

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu cara untuk mengembangkan potensi manusia. Semua potensi yang dimiliki individu dapat ditingkatkan secara sistematis melalui pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan sangat penting dalam kehidupan, karena memungkinkan individu untuk mengasah bakat dan kemampuan yang dimiliki. Tujuan utama pendidikan adalah agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dalam diri mereka dan menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Belajar adalah proses perubahan perilaku individu yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan perilaku melalui pengolahan materi pembelajaran. Dengan demikian, pendidikan sangat terkait dengan proses belajar. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1, pendidikan adalah usaha yang terencana dan sadar untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan tidak hanya dilihat sebagai upaya untuk memberikan informasi serta mengembangkan kecakapan, tapi juga sebagai usaha untuk memenuhi keinginan, keperluan, serta potensi individu, sehingga bisa menggapai pola hidup yang memuaskan baik secara pribadi ataupun sosial. Pendidikan bukan cuma persiapan untuk masa depan, tapi juga perlu untuk kehidupan anak-anak saat ini yang sesertag tumbuh menuju kedewasaan. Proses pendidikan adalah belajar yang didapat oleh setiap individu (peserta didik) supaya mereka bisa memahami, mengerti, serta menjadi lebih dewasa, serta mampu berpikir dengan lebih kritis. Al-Qur'an berkali-kali mengungkapkan perlunya pengetahuan. Tanpa pengetahuan, niscaya kehidupan manusia akan menjadi sengsara. Al-Qur'an memperingatkan manusia supaya mencari ilmu pengetahuan sebagaimana firman Allah pada surat Al-Kahfi: 66 disebutkan:

قَالَ لَهُ مُوسَى هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَى أَنْ تُعَلِّمَ مِنَّمَا عَلَّمْتَ رَسُولًا

Artinya: "Musa berkata kepada Khidhr, Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu?"

Saat ini, manusia hidup di abad ke-21, sebuah periode di mana mereka menghadapi era digital dengan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi yang sangat cepat. Menurut Redhana, I. W. (2019), abad ke-21 dikenal sebagai abad pengetahuan, ekonomi berbasis pengetahuan, teknologi informasi, globalisasi, serta revolusi industri, serta lainnya. Untuk menghadapi tantangan di abad ke-21, sangat perlu untuk mengembangkan kecakapan yang diperlukan, seperti yang diidentifikasi oleh *National Education Association* (pada Yusa Nur, 2022) yang dikenal sebagai "*The 4C Skills*", yakni Kolaborasi, Komunikasi, Pemikiran Kritis serta pemecahan persoalan, serta Kreativitas serta inovasi. Oleh sebab itu, manusia perlu mempersiapkan diri supaya bisa menghadapi tantangan abad ke-21 dengan lebih baik serta siap untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Era globalisasi di abad ke-21 saat ini tidak cuma memberikan dampak positif untuk suatu negara, tapi juga dampak negatif, seperti makin hilangnya karakter serta akhlak generasi penerus. Pada menghadapi situasi ini, pendidik mesti tetap mengedepankan nilai - nilai keislaman untuk membentuk peserta didik yang berakhlak serta berakarakter baik. Tujuan pendidikan Islam adalah untuk mewujudkan nilai - nilai Islami pada diri peserta didik, yang didapat lewat proses pendidikan yang fokus pada perolehan kepribadian Islam yang beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan begitu, mereka bisa mengembangkan diri menjadi hamba Allah yang taat serta mempunyai pengetahuan yang seimbang antara dunia serta akhirat, sehingga terbentuklah manusia Muslim yang sempurna serta sepenuhnya berserah diri kepada Allah. Selain itu, jika dilihat dari perspektif nilai - nilai Sunda, terbiasa pendidikan karakter yang berlandaskan empat nilai dasar: religius, cerdas, sehat, serta berakarakter. Menurut Suryalaga (pada Kurniasih *et al.*, 2021), keempat nilai tersebut sejalan dengan catur diri ihsan, yakni pengkuh agamana (melaksanakan

syariat Islam), luhung elmuna (mempunyai pengetahuan luas), jembar budayana (menghargai budaya), serta rancage gawena (kreatif pada bekerja serta mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman). Dengan mengintegrasikan nilai Sunda pada belajar, hal ini akan mendukung pembentukan karakter serta akhlak yang sesuai dengan nilai - nilai budaya.

Tujuan utama dari belajar adalah untuk menbisakan serta meningkatkan perilaku manusia lewat pengetahuan, kecakapan, sikap positif, serta berbagai kecakapan lainnya yang bisa dikembangkan selama proses belajar. Proses ini menjadi fondasi untuk aktivitas pendidikan di sekolah, di mana para peserta didik mendapat hasil belajar. Proses belajar mengajar, yang sering disebut belajar, adalah interaksi antara pendidik serta peserta didik yang berlangsung pada lingkungan belajar. Terbisa dua komponen perlu pada aktivitas belajar yang tidak bisa dipisahkan, yakni peserta didik serta pendidik. Untuk menggapai hasil belajar yang optimal, diperlukan interaksi yang konsisten antara peserta didik serta pendidik.

Belajar adalah upaya memotivasi semangat peserta didik sehingga menggapai hasil belajar yang efektif (Harefa, D., 2022). Selain itu, belajar adalah gabungan unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, serta prosedur (Menurut Maryati, I *et al.*, 2022) belajar adalah perencanaan atau desain sebagai upaya belajar peserta didik. Oleh karena itu belajar memerlukan: a) berpusat pada peserta didik; b) pengembangan kreativitas peserta didik; c) belajar yang menantang serta menyenangkan; d) beserta nilai etika, logika, estetika, serta kinestetika; e) pengalaman belajar bervariasi. Sehingga diartikan bahwa belajar adalah usaha mengelola lingkungan belajar yang bertujuan menciptakan pengembangan kreatifitas peserta didik serta menggapai tujuan belajar (Fau, 2022). Keberhasilan proses belajar berhubungan dengan kecakapan pendidik serta keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran.

Keberhasilan belajar seseorang diukur dari prestasi belajarnya. Prestasi belajar diartikan, seberapa jauh hasil yang sudah didapat peserta didik pada penguasaan tugas-tugas atau materi pelajaran yang diterima pada waktu tertentu (Fihriallah *et al.*, 2019). Penguasaan hasil belajar bisa dilihat dari perilakunya, baik perilaku pada bentuk penguasaan pengetahuan, kecakapan berfikir ataupun

kecakapan motorik. Di sekolah, hasil belajar atau prestasi belajar ini bisa dilihat dari penguasaan peserta didik akan bidang studi yang telah ditempuhnya (Nurhayanti *et al.*, 2020).

Hasil belajar merupakan aspek utama pada proses belajar. Hasil belajar peserta didik pada dasarnya mencerminkan perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik. Prestasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor internal yang berasal dari pada diri peserta didik serta faktor eksternal dari lingkungan. Salah satu faktor internal yang berperan pada perolehan hasil belajar adalah kreativitas peserta didik. Kreativitas merupakan kecakapan berpikir divergen, yakni kecakapan mengeksplorasi berbagai alternatif jawaban yang sama benarnya terhadap suatu permasalahan (Rahman, S. 2021).

Seiring dengan perkembangan zaman saat ini, Indonesia telah mengimplementasikan kurikulum yang dikenal sebagai kurikulum merdeka, yang merupakan perbaikan dari kurikulum sebelumnya. Kurikulum merdeka ini merupakan salah satu langkah dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, serta Teknologi (Kemdikbudristek, 2024) untuk mengatasi persoalan belajar yang muncul setelah pandemi Covid-19. Pada kurikulum merdeka, bidang studi IPA serta IPS digabungkan menjadi satu bidang studi yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggabungan ini dilakukan karena anak-anak di usia SD cenderung melihat segala sesuatu secara utuh serta terpadu. Bidang studi IPAS terdiri dari dua komponen, yakni pemahaman terkait IPAS (sains serta sosial) serta keterampilan proses.

Namun dengan seiring berjalannya waktu, kini telah muncul konsep baru yang dikenal dengan *Deep Learning*. Menurut Komunitas Pengerak Pendidikan Daerah (KPPD) Indramayu (2024), *deep learning* adalah metode belajar yang memungkinkan peserta didik untuk memahami suatu materi dengan lebih mendalam serta meningkatkan kecakapan mereka pada menganalisis serta memecahkan masalah. Pendekatan ini umumnya melibatkan aktivitas seperti studi kasus, diskusi yang lebih intens, serta pengaplikasian ide-ide yang dipelajari pada situasi kehidupan nyata.

Pendekatan pembelajaran mendalam melibatkan tiga elemen utama: (*learning that is meaningful*) pembelajaran yang bermakna, ini mengacu pada proses belajar di mana peserta didik bisa mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman atau pemahaman yang telah mereka miliki sebelumnya. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk membantu peserta didik melihat hubungan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan serta mudah dipahami. (*learning that is mindful*) pembelajaran yang penuh kesadaran menekankan partisipasi aktif peserta didik serta fokus pada proses pembelajaran. Pada pendekatan ini, peserta didik memberikan perhatian penuh pada setiap aktivitas belajar tanpa distraksi, tidak cuma berorientasi pada hasil, tapi juga menghargai perjalanan pada mendapat pemahaman. Serta (*learning that is joyful*) belajar yang menyenangkan, belajar yang menyenangkan bertujuan untuk membangun pengalaman belajar yang positif serta memotivasi. Pendekatan ini menjadikan proses belajar lebih menarik untuk peserta didik, sehingga mendorong keterlibatan aktif mereka. Ketiga elemen ini saling mendukung untuk menciptakan pengalaman belajar yang menpada, relevan, serta memotivasi. Pendekatan ini juga menggabungkan pemahaman terhadap konteks, fokus yang jelas, serta suasana belajar yang menggembirakan untuk menolong peserta didik menggapai tujuan mereka.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam serta Sosial (IPAS) merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar serta mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Hal ini disebabkan oleh hubungan erat antara kehidupan manusia dengan makhluk hidup serta benda mati di alam semesta, serta interaksi sosial dengan lingkungan. Pembelajaran IPAS dapat membantu peserta didik mengembangkan rasa ingin tahu tentang fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Rasa ingin tahu ini mendorong peserta didik untuk memahami cara kerja alam semesta serta interaksi dengan orang lain (Kemendikbudristek, 2022). Materi pada pelajaran IPAS berhubungan dengan alam serta lingkungan sekitar peserta didik. Pemahaman yang baik pada pelajaran ini bisa menolong peserta didik mengidentifikasi persoalan yang dihadapi serta mencari solusinya. Hanya menghafal materi tidaklah cukup serta tidak efektif untuk menguasai pelajaran IPAS, karena peserta didik yang cuma menghafal belum tentu memahami konsep

yang dipelajari. Hal ini bisa menghambat kecakapan peserta didik pada berpikir kritis serta menganalisis persoalan yang berhubungan dengan IPAS, yang pada gilirannya bisa berdampak negatif pada hasil belajar mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan di SDN 162 Warung Jambu Kiaracandong peneliti menemukan bahwa perolehan hasil belajar IPAS peserta didik masih banyak yang berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Belajar (KKTP). Nilai pada ujian assessment semester 1, yang belum digabungkan dengan nilai tugas serta ulangan harian, membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPAS tergolong rendah. Di kelas VC, cuma 46,42% peserta didik yang menggapai nilai tuntas, sementara 53,58% belum tuntas. Di kelas VB, peserta didik yang tuntas mencapai 47,82%, sedangkan yang tidak tuntas mencapai 52,17%. Hal ini disebabkan karena peserta didik belum menguasai konsep dasar materi. Selain itu, mereka juga mengalami kesulitan dalam memahami permasalahan dengan baik. Kesulitan ini muncul akibat ketidakmampuan peserta didik pada mengklasifikasikan objek berdasarkan karakteristik tertentu, memilih prosedur yang tepat untuk menyelesaikan masalah, serta kurangnya pemahaman terhadap proses pembelajaran. Akibatnya, peserta didik tidak terdorong untuk meningkatkan pemahaman mereka dalam menyelesaikan masalah, karena pembelajaran lebih menekankan pada hafalan. Pendidik lebih menuntut peserta didik untuk mengingat serta menyimpan informasi tanpa benar-benar memahaminya, sehingga banyak nilai peserta didik yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Beberapa solusi yang bisa diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut meliputi penggunaan metode pembelajaran yang lebih bervariasi serta interaktif, seperti diskusi kelompok atau pembelajaran berbasis proyek, guna meningkatkan pemahaman materi di ranah kognitif serta mendorong keterlibatan peserta didik. Selain itu, perlu untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan emosional peserta didik dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta relevan dengan kehidupan mereka. Hal ini bisa dilakukan dengan mengaitkan materi pelajaran dengan topik yang menarik untuk peserta didik serta memberikan penghargaan atas partisipasi aktif mereka. Selanjutnya, disiplin serta fokus peserta didik bisa ditingkatkan lewat pengaplikasian aturan yang jelas serta konsisten di

kelas, serta memberikan tugas yang menantang namun tetap bisa dicapai untuk melatih kecakapan praktis mereka. Pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik serta pemahaman peserta didik juga perlu diaplikasikan, seperti penggunaan teknologi, video edukasi, atau metode belajar kolaboratif, supaya materi lebih mudah dipahami serta diterima. Selain itu, pendidik juga perlu memberikan umpan balik yang konstruktif serta membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan supaya mereka tidak merasa terbebani serta lebih percaya diri pada mengikuti proses pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh faktor potensi diri peserta didik serta lingkungan belajar. Faktor internal mencakup kemampuan peserta didik pada mengolah informasi untuk menyelesaikan masalah pada pelajaran IPAS. Sementara itu, faktor eksternal berkaitan dengan metode pengajaran yang lebih berfokus pada pendidik (*teacher-centered learning*). Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan belajar yang berorientasi pada peserta didik (*student-centered learning*) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar mencerminkan perubahan pada kecakapan peserta didik setelah proses belajar, baik secara tertulis ataupun lisan. Tingkat kemampuan ini dievaluasi lewat tiga ranah: kognitif, sikap, serta psikomotorik. Model belajar adalah rencana atau kerangka yang dipakai untuk merancang kurikulum, materi belajar, serta pengaturan proses belajar dari awal hingga akhir, yang dilaksanakan oleh pendidik serta diselaraskan dengan fasilitas yang tersedia di sekolah (Nainggolan, *et al.*, 2021, hlm. 2618-2619).

Untuk menjamin tercapainya tujuan belajar, pendidik mesti mampu memilih model belajar yang tepat pada saat proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan juga bisa dicapai dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran adalah hal penting dalam proses pembelajaran. Manfaat adanya model pembelajaran sebagai perangkat pembelajaran yang bisa mempengaruhi lingkungan, keadaan, situasi belajar diterapkan untuk pendidik. Selain itu, pemilihan model pembelajaran pendidik bisa mengetahui informasi yang diterima serta dicapai peserta didik. Menurut penbisa (Harefa, 2021) model belajar adalah pola sebagai pedoman penyusunan langkah pada pelaksanaan belajar. Model pembelajaran harus sesuai karakteristik peserta didik (Harefa, 2020). Berhubungan

dengan materi IPAS, pendidik dituntut bisa memilih model pembelajaran yang efektif.

Salah satu pendekatan belajar yang dapat diterapkan adalah model *Project Based Learning* (PjBL), yang juga dikenal sebagai belajar berbasis proyek. Model ini berfokus pada peserta didik untuk melaksanakan analisis mendalam terhadap suatu materi. PjBL adalah pendekatan yang berorientasi pada peserta didik, di mana peserta didik diharapkan untuk belajar secara mandiri serta aktif, serta didorong untuk menuntaskan persoalan lewat keterlibatan dalam proyek selama proses pembelajaran (Bina Darma, 2020, hlm. 56). Pada model ini, pembelajaran dilaksanakan lewat proyek atau aktivitas, memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi, mengevaluasi, menginterpretasikan, serta mengumpulkan informasi melalui pembelajaran berbasis proyek. Sejalan dengan pendapat Suherti dan Rohimah (2017) *Project Based Learning* adalah metode pembelajaran yang menekankan kreativitas peserta didik, di mana proses pembelajaran menghasilkan suatu produk atau hasil yang merupakan akumulasi dari pengetahuan serta pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya. Selanjutnya menurut Thomas pada Laksono (2018), model *Project Based Learning* adalah pendekatan belajar berbasis proyek yang melibatkan peserta didik pada pemecahan masalah serta tugas-tugas bermakna. Model ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja secara mandiri pada merancang proses belajar mereka sendiri serta menghasilkan suatu produk sebagai hasil karyanya. Selaras dengan penbisa (Mulyasa, 2014) belajar berbasis proyek berfokus pada penyelesaian persoalan yang kompleks, di mana peserta didik terlibat pada penyelidikan untuk memahami konsep belajar. Selain itu, (Faturrohman, M. 2016) mengungkapkan bahwa model ini menggunakan proyek atau aktivitas sebagai media belajar guna menggapai kompetensi pada aspek sikap, pengetahuan, serta kecakapan. Dapat disimpulkan dari penjelasan pendapat para ahli tersebut bahwa *Project Based Learning* (PjBL) adalah model belajar yang berpusat pada peserta didik serta berbasis proyek, menekankan belajar mandiri serta keterlibatan aktif pada eksplorasi serta pemecahan persoalan. Model ini mendorong kreativitas dengan menghasilkan produk sebagai akumulasi pengetahuan serta pengalaman. Selain itu, PjBL membantu peserta didik mengembangkan pemahaman mendalam, kecakapan

berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kolaborasi, sehingga menjadi metode yang efektif pada membangun kompetensi peserta didik.

Untuk mendukung keberhasilan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*, pendidik bisa memanfaatkan media pembelajaran. Peran media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena media berfungsi sebagai penghubung antara pendidik serta peserta didik, sehingga materi bisa disampaikan dengan baik. Salah satu media yang bisa dipakai adalah aplikasi Kahoot. Dengan memakai Kahoot, peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Hal ini disebabkan oleh peningkatan motivasi serta rasa senang peserta didik, mengingat bahwa generasi saat ini telah akrab dengan gadget.

Media Kahoot adalah platform pembelajaran yang dirancang untuk berbagai kelompok usia, dengan fitur-fitur menarik yang mudah digunakan. Aplikasi ini memiliki daya tarik yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Sebagai aplikasi berbasis permainan, Kahoot memiliki ciri khas seperti batas waktu untuk menjawab kuis dan fitur lainnya yang menambah keseruan. Keunikan ini memberikan pengalaman yang menyenangkan, terutama bagi para peserta didik. Dalam setiap kuis, jawaban yang benar akan ditampilkan di layar perangkat seperti tablet, ponsel, atau komputer, sementara jawaban yang salah akan ditandai secara otomatis oleh sistem. Selain itu, aplikasi ini juga menunjukkan waktu pengerjaan dan skor dengan animasi yang menarik. Kahoot adalah permainan online yang dikembangkan untuk mengatasi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan (Rofiyarti dan Sari, 2017) Kahoot dapat dimanfaatkan untuk berbagai bentuk asesmen, seperti kuis online, survei, dan diskusi, yang masing-masing memiliki variasi cara bermain. Untuk mengaksesnya, diperlukan koneksi internet. Kahoot dapat dimainkan secara individu, namun pada dasarnya dirancang untuk dimainkan dalam bentuk permainan kelompok. Selain itu menurut (Nahar et al., 2024) kahoot terbukti efektif dalam membantu siswa mengulang materi pelajaran sebelum ujian. Siswa meresponsnya dengan sangat positif, menyatakan bahwa penggunaan aplikasi ini meningkatkan pemahaman mereka terhadap topik yang dipelajari serta memperkuat pemahaman keseluruhan terhadap materi yang diajarkan. Menurut (Supriatna et al., 2023) Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis digital dan game-based learning dapat dimanfaatkan

secara optimal untuk meningkatkan motivasi serta kemandirian peserta didik, sekaligus mempermudah proses evaluasi pembelajaran. Pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan berperan penting dalam mendukung keberhasilan siswa, membantu mereka menemukan solusi dalam pemecahan masalah, serta memberikan dampak positif dalam kehidupan mereka dengan menciptakan perasaan senang dan puas. Selanjutnya menurut (Dewi Kurnia, 2018) Kahoot adalah media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik maupun guru. Selain itu, Kahoot juga membantu guru dalam mempermudah proses evaluasi pembelajaran. Dan menurut (Hidayat, I., *et al.*, 2023) Kahoot merupakan media pembelajaran interaktif yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, baik bagi peserta didik maupun guru. Dapat disimpulkan dari penjelasan pendapat para ahli tersebut bahwa aplikasi Kahoot adalah media pembelajaran digital interaktif yang membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Platform ini mendukung berbagai bentuk asesmen, membantu siswa mengulang materi, serta meningkatkan motivasi, kemandirian, dan pemahaman mereka. Selain mempermudah evaluasi bagi guru, Kahoot juga menciptakan suasana belajar yang kreatif dan berdampak positif pada keberhasilan siswa.

Penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan aplikasi Kahoot berpengaruh positif terhadap proses pembelajaran, karena bisa meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, memperkuat pemahaman konsep, serta membuat belajar lebih interaktif serta menyenangkan. Integrasi Kahoot pada PjBL juga menolong peserta didik pada berpikir kritis, memecahkan masalah, serta meningkatkan motivasi serta kemandirian belajar lewat evaluasi yang lebih menarik serta berbasis teknologi. Selain untuk mengevaluasi efektivitasnya pada pembelajaran di sekolah dasar dengan memanfaatkan teknologi serta mengintegrasikannya ke pada proses belajar mengajar. Seiring dengan kemajuan teknologi, khususnya di bidang pendidikan, pendidik diharapkan bisa memanfaatkan aplikasi ini untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta tidak membosankan untuk peserta didik.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan pertama, (Inayah, Z., *et al.*, 2021, hlm. 129-137) pada *researchnya* yang berjudul "*The effectiveness*

of PBL and PjBL assisted kahoot learning models on student learning outcomes". Jenis *research* ini memakai metode kuasi eksperimen dengan teknik pengambilan sampel cluster random sampling. Hasil *research* ini mengungkapkan bahwa hasil belajar peserta didik yang mendapat model belajar *project based learning* berbantuan kahoot lebih baik dibandingkan kelas yang menbisa model belajar konvensional yang mana rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang mendapat model belajar *project based learning* yakni senilai 70% yang berarti telah menggapai ketuntasan belajar.

Kedua, peneilian lainnya yang sejalan yakni peneilitan yang dilaksanakan oleh (Nurhadiyati, *et al.*, 2021, hlm. 327-333) pada penelitinnya yang berjudul "Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Di Sekolah Dasar". Penelitian ini memakai metode penelitian eksperimen semu (Quasi Eksperiment). Didasarkan analisis data yang didapat, dengan memakai model belajar PjBL mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD. Persamaan dengan penelitian terdahulu yakni sama-sama mereseach terkait model *project based learning* terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Perbedaan dengan penelitian terdahulu yakni terletak pada penelitian terdahulu yang tidak memakai media kahoot, kelas yang diteliti, tahun, serta sekolah yang diteliti.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh (Primanita Sholihah, *et al.*, 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. 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.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti percaya bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* yang didukung oleh penggunaan media Kahoot dapat memengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu, peneliti berminat untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Aplikasi Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pelajaran IPAS.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Peserta didik yang kurang aktif dan kurang berminat saat aktivitas belajar sehingga aktivitas belajar terkesan monoton.
2. Peserta didik kurang aktif pada belajar karena merasa kurang tertarik dengan metode belajar yang dipakai.
3. Peserta didik belum bisa memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Belajar (KKTP), sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar.
4. Penggunaan aplikasi untuk belajar yang dipakai pada aktivitas belajar masih kurang bervariasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang akan dikaji pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran dengan menggunakan Model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik?
2. Apakah terdapat pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi Kahoot?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran dengan menggunakan Model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik.
2. Untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi Kahoot.

E. Manfaat Penelitian

Jika penelitian ini berhasil, maka bisa memberikan manfaat. Manfaat dari penelitian ini yakni:

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini bisa bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan terkait pengaruh model belajar *Project Based Learning* berbantuan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar peserta didik.

2) Manfaat Praktis

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1) Untuk peserta didik

- a. Peserta didik mempunyai peluang untuk mengembangkan kecakapan secara mandiri serta kreatif dengan cara menjadi tutor untuk peserta didik lainnya (Rani & Mujianto, 2023).
- b. Meningkatkan keaktifan pada proses belajar.
- c. Meningkatkan semangat pada proses belajar.

2) Untuk Pendidik

- a. Diharapkan bisa menjadi saran penggunaan model belajar di kelas supaya sistem belajar tidak monoton serta lebih variatif saat melaksanakan aktivitas belajar.

- b. Memberikan informasi serta gambaran perlu berkenaan model belajar *Project Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik.

3) Untuk Sekolah

- a. Memberikan panduan model pembelajaran sebagai bahan pertimbangan untuk dijadikan referensi untuk pendidik-pendidik yang lain pada meningkatkan aktivitas belajar.
- b. Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah sehingga mutu lulusan sekolah tersebut makin meningkat.

4) Untuk Peneliti

Sebagai informasi tambahan atau referensi berkenaan model belajar *Project Based Learning* berbantuan media kahoot.

F. Definisi Operasional

1. Model *Project Based Learning* (PjBL)

Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah salah satu model belajar yang berfokus pada peserta didik. Menurut Sudira (pada Rudi Mulya, 2023), model ini bisa mengembangkan kecakapan kerja, pengetahuan, sikap, serta moral kerja secara menyeluruh. Selaras dengan penbisa Mulyasa (2014), belajar berbasis proyek berfokus pada penyelesaian persoalan yang kompleks, di mana peserta didik terlibat pada penyelidikan untuk memahami konsep belajar.

Maka dengan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menekankan penyelesaian proyek sebagai media belajar. Model ini mengembangkan keterampilan kerja, pengetahuan, sikap, serta moral kerja secara menyeluruh serta menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata. *Project Based Learning* mendorong peserta didik untuk menuntaskan persoalan kompleks lewat penyelidikan serta eksplorasi. Selain itu, pendidik berperan sebagai pembimbing dalam membantu peserta didik menggapai kompetensi pada aspek sikap, pengetahuan, serta keterampilan.

2. Media Kahoot

Menggunakan Kahoot, pengguna perlu mempunyai akun Gmail atau akun lainnya. Platform ini menyediakan berbagai fitur, seperti game, kuis, diskusi, serta survei. Pada fitur game, pengguna bisa merancang pertanyaan, menentukan jawaban, serta menetapkan batas waktu pengerjaan untuk setiap soal. Pendapat ini didukung oleh Putri serta Muzakki (2019), yang mengungkapkan bahwa Kahoot bisa dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran, baik di dalam kelas ataupun di luar kelas.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Kahoot adalah media belajar interaktif yang membuat proses pembelajaran lebih menarik serta menyenangkan untuk peserta didik serta pendidik. Platform ini menyediakan berbagai fitur, seperti game, kuis, diskusi, serta survei, yang bisa dipakai untuk pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Selain itu, Kahoot memudahkan pendidik pada mengevaluasi pembelajaran dengan memungkinkan pengguna merancang pertanyaan, menentukan jawaban, serta mengatur waktu pengerjaan soal.

3. Hasil Belajar

Menurut Jihad, hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti aktivitas belajar (Anas, 2019). Hasil belajar ini menjadi salah satu indikator tercapainya tujuan belajar setelah peserta didik melalui serangkaian proses belajar di kelas. Secara umum, hasil belajar diuntuk ke pada tiga ranah, yakni kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), serta psikomotorik (keterampilan). Ranah yang paling sering diaplikasikan di banyak sekolah terkait hasil belajar adalah ranah kognitif atau pengetahuan.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran serta menjadi indikator tercapainya tujuan belajar. Hasil belajar mencakup tiga ranah utama: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), serta psikomotorik (keterampilan), dengan ranah kognitif paling sering diaplikasikan di sekolah. Hasil belajar juga mencerminkan perubahan perilaku, perolehan akademik, serta

keterampilan peserta didik, yang bisa dievaluasi untuk mengukur keberhasilan belajar.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan disusun untuk mengarahkan pembaca pada pembahasan suatu isu. Untukan utama dari pendahuluan adalah pernyataan mengenai masalah penelitian. Penelitian dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang memerlukan analisis lebih lanjut. Masalah penelitian timbul akibat adanya perbedaan antara harapan serta kenyataan. Dengan membaca pendahuluan, pembaca bisa menangkap arah serta fokus pembahasan masalah. Pendahuluan semestinya membantu memahami inti dari isi skripsi secara ilmiah.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran mencakup penjelasan teoritis yang menyoroti hasil analisis terhadap teori, kebijakan, konsep, dan peraturan yang didukung oleh penelitian sebelumnya yang relevan dengan isu yang diteliti. Kajian ini tidak hanya menyajikan teori yang ada, tetapi juga menggambarkan proses pemikiran peneliti mengenai masalah yang diteliti, dengan dukungan dari teori, kebijakan, konsep, dan peraturan yang relevan. Kajian teori yang terdapat dalam BAB II skripsi berfungsi untuk membahas hasil penelitian.

Bab III Metode Penelitian menjelaskan secara sistematis dan rinci tentang langkah-langkah atau cara yang akan diterapkan untuk menyelesaikan masalah penelitian dan mencapai kesimpulan.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang dibahas dalam bab ini adalah hasil-hasil yang diperoleh dari pengolahan data penelitian dan analisis yang disusun secara sistematis sesuai dengan rumusan masalah, serta pembahasan mengenai temuan-temuan tersebut untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Fokus utama bab ini adalah penjelasan tentang data yang telah dikumpulkan, serta subjek dan objek penelitian. Deskripsi dalam bab ini memberikan jawaban secara rinci terhadap rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan dalam penelitian.

Bab V Simpulan dan Saran mencakup kesimpulan dan saran. Kesimpulan adalah penjelasan yang menunjukkan interpretasi dari penelitian terkait dengan

analisis hasil yang diperoleh. Tujuan kesimpulan adalah untuk menjawab pertanyaan penelitian atau rumusan masalah yang ada. Penulisan kesimpulan dapat dilakukan dengan mencantumkannya dalam bentuk poin-poin atau dengan menjelaskannya secara ringkas. Peneliti dapat menuliskannya sesuai dengan jumlah pertanyaan penelitian atau rumusan masalah yang ada. Saran berisi rekomendasi yang ditujukan kepada peneliti yang berminat melakukan penelitian serupa, pembuat kebijakan, pengguna, serta pihak-pihak yang terlibat dalam pemecahan masalah di lapangan atau tindak lanjut dari hasil penelitian.