik yang kesulitan dengan menyediakan alat-alat pendukung yang tidak tersedia bagi peserta didik. Pada tahap ini, peserta didik dapat melakukan praktikum di laboratorium untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam proyek. Setelah semua data terkumpul, peserta didik

menganalisis data dan membuat laporan proyek dalam bentuk draf dan power point presentation. Elemen pendekatan saintifik pada tahap ini adalah observasi, bertanya, mencoba, menalar, mengolah informasi dan berkomunikasi.

5) Melakukan penilaian

Penilaian proyek dilakukan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan laporan proyek. Pada tahap ini, setiap kelompok secara bergantian melakukan presentasi hasil proyek di depan kelas dan ditanggapi oleh kelompok lain. Elemen pendekatan saintifik pada tahap ini adalah bertanya dan berkomunikasi.

6) Evaluasi

Pada tahap ini, guru memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan refleksi dan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan baik secara individual maupun kelompok. Elemen pendekatan saintifik pada tahap ini adalah bertanya dan berkomunikasi.

Tahapan model pembelajaran berbasis proyek menurut Hosnan (2014, hlm. 325) yaitu:

- 1) Penentuan proyek, yaitu peserta didik mempunyai kesempatan menentukan proyek yang akan dibuat.
- 2) Perancangan tahap penyelesaian proyek, proses ini berisikan aturan yang berlaku dalam pengerjaan proyek.
- 3) Penentuan jadwal pelaksanaan proyek, yaitu merencanakan jadwal dalam pengerjaan proyek dengan dibimbing oleh guru.
- 4) Pengerjaan proyek dengan sumber, alat, bahan dan monitoring guru, yaitu mengimplementasikan rancangan proyek yang telah dibuat.
- 5) Menyusun laporan dan presentasi hasil proyek, yaitu hasil proyek yang berbentuk produk, contohnya seperti karya yang terintegrasi teknologi, karya seni, maupun karya sastra.
- 6) Evaluasi proses dan hasil produk, yaitu meninjau ulang terhadap hasil proyek yang telah dibuat.

Menurut Yunus Abidin (2016, hlm. 172) langkah-langkah model project based learning yaitu:

1) Praprojek

Pada tahap ini guru merancang deskripsi proyek, menentukan batu pijakan proyek, menyiapkan media dan berbagai sumber belajar, dan menyiapkan kondisi pembelajaran.

2) Fase 1: Mengidentifikasi Masalah

Peserta didik mengidentifikasi masalah dan membuat rumusan masalah yang berupa pertanyaan.

3) Fase 2: Merancang desain dan menentukan jadwal pelaksanaan proyek

Peserta didik kolaboratif dengan teman sekelas serta guru dalam merencanakan proyek yang akan mereka kerjakan.

4) Fase 3: Melakukan penelitian

Peserta didik melaksanakan penelitian sebagai langkah awal dan dasar terhadap proyek yang akan dikerjakan.

5) Fase 4: Membuat Prototipe Produk

Dalam tahap ini peserta didik mulai membuat produk awal sesuai rencana dan hasil penelitian yang dikerjakan.

6) Fase 5: Mengukur, Menilai, dan Memperbaiki Produk

Yaitu peserta didik memeriksa produk yang baru dibuat, mencari umpan balik, dan memperbaikinya.

7) Fase 6: Analisis dan Publikasi Produk

Tahap ini peserta didik menyelesaikan produk.

8) Pascaprojek

Tahap ini guru diharuskan menilai, memberikan penilaian dan memberikan umpan balik terhadap produk yang telah dibuat peserta didik.

Menurut Tri Hita Karana (dalam Sutrisna, dkk, 2019, hlm, 87) menyatakan bahwa terdapat enam langkah dalam model pembelajaran *project based learning* yaitu:

- 1) Penentuan proyek, yaitu peserta didik menentukan jenis kegiatan atau karya yang akan mereka kerjakan, sesuai dengan kebutuhan masing-masing.
- 2) Penyusunan proyek, tahap ini peserta didik mempersiapkan semua alat dan bahan yang akan dipakai.

- 3) Penyusunan jadwal, peserta didik bersama dengan guru membuat jadwal dalam penyelesaian proyek langkah demi langkah.
- 4) Penyelesaian proyek, guru memotivasi, membimbing dan mengkoordinasikan agar proyek yang dibuat sesuai jadwal yang ditentukan.
- 5) Penyajian hasil proyek, yaitu peserta didik didorong untuk berani mempertanggungjawabkan terhadap proyek yang dihasilkan yaitu dengan menampilkan pameran, pegelaran, maupun diskusi kelas.
- 6) Evaluasi proses dan hasil kegiatan, yaitu meninjau ulang dari pengerjaan proyek yang telah dikerjakan, penyampaian hal yang dirasakan peserta didik selama pengerjaan proyek dan kendalanya.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *project based learning* menurut Mulyasa (2014, hlm. 145-146) yaitu:

- 1) Mempersiapkan pertanyaan atau tugas proyek. Tahap ini merupakan langkah pertama bagi peserta didik untuk mengamati lebih jauh terhadap pertanyaan yang timbul dari fakta yang ditemukan.
- 2) Perancangan desain proyek. Yaitu langkah nyata terhadap pertanyaan yang ditemukan, rencana proyek dapat dibuat dengan bantuan eksperimen.
- 3) Penyusunan jadwal yaitu langkah nyata dari penugasan proyek. Penjadwalan sangat penting agar proyek selesai dengan tepat waktu dan sesuai tujuan
- 4) Memonitor kegiatan dan kemajuan proyek. Peserta didik melakukan evaluasi terhadap proyek yang sedang dikerjakan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *project based learning* yaitu penyajian permasalahan oleh guru, melakukan perencanaan dan pembagian kelompok, guru dan peserta didik menentukan jadwal yang telah disepakati bersama, guru memonitoring proses pembelajaran, peserta didik mempresentasikan hasil proyek, penilaian oleh guru, dan melakukan refleksi dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran.

d. Kelebihan Model *Project Based Learning*

Kelebihan model pembelajaran berbasis proyek menurut Rusman (2017, hlm. 410) yaitu sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- 2) Meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah.

- 3) Meningkatkan kolaborasi.
- 4) Meningkatkan kemampuan mengelola bahan pembelajaran.
- 5) Memberikan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang seperti di dunia nyata.
- 6) Memungkinkan para peserta didik untuk belajar bagaimana mengumpulkan informasi dan menerapkan yang telah mereka pelajari.
- 7) Menjadikan suasana belajar terasa lebih menyenangkan.

Adapun kelebihan *project based learning* menurut Priansa (dalam Febriyanti, dkk, 2020, hlm. 180) yaitu:

- 1) Memberikan peserta didik pengalaman hidup dengan zaman yang selalu berubah.
- 2) Meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan kemampuan mereka untuk tugas-tugas yang penting.
- 3) Menghubungkan pembelajaran di kelas dengan dunia nyata.
- 4) Membentuk keterampilan peserta didik.
- 5) Meningkatkan kemampuan komunikasi dan sosial peserta didik.
- 6) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan berbagai masalah.
- 7) Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memanfaatkan informasi yang didapatkan.
- 8) Meningkatkan rasa percaya diri peserta didik.
- 9) Meningkatkan keterampilan peserta didik menggunakan teknologi dalam belajar.

Menurut Zainal Aqib dan Murtadlo (2016, hlm. 165) kelebihan model pembelajaran *project based learning* yaitu:

- 1) Melalui pembelajaran proyek, dapat melibatkan dan memotivasi peserta didik untuk belajar dan bekerja sendiri.
- 2) Menggunakan metode proyek memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk mempraktikkan materi yang telah dipelajari.
- 3) Menggunakan metode proyek, pendidik memerhatikan minat, perbedaan, dan kemampuan masing-masing dari peserta didik.

- 4) Mampu meningkatkan sikap sosial dan bekerja sama pada peserta didik dengan baik.
- 5) Mampu membantu peserta didik dalam mengemabangkan kreativitas dan pengetahuan mereka.
- 6) Beberapa metode pembelajaran tercantum dalam unit (proyek).
- 7) Unit sesuai dengan pengetahuan baru tentang metode pembelajaran.
- 8) Memperkuat hubungan antara sekolah dan masyarakat.

Kelebihan model pembelajaran *project based learning* menurut Sani (2014, hlm 178) yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengarahkan peserta didik dalam permasalahan dunia nyata yang kompleks.
- 2) Mendorong peserta didik dalam belajar menerapkan pengetahuan dan keterampilan dengan konteks yang beragam saat membuat proyek.
- 3) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dan melatih keterampilan interpersonal dalam berkelompok.
- 4) Mengarahkan peserta didik untuk melatih keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia kerja.
- 5) Mencakup kegiatan refleksi yang mengarahkan peserta didik untuk berpikir secara kritis tentang pengalaman mereka menghubungkannya dalam pembelajaran.

Adapun kelebihan model pembelajaran *project based learning* menurut Moursund (dalam Puji Santoso, 2017, hlm. 4) yaitu:

- 1) Mendorong motivasi belajar peserta didik dengan mengarahkan, mencari, dan mendalami keingintahuan saat pengerjaan proyek.
- 2) Lingkungan belajar dapat mendorong keaktifan peserta didik memecahkan masalah-masalah dengan menyelidiki topik-topik yang berkaitan dengan masalah dunia nyata, saling bertukar pendapat antara kelompok yang membahas topik yang berbeda, mempresentasikan proyek atau hasil diskusi mereka.
- 3) Meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam kegiatan berkelompok yang dikerjakan.
- 4) Mendorong kemampuan peserta didik menemukan dan mengumpulkan informasi melalui sumber belajar.

- 5) Meningkatkan pengalaman dalam memperlajari kemampuan merencanakan, mengorganisasi, negosiasi, dan membuat kesepakatan tentang tugas yang akan dikerjakan.
- 6) Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan sesuai kondisi dunia nyata.
- 7) Mendorong keterampilan berpikir dalam memecahkan masalah, mencari jawaban dengan mengolah informasi, berkolaborasi dan menggunakan pengetahuan untuk menyelesaikan permasalahan dunia nyata.
- 8) Menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran *project based learning* adalah dapat meningkatkan motivasi peserta didik, meningkatkan rasa keingintahuan peserta didik, meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, serta dapat meningkatkan kolaborasi peserta didik dengan peserta didik lainnya.

e. Kekurangan Model *Project Based Learning*

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran *project based learning* juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan model pembelajaran *project based learning* menurut Rusman (2017, hlm. 410), yaitu:

- 1) Membutuhkan banyak waktu yang cukup lama untuk mengatasi masalah.
- 2) Biaya yang banyak dan banyak barang yang harus disediakan.
- 3) Memerlukan banyak alat dan baha.
- 4) Masalah bagi peserta didik yang kesulitan mencari informasi.

Menurut Ajat Sudrajat (2020, hlm. 28) kelemahan dari model pembelajaran *project based learning* yaitu sebgai berikut:

- 1) Diperlukan waktu yang cukup lama untuk pemecahan masalah.
- 2) Membutuhkan biaya yang tidak sedikit.
- 3) Banyak instruktur yang merasa nyaman dalam kelas tradisional dimana instruktur yang memegang peran utama di kelas.
- 4) Banyaknya peralatan yang diperlukan.
- 5) Ada peserta didik yang kesulitan mencari informasi.
- 6) Ada peserta didik yang kurangaktif dalam berkelompok.
- 7) Jika masing-masing topik kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami semua topik.

Menurut Sani (2014, hlm. 178) kekurangan model pembelajaran *project based learning* yaitu:

- 1) Memerlukan waktu lebih lama dalam menyelesaikan masalah dan membuat produk.
- 2) Memerlukan biaya yang tidak sedikit.
- 3) Memerlukan guru yang terampil.
- 4) Memerlukan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai
- 5) Kurang cocok untuk siswa yang mudah menyerah dan tidak memiliki pengetahuan serta keterampilan yang diperlukan
- 6) Kemungkinan ada peserta didik yang kurang terlibat dalam kerja kelompok.

Kekurangan model *project based learning* (dalam Nursipa Rahmawati, 2023, hlm. 45-46) yaitu:

- 1) Pembelajaran berbasis *project* membutuhkan banyak waktu yang harus tersedia.
- 2) Orang tua merasa dibebani dengan biaya proyek.
- 3) Guru tamu memegang peran utama di kelas tradisional.
- 4) Banyak peralatan yang dibutuhkan.

Tujuh kelemahan model pembelajaran berbasis proyek menurut Istarani (2016, hlm. 195) yaitu:

- 1) Membutuhkan lebih banyak waktu untuk pemecahan masalah.
- 2) Memerlukan biaya yang cukup banyak.
- 3) Tidak sedikit instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, saat memegang peran utama di kelas.
- 4) Banyak peralatan yang dibutuhkan.
- 5) Terdapat peserta didik yang memiliki kelemahan dan kesulitan dalam mengumpulkan informasi.
- 6) Terdapat peluang peserta didik yang kurang terlibat dalam kerja kelompok.
- 7) Saat adanya perbedaan topik yang disajikan pada masing-masing kelompok, menimbulkan peluang peserta didik tidak dapat memahami semua materi.

Berdasarkan uraian mengenai kekurangan model pembelajaran *project based learning* tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa kekurangan model

pembelajaran *project based learning* adalah akan membutuhkan banyak waktu, membutuhkan banyak biaya, dan memerlukan banyak peralatan.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus menyadari betul peran dari media pembelajaran yang digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran akan menjadikan materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Menurut Elis Ratnawulan dan Rusdiana (2015, hlm. 78) bahwa media pembelajaran merupakan alat-alat yang membantu mempermudah guru dalam menyampaikan isi/materi pembelajaran. Menurut Munadi (dalam Nurdyansyah, 2019, hlm. 45) bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa menyampaikan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta suasana belajar yang teratur yang mana peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dengan efisien..

Media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara guru dan peserta didik agar komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien, menurut Umar (dalam Kuswanto dan Radiansah, 2018, hlm. 16). Sejalan dengan Arsyad (2020, hlm. 655) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat berupa manusia, materi, atau suatu kejadian yang mengkonstruksi kondisi dan dapat membantu peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Selain itu, Latuheru (2017, hlm 144) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan bahan, alat, atau teknik yang dipakai dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan agar proses interaksi komunikasi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung dengan tepat.

Berdasarkan beberapa definisi media pembelajaran menurut ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Seorang guru harus bisa memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dalam

pembelajaran. Hal ini karena dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat maka proses pembelajaran bisa berjalan dengan efektif.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Abdul Wahab, dkk (2021, hlm. 6) yaitu sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi yang disampaikan guru dalam pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran dapat mendorong motivasi belajar, interaksi lebih langsung siswa dengan keadaan sekitar.
- 3) Media pembelajaran bisa mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran bisa menjadikan kesamaan pengalaman siswa, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, serta lingkungannya.

Manfaat media pembelajaran menurut Sadiman (dalam Ina Magdalena, 2021, hlm 317) yaitu sebagai berikut:

- 1) Menjadikan penyajian informasi atau pesan menjadi lebih jelas.
- 2) Mengurangi keterbatasan ruangm waktu, dan daya indera.
- 3) Penggunaan berbagai media dalam pembelajaran akan meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik.
- 4) Guru dapat menggunakan lingkungan dan pengalaman peserta didik sebagai alat bantu bagi guru dalam media pembelajaran.

Menurut Kustandi & Sujipto (2016, hlm. 23) manfaat dari media pembelajaran yaitu:

- 1) Mengorganisasikan pengetahuan dan informasi untuk memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik serta menimbulkan motivasi belajar dan memungkinkan peserta didik belajar mandiri.
- 3) Mengurangi terbatasnya indera, ruang, dan waktu.
- 4) Menyajikan kesamaan pengetahuan pada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan sekitar.
- 5) Mendorong terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Azhar Arsyad (dalam Karo-Karo dan Rohani, 2018, hlm. 94-95) menyatakan beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu:

- 1) Media pembelajaran bisa memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik motivasinya dan mendorong kemungkinan peserta didik belajar sesuai keterampilan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran bisa mengurangi terbatasnya indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran bisa memberikan pengalaman yang sama kepada peserta didik tentang peristiwa di lingkungan sekitar mereka.

Selain itu, menurut Daryanto (2016, hlm. 80) manfaat penggunaan media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Menyaksikan benda dan makhluk hidup yang ada di masa lampau, sukar didapat dan sukar diamati secara langsung.
- 2) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung.
- 3) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau terjadi di masa lampau.
- 4) Dengan mudah membandingkan sesuatu.
- 5) Dapat melihat secara tepat suatu proses yang berlangsung secara lambat atau sebaliknya
- 6) Mengamati gerakan-gerakan mesin/alat yang sukar diamati secara langsung.
- 7) Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat.
- 8) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak.
- 9) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat dan temponya masing-masing.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Adapun jenis media pembelajaran menurut Setyosari dan Sihkabuden (dalam Kristanto, 2016, hlm. 25-26) yaitu sebagai berikut:

- 1) Klasifikasi berdasarkan bentuk dan ciri fisiknya
 - a) Media pembelajaran dua dimensi

Media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi dan berukuran panjang kali lebar saja serta hanya diamati dari satu arah pandangan saja misalnya peta, gambar bagan, dan semua jenis media yang hanya dilihat dari sisi datar saja.

b) Media pembelajaran tiga dimensi

Media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi dan mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi/tebal serta dapat diamati dari arah pandang mana saja. Misalnya meja, kursi, mobil, rumah, gunung, dan sebagainya.

c) Media pandang diam

Media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam di layar. Misalnya foto, tulisan, atau gambar binatang.

d) Media pandang gerak

Media yang menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak di layar, termasuk media televisi dan video tanpa recorder yang disajikan melalui layar computer atau layar lainnya.

2) Klasifikasi berdasarkan jenis dan tingkat pengalaman yang diperoleh yaitu:

a) Pengalaman langsung

Yaitu pengalaman langsung dalam peristiwa, pengamatan, atau objek nyata.

b) Pengalaman tiruan

Yaitu tiruan atau model dari objek tiruan dari situasi melalui dramatisasi atau sandiwara dan berbagai rekaman, objek atau kejadian.

c) Pengalaman dari kata-kata

Berupa kata-kata yang diucapkan, rekaman kata-kata dari media perekam dan kata-kata yang direkam, ditulis maupun dicetak.

Jenis-jenis media pembelajaran menurut Arsyad (2016, hlm. 80) antara

lain:

- 1) Media berbasis manusia, yaitu dapat menyampaikan suatu informasi secara langsung misalnya dalam hal percakapan serta diskusi.
- 2) Media berbasis cetak, yaitu yang sering digunakan guru dalam hal pembelajaran seperti buku teks, majalah, koran, dan lembar kerja peserta didik.

- 3) Media berbasis visual yaitu alat yang dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik menggunakan indra penglihatan dan bersifat konkret.
- 4) Media berbasis audio-visual, yaitu berupa video, slide, dan film.
- 5) Media berbasis komputer, yaitu yang dapat dimanfaatkan dalam hal teknologi seperti media pembelajaran untuk latihan soal dan media pembelajaran teknologi informasi.
- 6) Pemanfaatan perpustakaan, yaitu dengan adanya perpustakaan akan membantu peserta didik mendapatkan pengetahuan secara luas.

Pengelompokkan media pembelajaran menurut Muhammad Yaumi (dalam Nursipa Rahmawati, 2023, hlm. 54-58) sebagai berikut:

- 1) Media Cetak

Media cetak merupakan media sederhana dan mudah diperoleh di mana dan kapan saja. Media ini juga dapat dibeli dengan biaya yang terjangkau dan tersedia di toko-toko terdekat. Yang termasuk ke dalam media cetak yaitu buku, brosur, leaflet, modul, dan lembar kerja peserta didik dan handout. Keuntungan dari media cetak adalah mudah untuk diperoleh, fleksibel, mudah dibawa kemana-mana dan ekonomis. Tetapi, media cetak memiliki kesulitan terutama bagi peserta didik yang atau malas membaca, tidak memiliki pengetahuan awal yang memadai.

- 2) Media Pameran

Media pameran seperti halnya media cetak, media pameran ini jenisnya bermacam-macam seperti benda nyata dan benda tiruan. Pribadi (dalam Muhammad Yaumi, 2017, hlm 27) membagi media pameran ke dalam realia, model, diorama, dan kit. Penggunaan media ini dilakukan dengan cara memajang atau memamerkan pada suatu tempat tertentu di depan ruang kelas, pada dinding ruang kelas, di samping papan tulis, atau di tempat lain yang memungkinkan untuk dapat menyampaikan informasi atau pesan-pesan pembelajaran.

- 3) Media Audio

Menurut Arsyahar (dalam Muhammad Yaumi, 2017, hlm. 28) media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Indera pendengaran sangat

efektif memproses informasi yang diperoleh dari sumber-sumber informasi. Ada beberapa jenis media yang dapat kita kelompokkan dalam media audio antara lain, radio, alat perekam pita magnetic, piringan hitam, dan laboratorium Bahasa. Dengan adanya perkembangan teknologi media audio berubah seperti yang lebih kita kenal sekarang yaitu audiotape, *compact disk* (CD), MP3, dan MP4.

4) Media Visual

Media visual dapat dibagi menjadi dua komponen, yakni media visual yang nonprojected dan projected. Media visual nonprojector mencakup gambar, tabel, grafik, poster, dan karton. Sedangkan yang termasuk media visual projected adalah kamera, OHP, slide, gambar digital, dan gambar proyeksi digital.

5) Multimedia

Multimedia merupakan penggabungan penggunaan teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara untuk menyajikan informasi. Penggunaan multimedia dapat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik yang didukung dengan sarana dan fasilitas yang memadai. Banyak metode dan strategi yang dapat digunakan untuk menggunakan multimedia yang interaktif dan efektif.

6) Jaringan Komputer

Komputer tidak hanya sebagai sarana komputasi, melainkan telah menjadi sarana untuk berkomunikasi. Berbagai situs internet dapat dipergunakan untuk mencari buku, makalah, artikel, jurnal, dan berbagai hasil penelitian mutakhir dapat diakses di mana saja. Begitu juga video *online* seperti youtube, audio online yang dapat diperoleh secara gratis.

Adapun kesimpulan dari beberapa pendapat para ahli (dalam Andi Kristanto, 2016, hlm. 29-30) bahwa media pembelajaran dibagi menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

- 1) Benda nyata, contohnya orang, kejadian, objek, atau benda tertentu.
- 2) Media cetak, contohnya buku, bahan ajar, modul, dan lain-lain.
- 3) Media grafis, contohnya gambar/foto, bagan, grafik, peta, diagram/skema, lukisan, poster, kartun dan karikatur.

- 4) Media tiga dimensi, contohnya model padat, model penampang, model susun, model kerja, drama, boneka tangan, boneka tali dan lain-lain
- 5) Media audio, yaitu audio tape recorder, compact disk audio, dan digital.
- 6) Proyeksi diam, contohnya OHP dan transparansi.
- 7) Proyeksi gerak, contohnya film dan power point.
- 8) Media computer, contohnya pengajaran dengan bantuan computer, *hypertext*, dan animasi.
- 9) Media jaringan internet, contohnya virtual learning, mobile learning, radio streaming, dan video streaming.

Jenis media pembelajaran menurut Aghni (2018, hlm. 101) yaitu sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan teknologi dibagi menjadi dua, yaitu tradisional diantaranya visual diam seperti proyeksi, overhead. Visual yang tak diproyeksi seperti gambar, foto, poster, grafik. Audio seperti rekaman, piringan, penyajian multimedia, seperti *multiimage*, tape. Visual dinamis seperti film, televisi. Cetak seperti buku teks, modul, majalah. Permainan seperti teka-teki realita seperti boneka. Yang kedua, yaitu media teknologi telekonferensi dan kuliah jarak jauh. Kemudian media berbasis mikroprosesor seperti *computer*, *compact disk*.
- 2) Berdasarkan stimulus yang dimunculkan seperti objek, suara langsung, papan tulis, media cetak, film bingkai, film gerak, televisi, rekaman audio yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
- 3) Berdasarkan indera yang memiliki ciri-ciri berdasarkan suara, visual, dan gerak. Sehingga dapat diklasifikasikan menjadi media audio visual gerak, media semi gerak, audio visual diam, audio visual gerak, cetak, dan visual diam.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada banyak jenis-jenis media pembelajaran yang bisa digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat pada saat ini tentunya seorang guru harus bisa memilah media pembelajaran yang efektif dan berintegrasi teknologi agar peserta didik bisa mengikuti perkembangan

zaman dan suasana pembelajaran yang tidak terkesan monoton dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran.

4. Media Kahoot

a. Pengertian Kahoot

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, perlu adanya penggunaan media untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Pada zaman sekarang ini ada banyak media berbasis online yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu *kahoot*. *Kahoot* merupakan website bersifat edukatif yang diinisiasi oleh Johan Brand, Jannie Brooker, dan Morten Versvik di sebuah joint project dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret tahun 2013. Website kahoot ini terbuka untuk publik pada bulan September tahun 2013 (*Official website “Kahoot”*, 2017).

Salah satu pilihan alternative di antara berbagai media pembelajaran interaktif adalah *kahoot* yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membebani peserta didik, karena *kahoot* mendorong pembelajaran aktif dan menumbuhkan hubungan yang kompetitif antara peserta didik terkait tugas yang sedang berlangsung atau yang sudah dipelajarinya (Ishak, Nor, and Ahmad, 2017, hlm. 627). Wedyawatu (dalam Rani, 2023, hlm 56) bahwa *kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran *online* yang didalamnya terdapat kuis dan game.

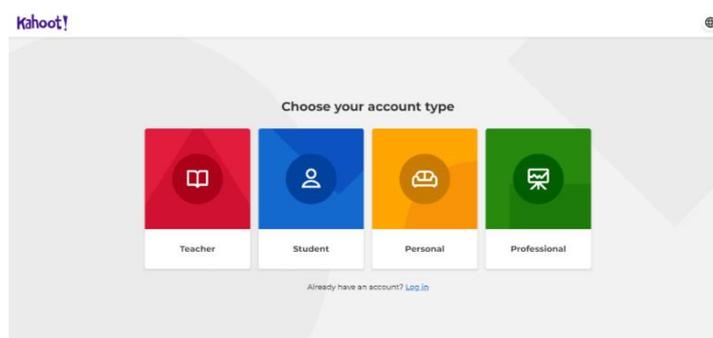
Menurut Irwan Hidayat, dkk (2023, hlm. 6934) *kahoot* didefinisikan sebagai media pembelajaran interaktif karena *kahoot* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang tidak membosankan dan menyenangkan baik itu bagi peserta didik maupun guru. Penggunaan *kahoot* dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi (Dewi Kurnia, 2018, hlm. 10). Untuk bisa mengakses *kahoot* pengguna harus memiliki akun gmail maupun akun lainnya. Di dalam *kahoot* ini tersedia beberapa fitur yaitu game, kuis, diskusi, dan survei. Pada fitur game pengguna bisa membuat pertanyaan dan menentukan jawaban serta waktu pengerjaan dari pertanyaan yang dibuat tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Putri dan Muzakki (2019, hlm. 221) yang menyatakan bahwa *kahoot* dapat digunakan sebagai kegiatan pembelajaran di luar kelas maupun untuk pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa *kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis online yang berbentuk kuis dan game. *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran baik itu saat melaksanakan pretest, posttest, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan, dan lain sebagainya.

b. Cara Mengakses *Kahoot*

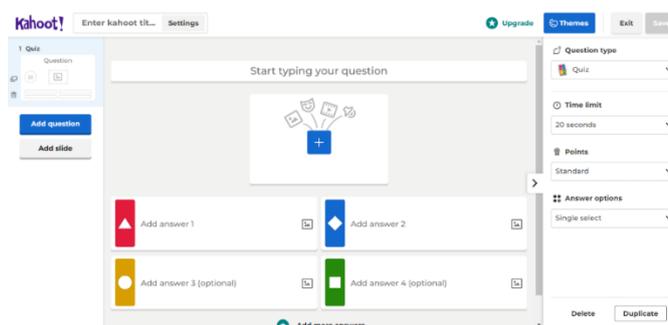
Adanya penggunaan *kahoot* dalam kegiatan pembelajaran, bisa membantu siswa dalam menilai hasil belajar peserta didik serta dapat menjadikan pembelajaran yang lebih bervariasi dan tidak monoton. Adapun langkah-langkah penggunaan media *kahoot* sebagai guru menurut Seftiani (2019, hlm. 287) yaitu:

- 1) Setelah masuk ke aplikasi *kahoot*, guru harus membuka <https://kahoot.com>. Guru membuat akun Kahoot atau masuk ke akun Google.



Gambar 2. 1 Tampilan Awal *Kahoot*

- 2) Halaman beranda muncul setelah berhasil masuk ke *kahoot*. Dengan memilih “buat baru”, guru dapat membuat beberapa pertanyaan evaluasi.



Gambar 2. 2 Tampilan Saat Membuat Kuis Di *Kahoot*

- 3) Guru bisa memulai permainan dengan memilih salah satu jenis permainan yang diinginkan, seperti individu maupun kelompok, setelah beberapa pertanyaan ditulis.

- 4) Setelah memilih, maka PIN akan muncul. Peserta didik dapat terhubung ke <https://kahoot.it> dan memasukkan PIN untuk memainkan permainan.



Gambar 2. 3 Tampilan PIN pada kahoot

- 5) Setelah terkoneksi, pertanyaan-pertanyaan akan muncul di layar guru.
6) Peserta didik kemudian menjawab pertanyaan dengan memilih salah satu pilihan (jawaban) berkode warna pada layar *handphone*.



Gambar 2. 4 Tampilan Soal Kahoot

- 7) Hasil akan ditampilkan setelah semua peserta didik menjawab pertanyaan.
8) Tiga skor tertinggi akan ditampilkan setelah semua pertanyaan dijawab.



Gambar 2. 5 Tampilan Tiga Skor Tertinggi

- 9) Guru dapat mencatat nama-nama peserta didik yang mendapat nilai tertinggi.

Langkah-langkah cara menggunakan *kahoot* sebagai guru, menurut Hartanti (2019, hlm. 81) yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru mengakses *kahoot* di <https://kahoot.com> dan peserta didik dapat melakukannya di <https://kahoot.id>
- 2) Selanjutnya *kahoot* dibuka sesuai keinginan, pilih kuis untuk membuat pertanyaan dengan pilihan ganda.
- 3) Setiap pertanyaan dapat memiliki batas waktu skor yang berbeda.
- 4) Sebagai langkah terakhir, setiap pertanyaan *kahoot* dapat ditambahkan gambar atau video untuk membantu menjawab pertanyaan.
- 5) Kemudian, salin tautan atau buat PIN untuk mengakses kuis yang dibuat.

Sebagai peserta didik, tidak perlu membuat akun. Peserta didik hanya memerlukan PIN yang diperoleh dari guru. Langkah-langkah untuk mengakses *kahoot* bagi peserta didik, yaitu:

- 1) Buka *Kahoot* menggunakan akun instruktur, tampilkan di layar, klik “mainkan” dan pilih mode klasik atau tim. Selanjutnya, tunggu sampai PIN muncul.
- 2) Peserta didik dapat langsung bergabung di <https://kahoot.it> dengan memasukkan PIN yang muncul dan masuk. Jika menggunakan mode kelompok, peserta didik diminta untuk menyiapkan nama panggilan atau nama tim.
- 3) Tekan *start* setelah nama peserta didik muncul di layar utama guru.

Langkah-langkah dalam menggunakan *kahoot* sebagai guru, menurut Sukmawati, dkk. (2019, hlm. 104) yaitu:

- 1) Buka <https://kahoot.com> untuk mengakses *kahoot*.
- 2) Klik opsi “Daftar” pada fitur di atas, lalu masuk ke alamat berikut: <https://create.kahoot.it/register>
- 3) pilih opsi instruktur jika sebagai seorang guru dan ingin merancang kuis sendiri.
- 4) Setelah membuat akun, masuk ke *kahoot* menggunakan akun Google dan seterusnya.
- 5) Setelah itu, sejumlah karakteristik ditawarkan, pilihlah sesuai kebutuhan.
- 6) Buat judul atau tema kuis terlebih dahulu.
- 7) Setelah selesai menulis pertanyaan, simpan dan publikasikan.
- 8) Pilih kuis uji kompetensi yang tersedia untuk mulai bermain *kahoot*.

- 9) Untuk memulai permainan, pilih bermain atau tantangan.
- 10) Pilih apakah akan mengerjakan kuis sebagai individu atau tim, dan masukkan pin yang telah disediakan.
- 11) Setelah peserta didik menyelesaikan tes, guru akan menerima hasilnya langsung di akun *kahoot* mereka.
- 12) Guru juga dapat melihat hasil kuis peserta didik dalam format *Excel*.

Selanjutnya berikut ini merupakan langkah-langkah mengakses *kahoot* bagi peserta didik:

- 1) Silahkan masuk ke <https://kahoot.it>
- 2) Setelah memasukkan PIN yang telah diberikan guru, peserta didik masuk.
- 3) Ciba siapkan layar monitor di depan kelas untuk menampilkan soal-soal yang akan dikerjakan oleh peserta didik.
- 4) Tampilan kan muncul sebagai hasil langsung dari semua jawaban siswa di layar monitor guru setelah peserta didik memilih satu jawaban dari empat pilihan.
- 5) Jawaban Peserta didik akan muncul di layar monitor.
- 6) Peserta didik dapat melihat skor mereka setelah menyelesaikan kuis
- 7) Tampilan layar nantinya menunjukkan rangking yang diperoleh Peserta didik yang mengikuti kuis.

Adapun langkah-langkah dalam mengakses *kahoot* menurut Mamonto, dkk. (2021, hlm. 5) dalam model tim, yaitu:

- 1) Guru membagi Peserta didik mejadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang, dengan setidaknya satu telepon genggam untuk setiap tim.
- 2) Guru mengintruksikan kelas untuk mengunjungi situs web *kahoot* dengan mengklik tautan <https://kahoot.it> kemudin masuk setelah mengisi putaran PIN.
- 3) Peserta didik diinstruksikan untuk memasukkan nama kelompok mereka dan klik “OK” setelah nama kelompok diputuskan.
- 4) Setelah memasukkan nama kelompok, peserta didik diinstruksikan untuk memilih “Siap untuk bergabung”.
- 5) Guru menekan tombol mulai untuk memulai permainan setelah semua peserta didik atau kelompok bergabung. Guru menginstruksikan peserta didik untuk

melihat layar LCD setelah permainan dimulai agar mereka dapat melihat pertanyaan dan jawaban yang dapat diselesaikan di ponsel.

- 6) Setelah instruktur mengetahui skor anak-anak, dia akan menekan tombol berikutnya untuk melanjutkan ke pertanyaan berikutnya. Dia akan mengulangi prosedur ini sampai dia telah menjawab semua pertanyaan, di mana pada saat itu nama-nama tiga kelompok dengan skor tertinggi akan ditampilkan.

Cara mengakses *kahoot* menurut Rafnis (2018, hlm. 7) yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru dapat mendaftar untuk mendapatkan akun gratis di <https://kahoot.com> yang nantinya dapat ditautkan ke akun Google.
- 2) Guru merancang fitur dan menyelidiki materi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran..
- 3) Setelah pembelajaran selesai, guru memberikan PIN yang dapat diakses peserta didik melalui *kahoot* dan mengintruksikan mereka untuk mengunjungi <https://kahoot.it> untuk memasukkan PIN dan nama pengguna. Instruksutr dapat menggunakan *Infocus* untuk menampilkan PIN tersebut.
- 4) Pertanyaan pilihan ganda akan ditampilkan pada perangkat utama guru.
- 5) Dalam jangka waktu yang ditentukan, peserta didik dapat memilih jawaban yang tepat dari perangkat
- 6) Secara kompetitif, peserta didik akan mendapatkan nilai yang lebih tinggi jika mereka memilih untuk menjawab dengan cara yang paling cepat dan tepat.
- 7) Untuk membuat evaluasi penilaian lebih menarik, guru dapat memberikan hadiah kepada peserta didik yang menerima nilai tertinggi setelah permainan. Guru dapat menyimpan jawaban setiap peserta didik di *Google Drive* atau langsung mngunduhnya ke laptop atau perangkat lain.

Dari uraian mengenai langkah-langkah dalam mengakses *kahoot* di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa langkah-langkah dari penggunaan *kahoot* yaitu:

- 1) Guru terlebih dahulu membuat akun *kahoot* yang nantinya akan ditautkan dengan akun Google

- 2) Guru membuat pertanyaan sesuai dengan materi yang akan dipelajari dan merancang pertanyaan sesuai kebutuhan.
- 3) Setelah kegiatan pembelajaran, guru memberikan PIN dari kuis *kahoot* yang sudah dibuat sebelumnya. Guru menampilkan PIN dengan menggunakan infokus.
- 4) Peserta didik diarahkan untuk mengakses kahoot.it dan memasukkan PIN untuk mengakses permainan kuis yang telah disediakan oleh guru.
- 5) Pada perangkat peserta didik akan muncul pilihan jawaban sedangkan pada tampilan laptop guru akan ada tampilan soal.
- 6) Pilihan jawaban pada perangkat peserta didik akan otomatis berganti menyesuaikan dengan soal yang sedang ditampilkan.
- 7) Setiap satu soal yang dijawab oleh peserta didik akan langsung muncul analisis berapa peserta didik yang memilih masing-masing jawaban. Sebelum lanjut pada soal yang lainnya akan ditampilkan nilai sementara masing-masing peserta didik yang memilih masing-masing jawaban.
- 8) Pada akhir kuis ini nantinya akan muncul nama peserta didik dengan prolehan nilai tertinggi.
- 9) File yang dapat diunduh berupa excel terkait analisis butir soal pilihan ganda.

c. Kelebihan *Kahoot*

Mudahnya penggunaan dan kahoot bisa diakses secara publik melalui gadget seperti smartphone dan komputer, membuat kahoot menjadi media pembelajaran berbasis dengan pengguna yang banyak. Kelebihan *kahoot* menurut Bunyamin, dkk (2020, hlm. 48) antara lain:

- 1) *Kahoot* merupakan media yang fleksibel dan kemudahan penggunaannya untuk berbagai tujuan pendidikan.
- 2) *Kahoot* dapat digunakan sebagai alat evaluasi, untuk memberikan pekerjaan rumah, atau sekadar menghabiskan waktu sambil belajar.
- 3) *Kahoot* dibuat dengan mempertimbangkan kenyamanan guru dan peserta didik.
- 4) Penggunaan *kahoot* tidak memerlukan instalasi perangkat lunak apa pun di computer atau ponsel cerdas. *Kahoot* dapat digunakan tanpa memerlukan perangkat keras atau perangkat lunak tertentu.

- 5) Untuk mempermudah guru dalam menilai hasil belajar dan memberikan umpan balik, tersedia kemampuan untuk memeriksa evaluasi hasil belajar setiap peserta didik serta setiap poin pertanyaan.
- 6) Semakin banyak konten permainan kuis yang dapat diakses secara bebas dan digunakan untuk menghabiskan waktu sambil belajar dan menjadi terlatih.

Menurut Fauzan, (2019, hlm. 261) kelebihan dari *kahoot* antara lain:

- 1) *Kahoot* adalah alat pembelajaran yang sangat menarik, berguna, dan menyenangkan yang dapat digunakan di dalam kelas.
- 2) Minat belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan platform kuis *kahoot*.
- 3) Platform kuis *kahoot* merupakan inovasi pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran.
- 4) Dapat dijadikan sebagai alat untuk melakukan tes dan evaluasi.
- 5) Perkembangan teknologi pembelajaran yang inovatif menuntut daya cipta.

Kelebihan *kahoot* sebagai media pembelajaran menurut Fajri, dkk (2021, hlm. 84) antara lain:

- 1) Karena format kuis dan tanya jawab dalam game *kahoot* dapat digunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik atau memberikan informasi untuk kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 2) Aksesibilitas dan kemampuan beradaptasi dalam penggunaannya.
- 3) *Kahoot* adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menilai peserta didik dengan cara yang lebih efisien, efektif, dan menarik.
- 4) Sistem dan konsep kuis *kahoot* dapat digunakan untuk melatih daya tanggap peserta didik.
- 5) Memberikan permainan kelompok yang dapat dimainkan sendiri dan hanya membutuhkan koneksi internet menjadi prioritas dalam proses penilaian pembelajaran.

Adapun kelebihan *kahoot* menurut Bahar, dkk (2020, hlm. 157) yaitu sebagai berikut:

- 1) Suasana kelas dapat menjadi lebih menyenangkan.
- 2) Guru mempersiapkan peserta didik untuk menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran.

- 3) Peserta didik menerima pelatihan keterampilan motorik untuk menggunakan *kahoot*.

Menurut Hartanti (2019, hlm. 84) kelebihan *kahoot* sebagai media pembelajaran yaitu:

- 1) Peserta didik terlibat dalam kegiatan mereka menggunakan *kahoot* yang menghasilkan perolehan kompetensi pembelajaran.
- 2) Peserta didik berperan aktif dalam pendidikan mereka.
- 3) Pelajaran yang disampaikan oleh guru lebih mudah dipahami oleh peserta didik.
- 4) Penggunaan alat pembelajaran *kahoot* peserta didik mendorong peserta didik untuk merasa nyaman, tertarik dengan pelajaran mereka, dan bersenang-senang saat belajar.
- 5) Ketika peserta didik dapat memahami permainan, hal ini dapat meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri mereka.

Dari beberapa uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan *kahoot* sebagai media pembelajaran, yaitu:

- 1) Penggunaan *kahoot* mudah untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 2) *Kahoot* dapat dimanfaatkan sebagai pemberian tugas belajar di rumah, evaluasi, dan hiburan selama pembelajaran.
- 3) Guru dan peserta didik tidak perlu mengunduh *software* di komputer atau smartphone karena *kahoot* ini berbasis web sehingga mudah untuk diakses.
- 4) Adanya analisis butir soal akan memudahkan guru mengenai *feedback* terhadap hasil belajar peserta didik.
- 5) Meningkatkan jiwa kompetitif peserta didik dan mengurangi rasa bosan selama pembelajaran.

d. Kekurangan *Kahoot*

Dari banyaknya kelebihan *kahoot* sebagai media pembelajaran, *kahoot* juga mempunyai kekurangan. Adapun kekurangan *kahoot* menurut Fajri, dkk (2021, hlm 87) antara lain:

- 1) Memerlukan penyediaan akses ke internet berkecepatan tinggi.
- 2) Tidak semua peserta didik mempunyai *smartphne*.

- 3) Penggunaan media *kahoot* terbatas di beberapa sekolah karena mereka melarang peserta didik membawa laptop atau *smartphone*.

Sedangkan, menurut Yuniarti dan Rakhmawati (2021, hlm 54) kekurangan dari *kahoot*, antara lain:

- 1) Tidak semua pendidik melek teknologi.
- 2) Fasilitas sekolah yang kurang memadai.
- 3) Anak-anak mudah percaya dan akan mengatakan apa saja.
- 4) Waktu pertemuan di kelas yang singkat.
- 5) Tidak semua guru memiliki waktu untuk membuat rencana pembelajaran dengan menggunakan *kahoot*.

Sedangkan, kekurangan *kahoot* menurut Hartanti (2019, hlm. 84) antara lain:

- 1) *Kahoot* tidak dapat digunakan jika infrastrukturnya tidak sesuai.
- 2) Jaringan harus dapat diandalkan karena permainan *kahoot* akan segera berakhir jika koneksi internet terputus.
- 3) Proses penyiapan membutuhkan waktu.

Kelemahan *kahoot* menurut Bahar, dkk (2020, hlm. 157) yaitu sebagai berikut:

- 1) Tidak semua pendidik melek teknologi
- 2) Fasilitas sekolah yang buruk
- 3) Anak-anak dapat ditipu untuk membuka item tambahan dengan mudah
- 4) Waktu pertemuan kelas yang terbatas
- 5) Tidak semua pendidik memiliki waktu untuk mempersiapkan ide pelajaran *kahoot*.

Selain itu, kekurangan *kahoot* menurut Bunyamin, dkk (2020, hlm. 48) antara lain:

- 1) Kebutuhan akan akses internet berkecepatan tinggi dan adanya peraturan di lingkungan sekolah yang melarang anak-anak membawa *smatphone* atau laptop.
- 2) Tidak semua peserta didik saat ini memiliki laptop atau *smartphone*.

- 3) Listrik harus selalu tersedia selama proses pembelajaran *kahoot* berlangsung dan diperlukan proyektor. Hal ini karena pembelajaran dengan media *kahoot* tidak efisien tanpa adanya fasilitas yang dibutuhkan.

Berdasarkan pemaparan mengenai kekurangan *kahoot* di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kekurangan dari media *kahoot* dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Memerlukan fasilitas untuk dapat menunjang penggunaan *kahoot* seperti proyektor, infokus, jaringan internet yang memadai, dan listrik.
- 2) Tidak semua peserta didik memiliki laptop maupun *smartphone*.
- 3) Memerlukan lebih banyak waktu dalam menggunakan media *kahoot* dalam pembelajaran.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Dalam kegiatan pendidikan, belajar dan pembelajaran menjadi dua hal yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Adanya perubahan dari seseorang berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, pola pikir, tingkat pemahaman, sikap, dan kemampuan lain merupakan hal yang didapat dari proses belajar. Belajar menjadi suatu kegiatan yang tidak terlepas dari kehidupan manusia. Pada saat seseorang belajar, maka ilmu yang didapat dari proses belajar tersebut tentunya akan membantu dalam kehidupan. Menurut M. Sobry Sutikno (dalam Adhar Jamaludin dan Wardana, 2019, hlm. 6-7) mendefinisikan bahwa belajar merupakan suatu proses usahan yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini, perubahan adalah sesuatu yang dilakukan secara sadar dan bertujuan untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal, menurut Ihsana (2017, hlm. 4).

Menurut Tirtarahardja dan Sulo (2015, hlm. 129) belajar adalah perubahan perilaku yang relatif tetap karena pengaruh pengalaman (interaksi individu dengan lingkungan). Menurut Syaiful dan Aswan (2014, hlm. 5) belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya adalah perubahan tingkah laku,

baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek secara pribadi. Sejalan dengan C. T. Morgan (dalam Adhar Jamaludin dan Wardana, 2019, hlm. 7) yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan yang relatif dalam menetapkan tingkah laku sebagai akibat atau hasil dari pengalaman yang telah lalu.

Dari pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang ditempuh oleh seseorang sehingga pada akhirnya seseorang akan mengalami perubahan tingkah laku, meningkatnya kualitas diri, meningkatkan kecakapan, pengetahuan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain sebagainya. Yang mana belajar ini dilakukan oleh seseorang secara sadar dengan tujuan agar bisa menjadi individu yang lebih baik dari sebelumnya.

b. Pengertian Hasil Belajar

Keberhasilan proses pembelajaran dapat terlihat dari hasil belajar, yang mana didalamnya dapat dilihat perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dari peserta didik. Setelah terlaksananya kegiatan belajar mengajar maka akan diperoleh hasil belajar. Hasil belajar merujuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator dan derajat perubahan tingkah laku peserta didik (Nurmawati, 2016, hlm. 53). Menurut Sudijono (dalam Sitrisno dan Siswanto, 2016, hlm. 114) bahwa hasil belajar merupakan sebuah tindakan yang bisa mengevaluasi dan dapat mengungkapkan beberapa aspek yaitu seperti aspek proses berpikir, aspek kejiwaan, aspek nilai atau perilaku dan aspek keterampilan yang dimiliki peserta didik.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai suatu perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik berupa pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang diperolehnya sebagai hasil dari mengikuti kegiatan belajar (Susanto, 2013, hlm. 5). Hasil belajar merupakan sesuatu perihal yang penting dalam proses pembelajaran karena terdapat capaian atau indikator yang mampu mengukur kemajuan belajar peserta didik, menjadi umpan balik bagi perbaikan proses pembelajaran dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Zahay, Kumar, and Trimble, 2017).

Menurut Sudjana (dalam Bilhuda, T, 2017, hlm. 441-442) menyatakan bahwa dalam pengertian yang lebih luas, hasil belajar peserta didik umumnya

adalah perubahan perilaku yang ditimbulkan oleh pembelajaran dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan, menurut Asep Jihad dan Abdul Haris (dalam Friska Yotani, 2023, hlm. 31) bahwa hasil belajar merupakan keterampilan atau kemampuan yang dikembangkan anak-anak sebagai hasil dari keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar. Guru bisa menetapkan tujuan pembelajaran untuk kegiatan instruksional atau pembelajaran. Para peserta didik yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran adalah para peserta didik yang berhasil dalam pencapaian hasil belajar.

Berdasarkan beberapa definisi menurut ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik sehingga dapat diimplementasikan pengetahuan yang didapat peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar akan berpengaruh dalam membentuk kepribadian seseorang yang ingin mencapai suatu hasil yang lebih baik untuk masa depan sehingga dapat mengubah pola pikir seseorang dan menjadi orang yang lebih baik. Hasil belajar merupakan perolehan dari prestasi yang dicapai secara optimal oleh peserta didik dengan adanya usaha sadar untuk mendapatkannya.

c. Manfaat Hasil Belajar

Menurut Susanto (2016, hlm. 20) mengatakan bahwa hasil belajar perlu adanya perubahan sehingga menunjukkan keadaan yang lebih baik, sehingga memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Memperluas pengetahaun.
- 2) Memahami sesuatu yang tidak dipahami sebelumnya.
- 3) Meningkatkan perkembangan keterampilan.
- 4) Memiliki perspektif baru.
- 5) Lebih menghargai sesuatu.

Sedangkan, menurut Kunandar (2013, hlm. 68) mengemukakan bahwa manfaat hasil belajar yaitu:

- 1) Menggambarkan seberapa dalam seorang siswa telah menguasai suatu kompetensi tertentu.
- 2) Mengevaluasi hasil belajar siswa dalam rangka membantu peserta didik memahami dirinya, membuat keputusan tentang langkah berikutnya, baik

untuk pemilihan program, pengembangan kepribadian maupun untuk penjurusan.

- 3) Menemukan kesulitan belajar dan kemungkinan prestasi yang bisa dikembangkan peserta didik serta sebagai alat diagnosis yang membantu guru menentukan apakah siswa perlu mengikuti remedial atau pengayaan.
- 4) Menemukan kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran yang sedang berlangsung guna perbaikan proses pembelajaran berikutnya.
- 5) Kontrol bagi guru dan sekolah tentang kemajuan peserta didik.

Sedangkan, menurut Sudjana & Ibrahim (2013, hlm. 3) mengemukakan bahwa hasil belajar harus menunjukkan perubahan menjadi keadaan yang lebih baik, sehingga bermanfaat:

- 1) Menambah pengetahuan.
- 2) Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya.
- 3) Lebih mengembangkan keterampilan yang dimiliki.
- 4) Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal.
- 5) Lebih menghargai sesuatu dari pada sebelumnya.

Menurut Poni Lestari, dkk (2023, hlm. 35-47) menyatakan bahwa manfaat hasil belajar tidak hanya untuk mengetahui sejauh mana kinerja peserta didik memahami materi pelajaran tetapi juga untuk menentukan metode apa yang harus diambil oleh guru, peserta didik dan orang tua untuk proses pembelajaran di masa depan. Selain itu, menurut Ida Magdalena, dkk (2020, hlm. 244-257) menyatakan bahwa terdapat tiga manfaat hasil belajar, antara lain:

- 1) Memperoleh pemahaman pelaksanaan dan hasil pembelajaran yang telah berlangsung/dilaksanakan guru.
- 2) Membuat keputusan berkenaan dengan pelaksanaan dan hasil pembelajaran.
- 3) Meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran dalam rangka upaya meningkatkan kualitas keluaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat dari hasil belajar, yaitu menambah pengetahuan, membantu peserta didik untuk mengevaluasi hasil belajar agar bisa memahami kemampuan peserta didik, meningkatkan keterampilan peserta didik, menemukan masalah dan kekurangan

dari peserta didik agar bisa lebih baik di pembelajaran selanjutnya, dan menjadi lebih menghargai tentang suatu hal yang belum diketahui sebelumnya.

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Syah (2011, hlm. 132) faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik antara lain:

- 1) Faktor internal, yaitu kondisi / keadaan jasmani dan rohani peserta didik.
- 2) Faktor eksternal, yaitu kondisi lingkungan sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan.
- 3) Faktor pendekatan belajar merupakan jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.

Menurut Slameto (2013, hlm. 3) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu:

- 1) Faktor internal terdiri dari faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- 2) Faktor eksternal terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Susanto (2013, hlm. 15-18), yaitu:

- 1) Kecerdasan anak
Kemampuan dalam berpikir peserta didik dapat mempengaruhi cepat dan lambatnya dalam bertindak saat memecahkan suatu masalah. Kecerdasan peserta didik memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran karena dapat membantu menentukan berhasil tidaknya peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 2) Kesiapan atau kematangan
Kesiapan atau kematangan adalah tahap perkembangan di mana peserta didik atau organnya berfungsi dengan baik. Dalam kegiatan belajar, kesiapan atau kematangan peserta didik sangat penting dalam menentukan hasil belajar. Kematangan tersebut berkaitan dengan minat belajar peserta didik. Dengan demikian, seiring dengan meningkatnya tingkat kematangan peserta didik, maka minat pun akan meningkat.
- 3) Bakat peserta didik

Bakat adalah kemampuan potensi yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Sebenarnya setiap peserta didik memiliki bakat, tetapi karena kurang dikembangkan maka tidak terlihat. Bakat sangat penting karena dapat mempengaruhi tingkat restasi belajar siswa.

4) Kemauan belajar

Kemauan adalah pendorong bagi anak untuk bersemangat dan aktif untuk meningkatkan hasil belajar. Meningkatkan kemauan belajar peserta didik sebenarnya adalah tugas bagi guru. Hal ini dikarenakan peserta didik belum sepenuhnya memahami manfaat belajar bagi masa depan. Tugas guru harus selalu memberikan dorongan untuk meningkatkan kemauan belajar, sehingga aktivitas peserta didik lebih bermakna dalam meningkatkan hasil belajar.

5) Minat

Minat merupakan keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Ketika peserta didik tertarik untuk belajar, maka kegiatan pembelajaran terfokus pada apa saja yang meningkatkan hasil belajar, karena peserta didik lebih aktif dan cenderung mencoba sesuatu ketika mereka tahu bahwa hasil yang mereka peroleh memuaskan.

6) Model penyajian materi pelajaran

Model yang digunakan guru dapat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Model yang digunakan dalam pembelajaran sebaiknya dikemas dengan cara yang menarik agar peserta didik tidak jenuh dan bosan. Mengemas kegiatan yang menyenangkan selalu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan ide, memberikan peluang untuk mengembangkan kreativitas itu juga dapat membantu daya tarik peserta didik. Materi yang diberikan tentunya juga harus mudah dipahami, agar peserta didik tidak putus asa dalam belajar.

7) Pribadi atau sikap guru

Sikap yang dilakukan guru merupakan sebagai teladan bagi peserta didik. Maka sebagai guru harus selalu memberikan contoh yang baik. Jika kepribadian dan sikap guru aktif dan kreatif dalam berperilaku, maka peserta didik akan menirukan kepribadian tersebut. Kepribadian dan sikap seorang

guru tercermin dalam perilaku yang baik seperti ramah, menyayangi siswa, rajin, disiplin, sopan, membimbing peserta didik dengan kasih sayang, memberikan masukan demi membangun, dan bertanggung jawab dalam segala hal.

8) Suasana pengajaran

Pembelajaran yang menyenangkan dan menumbuhkan suasana yang aktif antar peserta didik maupun guru untuk saling berdiskusi dapat memberikan nilai yang lebih dalam proses pembelajaran. Untuk memaksimalkan hasil belajar peserta didik, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang asyik, selain suasana kelas yang tenang, tugas guru adalah untuk mengelola dengan baik. Kemampuan maksimal seorang guru menjadi kunci untuk memotivasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya. Kemampuan yang dapat mendorong keberhasilan ini dimiliki seorang guru yang profesional. Profesional berarti guru ini benar-benar memiliki kemampuan dalam bidangnya, serta memahami betul materi atau bahan yang akan diajarkan.

9) Masyarakat

Kepribadian peserta didik dapat dipengaruhi oleh masyarakat yang ada di sekitarnya. Karena masyarakat adalah lingkungan yang begitu luas, dan tercipta banyak tingkah laku serta karakter karakter yang ada. Hal ini terjadi karena dalam masyarakat terdiri dari banyak latar belakang yang berbeda-beda.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik menurut Walisman (dalam Susanto, 2016, hlm. 12) antara lain:

1) Faktor Internal

Kemampuan belajar peserta didik dipengaruhi atas faktor internal yang bisa dari dalam diri mereka. Adapun faktor-faktor internal ini adalah kecerdasan, minat, fokus, ketekunan, sikap positif, kebiasaan belajar yang baik, dan kesehatan fisik yang baik.

2) Faktor Eksternal

Keluarga, pendidikan, dan masyarakat merupakan factors eksternal yang mempengaruhi hasil belajar hasil belajar peserta didik bisa ada karena adanya

pengaruh dari keadaan lingkungan keluarga secara ekonomi, kurangnya perhatian orang tua, dan perilaku sehari-hari dari orang tua.

Selain itu, menurut Hanadi (dalam Rusman, 2014, hlm. 130) menyatakan bahwa terdapat dua faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- 1) Faktor Internal
 - a) Faktor psikologis. Faktor psikologis bisa dilihat seperti tidak lelah, tidak cacat fisik, dan hal-hal lainnya.
 - b) Faktor psikologis, karena mentalitas setiap peserta didik berbeda maka hasil belajar pun akan terpengaruh. Bakat, minat, IQ, perhatian, motif, motivasi, daya nalar dan kognitif adaag beberapa faktor dari psikologis peserta didik.
- 2) Faktor Eksternal
 - a) Faktor lingkungan. Faktor ini akan berpengaruh pada hasil belajar baik fisik maupun sosial.
 - b) Faktor Instrumental. Hasil pembelajaran yang diharapkan merupakan dasar dari keberadaan dan penggunaannya diharapkan mereka akan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksud seperti kurikulum, fasilitas, dan guru.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri peserta didik, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik seperti lingkungan, keluarga, dan masyarakat. Oleh karena itu, peran keluarga, masyarakat, dan lingkungan sangat diperlukan agar peserta didik bisa belajar dengan baik dan memperoleh hasil belajar yang baik pula.

e. Indikator Hasil Belajar

Adapun indikator hasil belajar menurut Moore (dalam Rini & Ricardho, 2017, hlm. 327) menyebutkan bahwa indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, meliputi pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah afektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.

- 3) Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement*.

Indikator hasil belajar menurut Ariyana, et al. (2018, hlm. 6-12), yaitu:

- 1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif meliputi kemampuan dari peserta didik dalam mengulang atau menyatakan kembali konsep / prinsip yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran yang telah didapatnya.

- 2) Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan penerimaan suatu objek yang berhubungan dengan sikap, nilai, emosi, dan perasaan dalam kegiatan pembelajaran.

- 3) Ranah Psikomotor

Keterampilan proses psikomotor merupakan keterampilan dalam melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota tubuh yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik).

Berikut ini Tabel ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor menurut Bloom (dalam Ariyana, et al., 2018, hlm. 6-12).

Tabel 2. 1 Proses Kognitif Sesuai Dengan Level Kognitif Bloom

Proses Kognitif			Definisi
C1	LOTS	Mengingat	Mengambil pengetahuan yang relevan dari ingatan.
C2		Memahami	Membangun arti dari proses pembelajaran.
C3		Menerapkan/ Mengaplikasikan	Melakukan prosedur di dalam situasi yang tidak biasa.
C4	HOTS	Menganalisis	Memecah materi ke dalam bagian-bagian untuk menentukan dan menghubungkan antar bagian tersebut secara keseluruhan.
C5		Menilai/ Mengevaluasi	Membuat pertimbangan berdasarkan kriteria atau standar.
C6		Mengkreasi/ Mencipta	Menempatkan unsur-unsur secara bersama-sama secara fungsional.

Tabel 2. 2 Ranah Afektif

Proses Afektif		Definisi
A1	Penerimaan	Kepekaan siswa untuk menerima rangsangan dari luar.
A2	Menanggapi	Menunjukkan sikap partisipasi untuk menerima rangsangan dari luar.
A3	Penilaian	Memberikan nilai dan kepercayaan terhadap stimulus tertentu.
A4	Mengelola	Konseptualisasi nilai-nilai menjadi sistem nilai, serta pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki.
A5	Karakterisasi	Keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola tingkah lakunya.

Tabel 2. 3 Proses Psikomotor

Proses Psikomotor		Definisi
P1	Imitasi	Meniru tindakan seseorang.
P2	Manipulasi	Melakukan keterampilan atau menghasilkan produk dengan cara mengikuti petunjuk umum, bukan berdasarkan observasi.
P3	Presisi	Melakukan keterampilan atau menghasilkan produk dengan akurasi, proporsi, dan ketepatan.
P4	Artikulasi	Memodifikasi keterampilan atau produk agar sesuai dengan situasi baru.
P5	Naturalisasi	Menyelesaikan satu atau lebih keterampilan dengan mudah dan membuat keterampilan dengan mudah dan membuat keterampilan otomatis dengan tenaga fisik atau mental yang ada

Sejalan dengan pendapat Catharina Tri Ani (Sari, I. P., 2022, hlm. 28-29) bahwa terdapat tiga ranah indikator hasil belajar, yaitu sebagai berikut:

- 1) Ranah Kognitif. Peserta didik berpartisipasi dalam hasil belajar kognitif seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Ranah Afektif. Ranah ini berkaitan dengan kemampuan seseorang baik dari segi sikap, nilai, perasaan, dan emosi.

- 3) Ranah Psikomotor. Ranah ini menyangkut tentang gerakan otot. Kemampuan gerakan refleks dalam kemampuan perseptual fundamental, keterampilan bidang fisik, dan lain sebagainya.

Menurut Sumbawati (2019, hlm. 46) menyatakan bahwa indikator hasil belajar antara lain:

- 1) Ranah kognitif, merupakan kemampuan untuk mengingat atau mengenali nama, istilah, ide, gejala, dan rumus.
- 2) Ranah Afektif, adalah ranah yang berhubungan dengan sikap dan nilai, meliputi bersedia berpartisipasi dan memanfaatkan.
- 3) Ranah psikomotorik, adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan meliputi kemampuan tindakan mandiri.

Selain itu, Supardi (2015, hlm. 5) menyatakan bahwa indikator yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar adalah:

- 1) Hasil belajar yang dicapai peserta didik
Pencapaian prestasi belajar yang dicapai peserta didik sesuai dengan acuan patokan nilai yang telah ditetapkan.
- 2) Proses belajar mengajar
Prestasi belajar yang dicapai peserta didik dibandingkan antara sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat dari ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri dari tiga ranah, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).

6. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Hakikat IPAS

Pada kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS dipadukan menjadi satu sebagai Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang bertujuan agar peserta didik dapat memandang lingkungan alam dan sosial secara utuh. Mata pelajaran IPAS terdiri dari dua elemen, yaitu pemahaman IPAS (sains dan sosial) dan keterampilan proses. Menurut Ida Fiteriani (2017, hlm. 5) mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang memerlukan kemampuan berpikir kritis dan analisis peserta didik untuk memecahkan masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dalam prosesnya, menurut Ida Fiteriani (2019, hlm. 72)

pembelajaran IPA yang dilakukan benar-benar dapat memaksimalkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar sehingga dapat mendukung peserta didik untuk memahami konsep pembelajaran IPA dan proses belajar yang dialami menjadi lebih bermakna.

Menurut Nungky Kurnia dan Ayu Reza (2020, hlm. 177-186) mata pelajaran IPS lebih menekankan pada keterampilan yang harus dimiliki peserta didik dalam memecahkan masalah, baik masalah yang terdapat pada lingkup sendiri sampai dengan masalah yang sangat kompleks. Dengan adanya pengimplementasian kurikulum baru yakni kurikulum merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial pada sekolah dasar diajarkan secara bersamaan dengan nama mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Adapun tujuan dari adanya mata pelajaran IPAS agar peserta didik di sekolah dasar lebih siap untuk mengikuti pembelajaran IPA dan IPS yang diajarkan secara terpisah pada jenjang pendidikan berikutnya (Faiz, dkk, 2022). Pada kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS dileburkan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS (Ana Widiyastuti, 2022, hlm. 202).

IPA merupakan kumpulan pengetahuan dan cara-cara untuk mendapatkan dan mempergunakan pengetahuan itu. Sains terdiri dari tiga komponen yang saling berkaitan, yaitu produk, proses, dan sikap. IPS merupakan pengetahuan yang mengkaji peristiwa, fakta, dan konsep yang berkaitan dengan ilmu sosial. Dengan adanya pembelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara yang berwawasan sosial, luas, demokratis, dan bertanggung jawab serta menjadi warga dunia yang cinta damai (Ani Rusilowati, 2022, hlm. 2).

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Dengan adanya pembelajaran IPAS di sekolah dasar, peserta didik dapat mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Adapun tujuan mata pelajaran IPAS menurut Kemendikbudristek (dalam Devi Suci, 2023, hlm. 36-37), yaitu:

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.

- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjagam melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangga serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.
- 6) Mengembangkan pengetahuan dan pemaahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Nurul Saadah, dkk (2022, hlm. 9181) bahwa tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka yaitu:

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu.
- 2) Peserta didik berperan aktif.
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri.
- 4) Mengerti diri sendiri dan lingkungannya.
- 5) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS.

Tujun adanya pendidikan IPAS untuk membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya. Yang mana keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi (Kemendikbudristek, 2022, hlm. 4).

c. Karakteristik Pembelajaran IPAS

Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kemampuan mengambil keputusan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik. Sebagai negara yang kaya akan kearifan lokal, melalui IPAS diharapkan peserta didik menggali kekayaan kearifan lokal

terkait IPAS termasuk menggunakannya dalam memecahkan masalah (Kemendikbudristek, 2022, hlm. 4). Adapun karakteristik pembelajaran IPAS menurut Kemendikbud (dalam Devi Suci, 2023, hlm. 37), yaitu sebagai berikut:

- 1) Bersifat dinamis. Pengetahuan dari zaman ke zaman terus mengalami perubahan, sehingga perlu dilakukan pengkajian.
- 2) Pendekatan yang lebih holistik. Perlunya penggunaan sudut pandang yang luas berkaitan dengan disiplin ilmu lainnya untuk memperoleh pengetahuan baru.

Fokus utaman yang ingin dicapai dari pembelajaran IPAS di sekolah dasar bukan pada banyanya konten materi yang dapat diserap oleh peserta didik, tetapi dari seberapa besar kompetensi peserta didik dalam memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki. Dengan mempertimbangkan bahwa usia anak SD masih memandang segala sesuatu secara apa adanya, utuh dan terpadu maka pembelajaran IPA dan IPS disederhanakan menjadi satu yaitu mata pelajaran IPAS. Hal ini juga didasari bahwa anak usia SD yang berada dalam tahap berpikir konkrit/ sederhana, holistik, komprehensif, dan tidak detail. Pembelajaran di SD harus mendorong peserta didik untuk melakukan eksplorasi, investigasi, dan mengembangkan pemahaman terkait lingkungan sekitar (Kemendikbudristek, 2022, hlm. 5)

Tidak jarang permasalahan yang timbul tidak bisa diselesaikan hanya dengan melihat dari satu sudut pandang saja, baik itu dari keilmuan alam atau ilmu sosial saja, tetapi dibutuhkan pendekatan yang lebih holistik dari berbagai disiplin ilmu, menurut Yanitsky (dalam Kemendikbudristek, 2022. Hlm. 7). Pelaksanaan pembelajaran IPAS tidak berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Rencana pembelajaran memerlukan model pembelajaran, bahan ajar, media, dan penilaian yang sesuai dengan karakteristik IPAS agar tercapainya tujuan pembelajaran IPAS.

d. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka disampaikan dalam dua bentuk, yaitu (1) rangkuman keseluruhan elemen dalam setiap fase dan (2) capaian untuk setiap elemen pada setiap fase yang lebih terperinci. Pada penelitian ini,

subjek penelitian adalah kelas V sekolah dasar. Adapun capaian pembelajaran IPAS pada Fase C (Umumnya untuk kelas V dan VI SD /MI/Program Paket A) yaitu pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari (Kemendikbudristek, 2022, hlm. 14).

B. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu di antaranya sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh (Alghaniy Nurhadiyati, dkk. 2021, hlm. 327-333) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (Quasi Eksperiment). Hasil penelitian ini menyatakan bahwa berdasarkan hasil analisis perhitungan diperoleh nilai t hitung adalah 26,605 dan t tabel 1,729. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis awal ditolak, berarti hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis penelitian diterima. Berdasarkan analisis data yang diperoleh, dengan menggunakan model pembelajaran PjBL memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD. Persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama meneliti tentang model project based learning terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada penelitian terdahulu yang tidak menggunakan media kahoot, kelas yang diteliti, tahun, dan sekolah yang diteliti.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh (Primanita Sholihah, dkk. 2023, hlm. 3118-3125) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas aplikasi kahoot untuk meningkatkan pembelajaran IPA kelas V UPTD SDN 5 Nagri Kaler”. Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan dalam pemahaman peserta didik mulai dari pretest,

evaluasi kahoot hingga posttest. Terlihat dalam pengerjaan pretest nilai tertinggi hanya mencapai angka 80, sedangkan setelah evaluasi melalui kahoot dilakukan, lalu dilaksanakannya pengerjaan posttest maka dalam grafik nilai posttest tertinggi mencapai angka 100. Hal ini dapat diartikan bahwa pembelajaran yang telah dilaksanakan cukup efektif karena dalam hasil akhir posttest yang telah dilakukan sebagian besar siswa mencapai nilai ketuntasan. Persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menggunakan aplikasi kahoot dan dilakukan di kelas V. Perbedaan dengan penelitian terdahulu terletak pada variabelnya yang mana peneliti terdahulu hanya menggunakan kahoot tidak menggunakan model project based learning. Perbedaan lainnya terletak pada kelas yang diteliti, tahun, dan sekolah yang diteliti.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh (Zam Inayah, dkk. 2021, hlm. 129-137) dalam penelitiannya yang berjudul “The effectiveness of PBL and PjBL assisted kahoot learning models on student learning outcomes”. Jenis penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan teknik pengambilan sampel cluster random sampling. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik yang memperoleh model pembelajaran project based learning berbantuan kahoot lebih baik dibandingkan kelas yang mendapat model pembelajaran konvensional yang mana rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang memperoleh model pembelajaran project based learning yaitu sebesar 70% yang berarti telah mencapai ketuntasan belajar. Persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu variabel yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran project based learning berbantuan kahoot dan menggunakan metode kuasi eksperimen. Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada penelitian terdahulu meneliti hasil belajar matematika, kelas yang diteliti, tahun, dan sekolah yang diteliti.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh (Elisabet, dkk. 2019, hlm. 285-291) dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)”. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode deskriptif komparatif dengan jenis penelitian PTK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meningkatnya motivasi peserta didik dalam belajar juga berdampak pada hasil

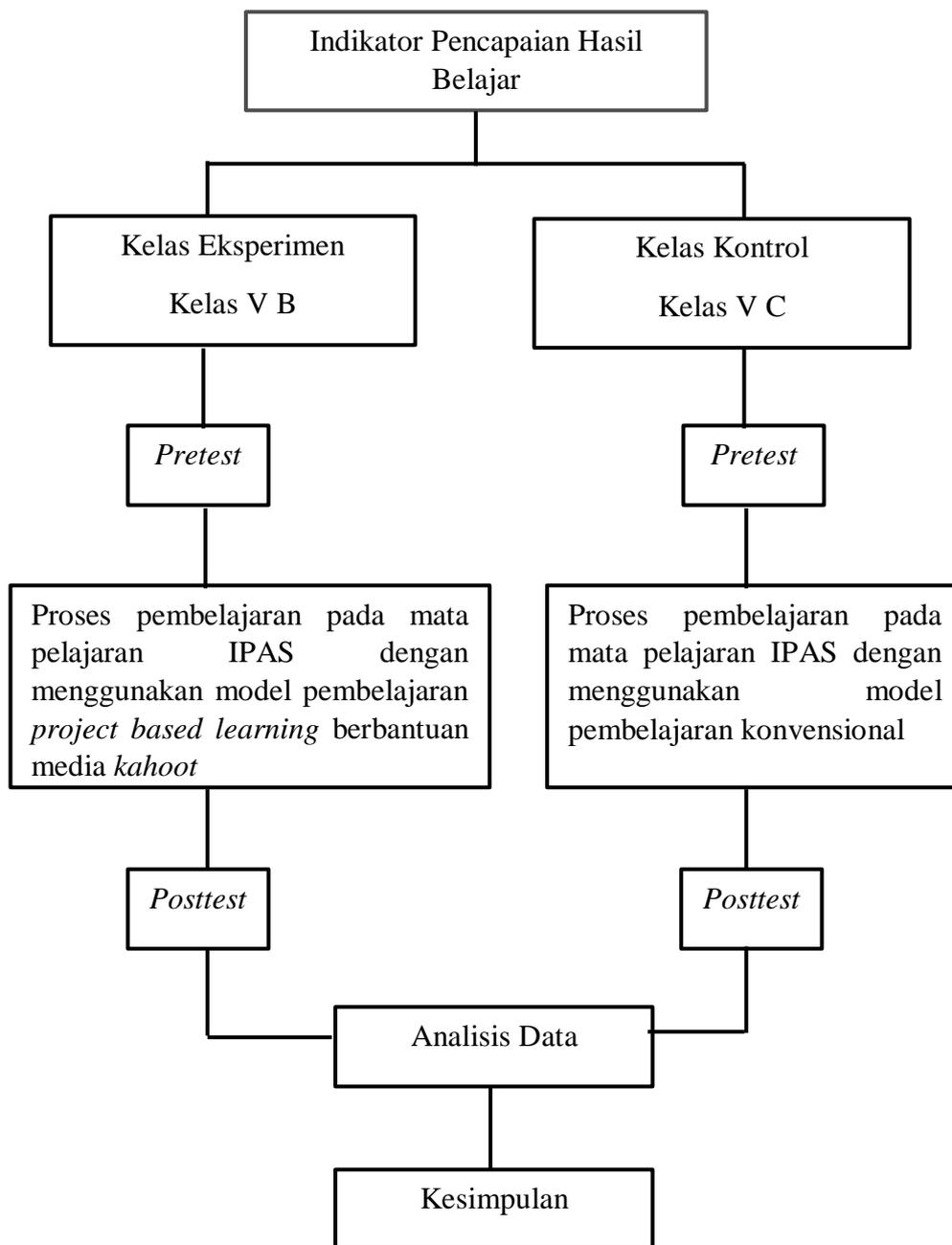
belajar peserta didik, dimana pada pra siklus memperoleh presentase 40% dan meningkat secara bertahap dengan presentase 62% pada siklus I, sedangkan untuk siklus II meningkat dengan presentase sebanyak 81%. Disimpulkan bahwa dengan menggunakan model project based learning mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA. Persamaan dengan peneliti terdahulu yaitu sama-sama meneliti tentang model project based learning terhadap hasil belajar IPA. Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu pada jenis penelitian yang digunakan, kelas yang diteliti, tahun, dan sekolah yang diteliti

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh (Resna Nur Amelia, 2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Berbasis STEM Berbantuan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (Quasi Eksperimen). Penelitian ini menyatakan bahwa hasil perhitungan uji t pada tingkat signifikansi 0,05 diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,086 > 2,110$. Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan video berbasis STEM berbantuan media kahoot terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD. Persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menggunakan media *kahoot* dan meneliti tentang hasil belajar peserta didik. Perbedaannya peneliti terdahulu hanya menggunakan *kahoot* tidak menggunakan model *project based learning*. Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada kelas yang diteliti, tahun, dan sekolah yang diteliti.

C. Kerangka Pemikiran

Menurut Uma Sekaran dalam bukunya Business Research (Dalam Sugiyono, 2013, hlm. 60) mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Pada penelitian ini, variabel yang akan diteliti yaitu hasil belajar peserta didik. Sampel yang dilakukan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran project based learning berbantuan media kahoot sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran

konvensional. Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2. 6 Skema Kerangka Berpikir

Berdasarkan skema kerangka berpikir tersebut, nantinya kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol akan diberikan soal *pretest* sebelum pembelajaran. Setelah itu, diberikan perlakuan masing-masing kelas, dimana kelas eksperimen melakukan pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media *kahoot* sedangkan, kelas

kontrol melakukan pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran konvensional. Setelah diberi perlakuan, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan tes akhir berupa soal *posttest*. Setelah data diperoleh, kemudian data diuji teknik pengolahan data yang sesuai, kemudian penarikan kesimpulan.

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut Eko Budi, dkk. (2022, hlm. 385) menyebutkan bahwa asumsi (atau anggapan dasar) adalah anggapan yang menjadi titik tolak penelitian, asumsi secara implisit terkandung dalam paradigma, perspektif dan kerangka teori yang digunakan dalam penelitian. Sejalan dengan Fiantika (2022, hlm. 24) bahwa asumsi merupakan dugaan yang diterima sebagai landasan dasar berpikir yang diyakini kebenarannya yang dirumuskan secara jelas yang berguna untuk memperkuat permasalahan, menentukan objek penelitian, tempat pengambilan dan instrument penelitian. Arikunto (2014, hlm. 107) berpendapat bahwa anggapan dasar atau asumsi adalah sesuatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumuskan secara jelas.

Adapun asumsi dasar dalam penelitian adalah hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 042 Gambir lebih tinggi dengan menggunakan model *project based learning* berbantuan media *kahoot* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

2. Hipotesis

Sugiyono (2019, hlm. 99) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dan didasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Sedangkan, menurut Edi Suryadi, dkk (2019, hlm. 34) bahwa hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara, serta perlu diuji secara empiris, tentang hubungan antar variabel yang dirumuskan dengan model penelitian. Sejalan dengan Burhan Bungin (2017, hlm. 85) yang menyatakan bahwa hipotesis adalah suatu kesimpulan yang masih kurang atau belum sempurna.

Berikut ini adalah hipotesis tindakan penelitian, didasarkan pada kerangka pemikiran diatas, maka hipotesis tindakan penelitian ini, yaitu:

- a. H₁: Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *project based learning* berbantuan media *kahoot* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
H₀: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *project based learning* berbantuan media *kahoot* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
- b. H₁: Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *project based learning* berbantuan media *kahoot*.
H₀: Tidak terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *project based learning* berbantuan media *kahoot*.
- c. H₁: Terdapat pengaruh penggunaan model *project based learning* berbantuan media *kahoot* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik.
H₀: Tidak terdapat pengaruh penggunaan model *project based learning* berbantuan media *kahoot* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik.