

E. 6 Analisis Data Uji Homogenitas Pretest Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol	307
E. 7 Analisis Data Uji Hipotesis Pretest Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol	308
E. 8 Analisis Data Uji N-gain	309
E. 9 Analisis Data Uji Effect Size	309
LAMPIRAN F CONTOH HASIL KERJA SISWA	310
F.1 Hasil Pretest Siswa.....	311
F. 2 Hasil Lembar Kerja Siswa	313
F. 3 Hasil Posttest Siswa	315
LAMPIRAN G DOKUMENTASI.....	317
LAMPIRAN H HASIL CEK TURNITIN & BERITA ACARA.....	321
H. 1 Berita Acara Dosen Pembimbing I.....	322
H. 2 Berita Acara Dosen Pembimbing II	324
H. 3 Hasil Penilaian Skripsi oleh Dosen Pembimbing.....	332
H. 4 Hasil Turnitin	334

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah kumpulan keadaan yang mempengaruhi pertumbuhan seseorang sebagai proses belajar yang terjadi sepanjang pengembangan kemampuan kognitif dan afektif inti (Ii, Teoritis. 2017) (dalam Aini, 2022, hlm. 1). Tingkat pendidikan dasar bagi siswa yang menempuh pendidikan adalah pendidikan sekolah dasar (SD). Pendidikan di sekolah dasar harus dilaksanakan seefektif mungkin karena membantu siswa mengembangkan pondasi pengetahuan yang dapat mereka manfaatkan di jenjang pendidikan selanjutnya. Menurut Sumantri (2023) (dalam Aini, 2022, hlm.1) tujuan dari pendidikan dasar adalah untuk membantu peserta didik memenuhi prasyarat untuk masuk ke sekolah menengah dan juga membantu mereka memperoleh sikap, kemampuan, dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk bertahan hidup. Dalam pendidikan dasar, tujuan dari pendidikan dasar tidak lepas dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah seperangkat kegiatan belajar yang dilakukan siswa di bawah bimbingan guru.

Menurut Fadiyah (2020) (dalam Puspita, 2023, hlm. 188) proses pembelajaran sangat penting karena dapat memperluas dasar pengetahuan seseorang, yang akan sangat berguna di masa depan. Proses membangun hubungan antara guru dan siswa serta siswa antar siswa dengan sumber belajar lainnya dalam lingkungan kelas dikenal sebagai pembelajaran. Dengan begitu interaksi antara guru dan siswa, serta alat, sumber daya, teknik, dan strategi yang digunakan dalam proses tersebut, semuanya berkontribusi pada proses pembelajaran. Lebih jauh lagi, jika pendekatan yang tepat digunakan, proses pembelajaran di sekolah dasar akan berjalan dengan lancar.

Saat ini, fenomena yang terlihat yaitu proses pembelajaran masih dikendalikan oleh instruksi pendidik, sehingga peserta didik tidak memiliki cukup kesempatan untuk mengembangkan keterampilan mereka secara mandiri melalui proses inkuiiri dan berpikir. Hal tersebut terlihat ketika peneliti melakukan observasi pada kegiatan Kampus Mengajar 5 di SDN 221 Babakan Sentral, dimana pengetahuan dan konsep yang dipelajari peserta didik melalui

instruksi yang berfokus pada pembelajaran dan satu sisi jarang sekali berguna. Lalu, di era digital ini guru juga kurang memanfaatkan teknologi sebagai media yang bisa menunjang pembelajaran supaya lebih menyenangkan peserta didik, masih banyak guru yang hanya mengandalkan buku paket saja sebagai media pembelajarannya. Fenomena tersebut diperkuat dengan fakta bahwa pencapaian hasil belajar IPA masih banyak di bawah KKM, terlihat dari data yang diperoleh saat AKM peserta didik kelas V SDN 221 Babakan Sentral, yang mana dari 25 siswa kelas V hanya 10 orang yang lulus memenuhi KKM. Itu artinya persentase kelulusan pada mata pelajaran IPA di kelas V hanya berkisar 35% saja, sedangkan 65% siswanya dinyatakan tidak lulus, sehingga pencapaian hasil belajar bisa dikatakan belum maksimal. Hal tersebut bisa terjadi karena pendidik sering menekankan bahwa siswa harus belajar, tetapi hanya memberikan sedikit arahan tentang bagaimana cara belajar atau memecahkan masalah. Alasannya, sebagian besar sekolah masih menggunakan model pembelajaran tradisional, lalu penggunaan media pembelajaran yang masih berpedoman pada buku saja dan tidak memanfaatkan kemajuan teknologi sehingga menimbulkan kejemuhan dalam belajar.

Fenomena dan fakta di atas diperkuat oleh pendapat Dwi (2023, hlm. 2) menurutnya di Indonesia, masih ada beberapa masalah pendidikan yang umum terjadi dan menjadi tantangan dalam meningkatkan kualitas dan akses pendidikan, salah satunya yaitu kualitas guru dan tenaga pendidik dimana banyak tenaga pendidik yang masih kurang dalam pelatihan yang memadai, lalu keterbatasan sumber daya manusia yang berkualitas di bidang pendidikan sehingga hal tersebut menghambat guru untuk lebih berkembang maupun bereksplorasi mengenai cara mengajarnya. Sejalan dengan hal tersebut menurut pendapat Pratama (2019, hlm. 69) ketika model pembelajaran *direct instructional* digunakan di dalam kelas tanpa pemanfaatan sumber belajar yang menarik, siswa menjadi tidak tertarik dan sering kali menjadi sibuk dengan tugas-tugas mereka sendiri. Sejauh ini, masih terdapat kekurangan pembelajaran, seperti siswa terlihat mengobrol satu sama lain saat pelajaran berlangsung dan tidak memperhatikan penjelasan guru, dan beberapa siswa kehilangan motivasi belajar karena mengantuk meskipun sedang belajar.

Pada penelitian yang dilakukan Aggraini, Susi, dkk. (2019, hlm. 2) yang berjudul “Pengaruh Model PBL Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 13 Pontianak” menyatakan bahwa guru sudah melakukan pembelajaran dengan baik, menguasai materi, mampu mengkondisikan kelas dengan baik, tetapi pada saat menjelaskan materi guru hanya berpedoman pada buku paket sementara siswa hanya menyimak penjelasan guru. Tanya jawab yang terjadi hanya antara guru dan siswa tidak melibatkan interaksi dengan siswa lain. Serta penggunaan media pembelajaran yang terbatas hanya berupa gambar, membuat siswa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini menyebabkan siswa hanya menerima kumpulan pengetahuan yang diberikan guru dan siswa kurang berperan secara aktif dalam mencari tahu dan membangun sendiri pengetahuannya secara langsung dengan melibatkan lingkungan sekitar siswa sehingga proses pembelajaran masih banyak memiliki kekurangan.

Kekurangan dalam proses pembelajaran terjadi karena model dan pola pembelajaran yang digunakan oleh pendidik belum berubah dan masih berpusat pada pendidik serta kurang memanfaatkan media yang tersedia. Hal ini bisa mengakibatkan peserta didik menjadi tidak kreatif dan tidak kritis dalam berpikir. Kehilangan daya nalar dan kreativitas dalam berpikir dan bertindak, hal tersebut akhirnya mempengaruhi perilaku mereka saat pembelajaran dimana peserta didik cepat merasa bosan. Rendahnya hasil belajar siswa juga merupakan indikasi bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal.

Sejalan dengan pendapat tersebut Nur Ahyani (2013) (dalam Erlina, 2019, hlm. 2) mengungkapkan bahwa permasalahan pembelajaran adalah masalah model pembelajaran, kurikulum, materi, dan media pembelajaran. Masalah utamanya terletak pada model dan media yang digunakan, sebagian besar masih menggunakan model pembelajaran *direct instructional* dimana pembelajaran dilakukan hanya dengan ceramah dan memberikan informasi materi dengan media yang masih monoton. Sehingga jika seorang guru ingin merubah tingkat kemampuan berpikir dan hasil belajar peserta didik, diperlukan penggunaan model pembelajaran yang tepat.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat adalah rancangan kegiatan instruksional yang dibuat untuk memastikan pelaksanaan KBM berjalan

dengan lancar dan mengikuti alur kejadian yang logis. Karena kegiatan pembelajaran menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka dan menerapkan kemampuan berpikir kritis, serta mengembangkan kerja tim dan kerja sama, model pembelajaran ini sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan pengalaman belajar (Octavia, 2020, hlm 13). Selain itu, anak-anak saat ini sudah sangat paham dengan teknologi dan media informasi terkini, memiliki ketertarikan yang kuat terhadap apa yang ada di sekelilingnya, dan tidak memiliki masalah dalam memahami cara menggunakan. Hal itu sesuai dengan karakteristik siswa abad 21 yang mana siswa pada abad ini adalah mereka harus melek terhadap teknologi. Guru juga harus mampu memanfaatkan media teknologi dalam kegiatan proses pembelajaran (Rahayu et al., 2023, hlm. 90). Oleh karena itu, dalam hal ini guru perlu menggunakan model pembelajaran yang tepat dan relevan dengan perkembangan zaman serta dapat menarik minat siswa sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang baik. Salah satu alternatif dari tindakan tersebut ialah penerapan model *problem based learning* (*PBL*).

Problem Based Learning (*PBL*) dapat didefinisikan sebagai seperangkat model pendidikan yang berfokus pada masalah untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, pengaturan diri, dan pemahaman konten. Berdasarkan Glazer (2001) (dalam Nafiah, 2017, hlm. 127) menyatakan bahwa “*PBL* menekankan pembelajaran dengan menerapkan konsep-konsep teoritis pada masalah-masalah praktis”. Menurut Glazer (2001) (dalam Nafiah, 2017, hlm. 127) pembelajaran Berbasis Proyek (*PBL*) menawarkan peserta didik kesempatan untuk menyelidiki spektrum aspek yang lebih luas, dengan penekanan pada perkembangan mereka sebagai anggota masyarakat yang terlibat dan bertanggung jawab. Sehingga dapat diasumsikan bahwa dengan *PBL* siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka punya sebelumnya (*prior knowledge*) sehingga dari *prior knowledge* ini akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru. *PBL* merupakan satu proses pembelajaran di mana masalah merupakan pemandu utama ke arah pembelajaran tersebut. Dengan demikian, masalah yang ada digunakan sebagai sarana agar peserta didik dapat belajar sesuatu

yang dapat menyokong keilmuannya. Oleh karena itu, diharapkan dengan menerapkan model PBL ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Khusna (2013, hlm. 1) menyampaikan hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar adalah nilai keluaran yang diterima siswa dalam bentuk angka atau huruf setelah menyelesaikan materi pembelajaran melalui tes atau ujian yang diberikan guru. Dari hasil belajar tersebut guru dapat menerima informasi seberapa jauh siswa memahami materi yang dipelajari. Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar pada umumnya merupakan suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan dan pengalaman.

Pada penelitian Purnomo (2023, hlm. 8) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air di Kelas V SD” menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi siklus air Kelas V SD terlihat dari nilai rata-rata siswa yang diajarkan dengan menggunakan model *problem based learning* pada materi siklus air berdasarkan potensi alam di kelas VA diperoleh nilai rata-ratanya yaitu 78,18, sedangkan hasil belajar IPA siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *direct instructional* pada materi siklus air berdasarkan potensi alam di kelas V diperoleh nilai rata-ratanya yaitu 64,09, artinya nilai rata-rata siswa yang menggunakan *problem based learning* lebih besar daripada siswa yang menggunakan model *direct instructional*. Disamping menggunakan model *Problem Based Learning*, untuk mengatasi kesulitan dalam perkembangan akademik siswa, perlu adanya peningkatan taktik pembelajaran, seperti pengenalan model pembelajaran berbantuan media digital. Seiring perkembangan teknologi yang semakin maju, game juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satu media digital yang dapat digunakan guru untuk pembelajaran adalah media game *Kahoot*.

Kahoot diluncurkan oleh Universitas Sains dan Teknologi Norwegia (NTNU) pada proyek *Lecture Quiz* pada tahun 2016. *Kahoot* merupakan alat pembelajaran berbasis permainan yang muncul dari eksperimen prototipe awal yang menunjukkan peningkatan keterlibatan motivasi dan pembelajaran yang dirasakan menurut Wang & Lieberoth (2016) (dalam Putra, dkk, 2020, hlm. 112). *Game kahoot* memiliki keunggulan antara lain soal-soal yang disajikan dalam game *kahoot* memiliki alokasi waktu yang terbatas. Karena dengan adanya keterbatasan waktu, siswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal. Keunggulan lain dari media *game kahoot* yaitu jawaban dari soal yang diberikan akan diwakili oleh gambar dan warna serta tampilan pada perangkat guru dan perangkat siswa akan otomatis berganti menyesuaikan dengan nomor soal yang sedang ditampilkan.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada penerapan model *problem based learning* adalah menggunakan media *kahoot*. Model ini menuntut siswa untuk dapat secara aktif memecahkan masalah yang didukung oleh aplikasi *Kahoot* dengan fitur kuis yang menarik dan menyenangkan. Media *kahoot* ini adalah inisiatif pembelajaran yang selaras dengan keterampilan abad ke-21 yang harus dimiliki oleh siswa, yaitu kemampuan untuk menggunakan media dan informasi sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi proses pembelajaran yang aktif, bermakna, dan menyenangkan.

Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Kurnia (2023, hlm. 98-100) dengan judul “Pengaruh Media *Kahoot* Berbasis *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 134 Rejang Lebong” menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran *kahoot* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, penerapan media *kahoot* dapat menjadikan lingkungan belajar menjadi kondusif. Penerapan media *kahoot* dapat menjadikan kegiatan belajar lebih berkualitas. Lalu, meningkatnya hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *kahoot* dapat menumbuhkan rasa senang pada siswa karena di media ini terdapat beberapa mode dalam belajar

yang menarik, yaitu *mode teach*, *mode challenge*, dan *mode study*, yang masing-masing memiliki hal menarik tersendiri di dalamnya.

Jadi berdasarkan permasalahan diatas serta didukung oleh penelitian yang relevan, harapannya dengan menggunakan model dan media ini dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa di kelas V SDN 221 Babakan Sentral. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul “Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Kahoot* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS” .

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih berpusat kepada guru sehingga peserta didik cepat merasa bosan.
2. Guru belum menerapkan media belajar berbasis teknologi.
3. Model pembelajaran yang guru terapkan masih menggunakan model pembelajaran *direct instrucional* sehingga pencapaian hasil belajar peserta didik yang belum maksimal.

C. Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Lingkup hasil belajar kognitif menurut Bloom (dalam Ariyana, *et al.*, 2018, hlm. 6-12) meliputi kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Adapun yang akan digunakan pada penelitian ini adalah C1-C5.
2. Materi IPA yang akan dibahas yaitu Bab 2 ”Wujud Zat dan Perubahannya”.
3. Kelas yang akan diteliti yaitu kelas 4 di SDN 221 Babakan Sentral.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbantuan *kahoot* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan *kahoot* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instructional* di kelas IV SD?
3. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan *kahoot* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD?
4. Seberapa besar pengaruh model *problem based learning* berbantuan *kahoot* terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SD?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *problem based learning* (PBL) berbantuan *kahoot* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *kahoot* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instructional* di kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan *kahoot* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *problem based learning* berbantuan *kahoot* terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SD.

F. Manfaat Penelitian

Jika penelitian ini berhasil maka dapat memberikan manfaat, manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan tentang pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

- 1) Memberikan suatu pembuktian yang nyata bahwa penggunaan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 2) Meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, khususnya dalam bidang pembelajaran IPA.

b. Bagi guru

- 1) Diharapkan menjadi masukan penggunaan model pembelajaran di kelas agar proses pembelajaran tidak membosankan dan lebih variatif serta inovatif saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 2) Memberikan informasi serta gambaran penting mengenai model pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar peserta didik.

c. Bagi sekolah

Memberikan panduan model pembelajaran sebagai bahan pertimbangan untuk dijadikan referensi bagi guru-guru lainnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi peneliti

Dapat memberikan pengalaman secara langsung sebagai calon guru mengenai model pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar peserta didik.

e. Bagi pembaca

Sebagai informasi tambahan atau referensi tentang model pembelajaran berbasis masalah.

G. Definisi Operasional

1. Model *Problem Based Learning*

Menurut Ibrahim & Nur (2002) (dalam Efendi, 2021, hlm. 13) model *problem based learning* adalah model yang dimana siswa dihadapkan dengan masalah dunia nyata untuk diatasi. Nariman (2016) (dalam Suryanata, 2019, hlm. 13) menjelaskan pembelajaran yang berpusat pada siswa, atau pembelajaran berbasis masalah menganut gagasan konstruktivis. Pengertian konstruktivisme adalah siswa dapat memperluas pengetahuan mereka dengan memecahkan masalah yang diberikan. Arends (dalam Hotimah, 2020, hlm. 6) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah (PBL) melibatkan pemberian tugas atau masalah kepada siswa untuk dipecahkan. Siswa ditugaskan untuk menyelesaikan rintangan atau masalah yang membutuhkan penerapan pengetahuan dan kemampuan sebelumnya.

Selanjutnya, Yew & Goh (2016, hlm. 75) menjelaskan PBL memungkinkan siswa untuk belajar dan secara aktif mengatasi kesulitan. Yuafian (2020, hlm. 18) menyampaikan model *problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang memberikan kondisi pembelajaran aktif, karena pelaksanaannya memungkinkan siswa menghadapi masalah dan menekankan pada pembelajaran kolaboratif.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dimana masalah disajikan terlebih dahulu. Siswa bekerja dalam kelompok untuk mendiskusikan solusi dari masalah yang diberikan. Hasil diskusi akan dipresentasikan di depan kelas. Model pembelajaran ini juga dapat melatih aktivitas siswa untuk berpikir lebih kritis dalam menyelesaikan masalah atau memecahkan masalah dalam situasi kehidupan yang lebih nyata, dan pemecahan masalah dapat dilakukan secara individu maupun kelompok.

2. Hasil Belajar

Menurut Dakhi (2020, hlm. 468) hasil belajar adalah pencapaian akademis yang diperoleh melalui tes dan tugas, serta dengan secara aktif

mengajukan dan menanggapi pertanyaan yang memfasilitasi perolehan hasil belajar ini. Selanjutnya menurut Mulyasa (2013) (dalam Ikbal, 2024, hlm. 7) menyatakan hasil belajar adalah ukuran kompetensi dan tingkat perubahan perilaku mereka, kemahiran dan sejauh mana perilaku yang dimaksud telah berubah. Kompetensi peserta didik harus diartikulasikan dengan cara yang memungkinkan mereka untuk dievaluasi sebagai hasil belajar peserta didik berdasarkan pengalaman langsung. Ikbal (2024, hlm. 8) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari upaya siswa untuk memperluas informasi, pengetahuan, dan pengalaman mereka dikenal sebagai hasil belajar. Siswa dapat menilai tingkat kemahiran mereka dan mengidentifikasi materi yang telah mereka peroleh dengan melihat hasil belajar mereka.

Firmansyah (2015) (dalam Rahayu, 2021, hlm. 93) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil akhir yang diperoleh siswa di akhir proses pembelajaran. Hasil ini dapat digunakan untuk menentukan apakah siswa berhasil atau tidak dalam memahami mata pelajaran yang telah disampaikan. Menurut Susanto (2016) (dalam Atusholihah, 2021, hlm. 15) menyatakan hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri peserta didik yang menyangkut aspek kognitif (pengetahuan & pemahaman), afektif (penerimaan, perasaan, & emosi) dan psikomotor (keterampilan fisik motorik) sebagai hasil kegiatan belajar yang telah dilakukan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik dari kemampuannya dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar yang dicapai peserta didik dapat dilihat dari hasil tes, tugas, dan secara aktif mengajukan serta menanggapi pertanyaan yang menilai pengetahuan tentang mata pelajaran yang dipelajarinya.

3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Menurut Meylovia (2023) IPAS merupakan bidang ilmu pengetahuan yang mengkaji makhluk hidup serta hubungan mereka dengan lingkungan dan alam semesta. Penggabungan IPA dan IPS dilakukan karena pemahaman siswa SD/MI masih berada pada tahap konkret dan

sederhana. Oleh sebab itu, materi dalam IPAS difokuskan pada fenomena alam yang bersifat umum, misalnya mengenai makhluk hidup dan benda mati di alam serta kaitannya dengan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial (Lestari, *et.al*, 2023, hlm. 36). Andrian (2023, hlm. 7) menyampaikan IPAS merupakan kajian ilmu pengetahuan yang membahas tentang makhluk hidup serta hubungannya dengan lingkungan dan alam semesta. Selanjutnya, Alfatonah (2023, hlm. 3398) menyampaikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang ilmu yang memusatkan diri pada pemahaman tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta bagaimana keduanya saling berinteraksi. Sejalan dengan itu, Susilowati (2023, hlm. 189) mengatakan IPAS adalah sabang ilmu yang mengkaji komponen biotik (makhluk hidup) dan komponen abiotik (makhluk tak hidup) di alam semesta beserta interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat ahli dapat peneliti simpulkan, IPAS merupakan bidang ilmu yang memadukan IPA dan IPS untuk mengkaji makhluk hidup dan tak hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta, serta telah menelaah kehidupan manusia sebagai individu maupun makhluk sosial, dengan materi yang disesuaikan pada tahap pemahaman konkret siswa SD/MI.

4. *Kahoot*

Menurut Sari (2023, hlm. 23) *kahoot* merupakan suatu *game* interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Selanjutnya, menurut Bunyamin (2020, hlm. 44) *kahoot* merupakan media pembelajaran interaktif berbasis internet yang di dalamnya berisikan kuis dan *game*. Menurut Andari (2020, hlm. 136) *kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran *online* yang menawarkan permainan dan kuis untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

Kahoot menekankan pada jenis pembelajaran dimana siswa secara aktif berpartisipasi dalam prosesnya. Sejalan dengan itu, Sakdah (2021,

hlm. 489) menyampaikan dalam hal pembelajaran berbasis teknologi, *kahoot* adalah alat yang berguna karena memungkinkan evaluasi pembelajaran berbasis permainan dan memungkinkan pelacakan aktivitas siswa. Selanjutnya, menurut Sagala, dkk (2021, hlm. 6) sebagai permainan yang mudah dan menghibur, *kahoot* dapat digunakan untuk berbagai macam aktivitas pendidikan. *Kahoot* dapat digunakan untuk berbagai tujuan pendidikan, termasuk sebagai media penilaian, menugaskan pekerjaan rumah, atau sekedar hiburan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran *online* yang dilengkapi dengan kuis dan *game*. Aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis permainan yang memungkinkan guru untuk menelusuri aktivitas siswa dengan tujuan agar siswa secara aktif berpartisipasi dalam prosesnya. Dengan penggunaan aplikasi *kahoot* diharapkan guru dapat memanfaatkannya sebagai media pembelajaran interaktif untuk proses pembelajaran.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Penulisan skripsi ini mengacu pada buku panduan penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) yang diterbitkan oleh FKIP Universitas Pasundan (Tim penyusun, 2024, hlm. 27), sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisikan tentang dasar-dasar yang menjadi pokok dalam penelitian yang meliputi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan. Latar belakang masalah menuliskan berbagai fenomena, fakta dan harapan yang peneliti temukan selama observasi awal. Sedangkan identifikasi masalah urutan dari masalah yang ada di latar belakang, batasan masalah adalah ruang lingkup masalah yang akan diteliti supaya tidak terlalu luas, rumusan masalah adalah hal-hal pokok yang akan diteliti. Tujuan sama dengan rumusan masalah yang dibuat. Manfaat penelitian terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis.

Bab II Kajian Teori

Bab ini berisikan tentang kajian teori sebagai landasan dalam penelitian yang memuat antara lain kajian tentang hasil belajar, model *problem based learning* yang dikaji berdasarkan pengertian, kelebihan dan kekurangan. Pengertian pembelajaran IPA di SD, aplikasi *kahoot* yang dikaji berdasarkan pengertian, kelebihan, kekurangan, dan cara mengakses kerangka berpikir, asumsi dan hipotesis penelitian.

Bab III Metodologi Penelitian

Bab ini berisikan tentang metodologi penelitian yang menjelaskan tentang cara pengambilan dan pengolahan data penelitian, diantaranya metode dan desain penelitian yang digunakan peneliti, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, lalu teknik analisis data, prosedur penelitian dan jadwal penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini berisikan tentang hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Uraian dalam bab ini merupakan jawaban secara rinci terhadap rumusan masalah dan hipotesis penelitian disertai dengan pembahasan terhadap hasil penelitian.

Bab V Penutup

Bab ini berisikan tentang simpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi berdasarkan bab-bab yang telah diuraikan sebelumnya. Simpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Sedangkan saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.