

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu wadah yang dapat dijadikan tempat oleh seseorang dalam menimba ilmu untuk dapat mengembangkan serta meningkatkan kualitas yang ada pada dirinya. Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 (dalam Pristiwanti., dkk. 2022, hlm. 912), menyatakan bahwa pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat”. Ab Marisyah, Firman (dalam Pristiwanti., dkk. 2022, hlm. 911) menyebutkan bahwa Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan; “Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”. Pendidikan merupakan adalah sebuah proses *humanime* yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya biasa menghormati hak asasi setiap manusia. Murid dengan kata lain siswa bagaimanapun bukan sebuah manusia mesin yang dapat diatur sekehendaknya, melainkan mereka adalah generasi yang perlu kita bantu dan memberi kepedulian dalam setiap reaksi perubahannya menuju pendewasaan supaya dapat membentuk insan yang swantrata, berpikir kritis seta memiliki sikap akhlak yang baik.

Tujuan pendidikan adalah mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter, mempunyai visi untuk masa depan yang luas dalam mencapai tujuan yang diinginkan serta mampu beradaptasi dengan cepat dan tepat terhadap berbagai macam lingkungan. Karena sejatinya pendidikan memberikan dorongan memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan. Diriwayatkan dari Anas bin Malik RA, Rasulullah SAW.

(طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَمُسْلِمَةٍ) bersabda: “Tholabul Ilmi Faridhotun ala kulli

muslimin wal muslimat.” Yang artinya : Mencari ilmu itu wajib bagi setiap muslim laki-laki dan muslim Perempuan dimana makna Untuk kita seorang muslimah, (HR.Muslim). Islam mengajarkan untuk selalu memperoleh ilmu dari berbagai sumber. Pada dasarnya ilmu yang kita miliki hendaknya bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Istilah pendidikan sering dikaitkan dengan peribahasa Sunda seperti, "Paradaban sareng elmu sami pentingna pikeun ngudag kahirupan dunya." yang artinya (Adab maupun ilmu sama pentingnya untuk mengejar kehidupan dunia). Perlu kita ketahui bahwa merupakan suatu hal yang penting jika adab dibarengi dengan ilmu yang baik maka kedua hal tersebut merupakan suatu bekal yang akan menyelamatkan kita selama menjalankan kehidupan di dunia ini. Begitupula dengan "Gagalna mangrupikeun konci pikeun kasuksésan sareng unggal kasalahanna ngajarkeun urang pangaweruh." yang artinya (Kegagalan adalah Langkah awal dari kunci kesuksesan). Dimana kata-kata peribahasa ini sangat berkesinambungan dengan Pendidikan yang berarti bahwa jika kita gagal dalam melakukan suatu hal jangan pernah menyerah karena hal tersebut merupakan suatu ilmu baru yang akan menjadi langkah awal menuju arah yang lebih baik.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi salah satu ciri khas dari Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar. IPAS merupakan hasil gabungan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Penggabungan ini dilakukan dengan keyakinan bahwa peserta didik di sekolah dasar perlu memahami suatu peristiwa secara komprehensif dan terintegrasi. Tujuan pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka yaitu meningkatkan minat dan keingintahuan peserta didik, mendorong keterlibatan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri dan lingkungan serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS (Agustina dkk, 2022 hlm 2-3). Materi inti dari IPAS dapat diajarkan secara menyeluruh, sederhana dan dengan melibatkan pengalaman belajar langsung bagi siswa (Marwa dkk, 2023 hlm 2-3).

Kemendikbudristek (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi) telah merilis hasil Program Penilaian Pelajar Internasional (PISA) 2022 dari Organisasi untuk Kerja Sama dan Pembangunan Ekonomi (OECD), yang menunjukkan bahwa peningkatan ini menyoroti kelemahan sistem pendidikan

Indonesia dalam menangani kehilangan pembelajaran akibat pandemi. Dilihat dari Skor Literasi Indonesia, terdapat 12 poin kesulitan, yang sesuai dengan kategori negara yang mengalami kemunduran. Menurut OECD, skor literasi Indonesia adalah 383 poin, yang sedikit lebih rendah dibandingkan skor 2018 sebesar 396 poin. Secara skor absolut Indonesia memang mengalami penurunan, namun Indonesia mengalami penurunan dengan kategori rendah daripada Negara lain, meskipun seluruh Negara mengalami learning loss Indonesia mampu mempertahankan kualitas hasil belajarnya, hal ini dapat terjadi karena adanya penyederhanaan materi dengan kurikulum merdeka menjadikan pembelajaran lebih mendalam, dan interaktif.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS tergolong rendah, hal ini dapat dilihat dari presentase siswa tuntas sebesar 12.5% dan tidak tuntas sebesar 87.5%. Terdapat beberapa hal yang menyebabkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV tergolong rendah. Diantaranya guru belum menerapkan model pembelajaran dan belum menerapkan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, pembelajaran IPAS yang dilakukan oleh guru kelas dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah. Hasil belajar yang rendah dipengaruhi oleh faktor potensi diri peserta didik dan faktor lingkungan belajar. Faktor internal merupakan kemampuan peserta didik mengolah informasi untuk memecahkan masalah pada mata pelajaran IPAS. Faktor dari lingkungan yaitu belajar dalam penyampaian materi menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*). Hal tersebut tentu berdampak pada hasil belajar kognitif peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih menarik bagi siswa sehingga mereka tidak bosan saat pembelajaran berlangsung (Pajarullah dkk, 2023 hlm 2).

Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa masih banyak pencapaian hasil belajar matematika di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini disebabkan karena rendahnya antusias belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPAS di dalam kelas dan masih banyak peserta didik yang menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang belum memahami konsep yang sudah di ajarkan sebagian besar peserta didik tidak tertarik untuk

mengikuti pembelajaran di kelas. Masalah lain pun yaitu peserta didik cepat merasa bosan saat pembelajaran berlangsung karena pembelajaran yang masih berpusat kepada guru, hal itu mengakibatkan peserta didik menjadi kesulitan dalam memahami soal mengenai materi yang diajarkan oleh guru. Dalam pembelajaran, hasil belajar kognitif yang rendah menunjukkan penguasaan konsep yang juga rendah.

Terkait dengan permasalahan tersebut, diperlukan tindakan untuk mengatasi atau setidaknya memberikan pengaruh positif terhadap isu-isu yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan hasil belajar mereka. Pendidik perlu memilih model dan media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan pengalaman belajar bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif memiliki hubungan erat dengan perkembangan kognitif siswa. Menurut teori Vygotsky, perkembangan kognitif individu dapat dipengaruhi pada interaksi sosial dan komunikasi dengan teman separtaran. Konsep Zone of Proximal Development (ZPD) menjelaskan bahwa siswa bisa mencapai level pemahaman yang lebih mendalam lewat kerja sama dan bimbingan dalam kelompok belajar. Berlandaskan teori kognitif yang diuraikan oleh Piaget, anak belajar menyesuaikan diri serta menafsirkan berbagai objek dan peristiwa di sekelilingnya. Proses ini mencakup bagaimana anak memahami ciri serta kegunaan dari berbagai benda seperti mainan, perabot rumah tangga, dan makanan, juga objek sosial seperti dirinya sendiri, orang tua, dan teman sebaya. Selain itu, anak juga belajar mengelompokkan berbagai objek untuk mengenali persamaan dan perbedaan di antara mereka, memahami penyebab terjadinya perubahan pada benda dan peristiwa, serta membangun perkiraan terhadap hal-hal tersebut (Fahma dkk, 2021 hlm 11).

Media pembelajaran digital sering digunakan karena mampu menarik minat belajar siswa dan memiliki kepraktisan serta fleksibilitas dalam penggunaannya. bentuk media pembelajaran digital yang sering digunakan adalah multimedia interaktif. Multimedia adalah kombinasi dari berbagai jenis media seperti teks, gambar, audio, video dan animasi yang dibuat menggunakan perangkat lunak komputer atau laptop. Sementara multimedia interaktif adalah gabungan dari

elemen-elemen tersebut yang dirancang untuk menciptakan kesatuan sehingga dapat memperjelas materi atau konsep-konsep yang sulit dipahami menjadi lebih konkret. Teknologi telah berkembang pesat dan merambah ke berbagai bidang termasuk pendidikan. (Sudiansah dkk, 2023 hlm 2-3) menyatakan bahwa meskipun teknologi telah berkembang pesat, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih bergantung pada metode konvensional dan belum berhasil memanfaatkan sepenuhnya keunggulan media pembelajaran yang menarik. Dalam konteks pendidikan saat ini, masih terlihat banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dan menarik. Akibatnya, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi dengan baik dan seringkali terjadi kesalahan dalam pemahaman. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan inovasi dalam pendekatan pembelajaran. Salah satu solusi yang menjanjikan adalah menerapkan media pembelajaran yang inovatif. Penulis memilih salah satu platform yang menghadirkan inovasi untuk dunia pendidikan *kahoot*. *Kahoot* merupakan aplikasi desain grafis yang mudah digunakan. *Kahoot* menawarkan berbagai fitur menarik yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik berpendapat bahwa *canva* dapat menarik minat siswa untuk belajar. (Hajar dkk, 2023 hlm 2-3).

Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran dimana peserta didik memahami sendiri konsep, arti dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada kesimpulan (Rahayu dkk., 2023 hlm 2). Sedangkan Menurut (Anisa dkk., 2021 hlm 2-3). Model *Discovery Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student central learning*) di mana model pembelajaran ini mengharuskan peserta didik aktif dalam pembelajaran.

Penerapan model *Discovery Learning* Menurut Syah (dalam Prasetyo, 2021, hlm. 1719) menyebutkan bahwa Dalam penerapan model *discovery learning* terdiri dari enam langkah utama: (1) *Stimulation*, memulai kegiatan proses mengajar belajar dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pecahan masalah, (2) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), yakni memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang

relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah), (3) *Data collection* (pengumpulan data), memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis, (4) *Data processing* (pengolahan data), mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa melalui diskusi, observasi, dan sebagainya lalu ditafsirkan, (5) *Verification* (pembuktian), yakni melakukan pemeriksaan. Sebagaimana model pembelajaran lainnya, pendekatan inkuiri juga memiliki dimensi keunggulan dan tantangan yang perlu dipertimbangkan. Dari sisi keunggulan, model ini mampu menciptakan pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) melalui pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara terpadu, dimana pengetahuan yang diperoleh melalui proses penemuan mandiri cenderung lebih bertahan lama dalam memori siswa. Fleksibilitas model inkuiri juga memungkinkan terakomodasinya berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Secara filosofis, pendekatan ini selaras dengan prinsip psikologi belajar modern melalui teori konstruktivisme yang menekankan proses aktif siswa dalam membangun pengetahuan. Keunggulan lain terletak pada kemampuannya memberikan ruang pengembangan optimal bagi siswa berbakat tanpa terhambat oleh perbedaan kecepatan belajar teman sejawat. Di sisi lain, implementasi model inkuiri menghadapi beberapa kendala praktis. Sifatnya yang terbuka dan berpusat pada siswa menyulitkan guru dalam memantau dan mengevaluasi kemajuan belajar secara *realtime*. Dari aspek perencanaan, model ini menuntut persiapan yang lebih matang, terstruktur, dan fleksibel dibandingkan metode konvensional, yang kerap menjadi tantangan bagi guru. Aspek temporal juga menjadi pertimbangan penting, karena proses inkuiri yang meliputi perumusan masalah, investigasi, hingga penarikan kesimpulan memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang, sehingga kerap mengalami kesulitan dalam penyesuaian dengan batasan waktu kurikulum yang ketat.

Kahoot merupakan salah satu aplikasi online yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis quiz online yang interaktif dan menyenangkan. Menurut Kahoot.com (dalam Ilmiyah, 2019, hlm 47) menyebutkan bahwa *Kahoot* merupakan sebuah *platform* permainan online yang bias dilakukan

untuk kegiatan belajar dalam kelas. *Kahoot* memiliki beberapa fitur diantaranya adalah quiz. Pada fitur quiz *kahoot*, akun peserta/siswa dapat menjawab melalui perangkat yang telah terkoneksi dengan internet (*smartphone/ laptop/tablet*) sesuai dengan pertanyaan yang ditampilkan di layar oleh akun guru.

Implementasi dalam pembelajaran matematika *Kahoot!* berperan sebagai media pembelajaran dan evaluasi. Mustikawati (dalam Sulistiyawati, 2021, hlm. 50) mengatakan bahwa Media pembelajaran adalah alat digunakan untuk membantu siswa dan guru dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran media harus dikemas secara interaktif untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Jadi, *Kahoot!* dapat digunakan sebagai media interaktif dalam pembelajaran, karena aplikasi ini melibatkan keaktifan siswa dalam berpartisipasi mengikuti pembelajaran di kelas. Menurut Zuhri (2023, hlm. 19) *Kahoot* merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai penilaian formatif untuk mengukur pengetahuan peserta didik. cara menggunakannya dengan membuka web di Smartphone maupun laptop melalui jaringan internet. Menurut Darmawan (2020, hlm. 92) *Kahoot* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi *Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan- rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya. *Kahoot* adalah contoh alat penilaian teknologi yang mencakup partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan jenis pertanyaan pilihan ganda di lingkungan yang lebih kompetitif.

Metode pembelajaran dan media pembelajaran semuanya tidak ada yang sempurna. Semua mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Seperti halnya media pembelajaran *Kahoot!* Juga ada kelebihan dan kekurangannya. Berikut dipaparkan kelebihan dan kekurangan *Kahoot!*. Menurut Aan Budianto (2019 hlm 10) berikut kelebihannya yaitu, (1) suasana kelas dapat lebih menyenangkan, (2) anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar, (3) anak-anak di latih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian *Kahoot!*, (4) tidak Mudah Disconnect, (5) sebagai evaluasi pembelajaran sejauh

mana pemahaman siswa, (6) semua orang bisa membuat quis baik itu guru ataupun orang tua, (7) bisa diakses dimana saja dan kapan saja baik melalui handphone ataupun laptop, (8) menarik untuk belajar, (9) banyak pilihan kategori, (10) dapat digunakan bersama sama, (11) mudah dalam pendaftaran.

Sedangkan kekurangannya adalah (1) tidak semua guru yang update dengan teknologi, (2) fasilitas sekolah yang kurang memadai, (3) anak-anak gampang terkecoh untuk membuka hal lain, (4) terbatasnya jam pertemuan di kelas, (5) tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan Kahoot!, (6) orang lain bisa melihat jawaban pemain lain (mencontek), (7) harus diperlihatkan di infocus, (8) berbasis online dan tidak ada yang offline, (9) terdapat batasan kata saat membuat soal.

Media Interaktif *kahoot* merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis game yang digunakan untuk membuat kuis interaktif, jajak pendapat, dan diskusi di kelas. Dengan *kahoot*, guru dapat membuat pertanyaan dan pilihan jawaban, dan siswa dapat menjawabnya secara langsung melalui perangkat mereka sendiri, seperti smartphone atau komputer. Menurut Wigati (2019, hlm. 458-459) Salah satu media pembelajaran yang bias diterapkan yaitu media pembelajaran game edukasi *Kahoot*. *Game* edukasi *Kahoot* memiliki keunggulan antara lain soal – soal yang disajikan dalam *Game* edukasi *Kahoot* memiliki alokasi waktu yang terbatas, karena dengan adanya keterbatasan waktu siswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal dengan media *Kahoot*. Keunggulan lain dari *game* edukasi *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 ditampilkan.

Pada *game* edukasi *kahoot* terdapat dua cara bermain yaitu *Classic* dan *Team Mode*. Bermain cara *classic* berarti siswa bermain secara individu sedangkan bermain cara *team* mode berarti siswa bermain secara berkelompok. Jika bermain cara *classic* akan muncul satu nama siswa sedangkan jika bermain cara *team* mode akan muncul nama – nama siswa dalam satu kelompok. *Classic* dan *team* mode merupakan salah satu solusi yang digunakan dalam penelitian ini, karena berdasarkan hasil observasi di kelas, peneliti melihat masih ada siswa yang bekerja secara individu meskipun guru sudah membentuk siswa dalam kelompok dan

peneliti melihat siswa yang suka bermain sendiri atau individu. Selain itu, dengan memanfaatkan teknologi untuk siswa diharapkan dunia pendidikan mampu bersaing dengan bangsa lain dan pendidikan di Indonesia diharapkan mampu menciptakan keluaran yang pandai teknologi.

Penggunaan game *Kahoot* dalam proses pembelajaran tersebut ternyata juga menimbulkan minat belajar dari siswa. Wigati (2019, hlm. 461). Hal itu dapat dilihat dari siswa senang dan bersemangat dalam proses pembelajaran pada saat penerapan game *Kahoot*. Hal ini didasari karena belum ada guru yang menerapkan game *Kahoot* dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dari minat belajar yang diberikan siswa dalam proses pembelajaran pada tiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh minat belajar sebesar 82% dan siklus II sebesar 93%. Grafik persentase minat belajar siswa ditunjukkan Analisis data yang diperoleh selama proses penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa dari setiap variable yang diukur yaitu hasil belajar, keterampilan proses, dan minat belajar siswa setelah implementasi game edukasi *Kahoot* terdapat peningkatan yang signifikan dalam setiap siklusnya. Hasil peningkatan tersebut disebabkan adanya beberapa faktor dalam proses pembelajaran antara lain dengan adanya penggunaan game edukasi *Kahoot*. Penggunaan game *Kahoot* tersebut tentunya dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah terkait evaluasi materi pertidaksamaan rasional dan irasional satu variabel.

Discovery learning merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku Hanafiah dan Suhana (dalam Yazidi, 2013, hlm 91). menurut Haeruman, dkk (2017, hlm. 163) bahwa model *Discovery Learning* adalah suatu model pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik, artinya peserta didik mengikuti setiap proses *Discovery Learning* secara aktif dari mulai mengidentifikasi masalah sampai menarik kesimpulan dengan tujuan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar secara langsung serta mendapat pengetahuan-pengetahuan baru dari setiap proses pembelajaran yang telah dilaluinya. Dalam

mengaplikasikan model *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan.

Berdasarkan latar belakang di atas model *discovery learning* dan media interaktif *Kahoot* akan sangat membantu proses pembelajaran berlangsung dengan aktif dan menyenangkan bagi siswa dan akan mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi *Kahoot* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS.**

Beberapa penelitian terdahulu terkait dengan Pengaruh *Model Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi *Kahoot* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik yaitu:

Pertama, penelitian yang dilakukan Oleh Shelfy Rahma Andi Sofian¹, Wachju Subchan, Sudarti menyebutkan Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dari siklus satu ke siklus kedua sebesar 11,31%. Hasil belajar siswa dari hasil penelitian juga mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II sebesar 28%. Berdasarkan hasil tersebut, maka penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup.

Kedua, penelitian yang dilakukan Oleh Dianing Anugerah, Darta², Jusep Saputra³ menyebutkan bahwa dengan model *Discovery Learning* menunjukan peningkatan kemampuan koneksi matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan Quizizz lebih tinggi dari pada siswa yang memperoleh model pembelajaran *konvensional*, serta pembelajaran model *Discovery Learning* berbantuan Quizizz efektif terhadap kemampuan koneksi matematis. Dengan demikian, model *Discovery Learning* berbantuan Quizizz membantu meningkatkan dan melihat efektifitas kemampuan koneksi IPAS siswa.

Ketiga, penelitian yang dilakukan Oleh Ni Putu Diah Pradnyanita Setiadi⁴, Anak Agung Gede Agung, Wayan Sujana menyebutkan dari hasil review uji validitas produk dari para ahli dan siswa yaitu dari ahli materi memperoleh skor 91,66% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain memperoleh skor 90,00%

dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran memperoleh skor 83,30% dengan kualifikasi baik, uji coba perorangan memperoleh skor 90,26% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba kelompok kecil memperoleh skor 90,90% dengan kualifikasi sangat baik. Sedangkan uji eksperimen media pembelajaran *kahoot* ini dinyatakan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini adalah media ini dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa serta dapat dijadikan sebagai inovasi oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, hal ini menjadikan topik atau bahasan penelitian yang menarik untuk diteliti secara mendalam dan terperinci mengenai **“Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi Kahoot Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas bahwa hasil belajar merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik dan masih kurang dari KKM.
2. Kurangnya motivasi belajar pada siswa, kurang antusias dan cenderung tidak aktif belajar.
3. Karena penggunaan media yang kurang efektif sehingga memerlukan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana gambaran proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Discovery Learning* berbantuan media *kahoot* dan pembelajaran konvensional pada peserta didik sekolah dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar IPAS peserta didik dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV SDN 031 Pelesiran?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* dengan

peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV SDN 031 Pelesiran?

4. Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di kelas IV SDN 031 Pelesiran?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *kahoot* dan siswa yang model pembelajaran konvensional pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 031 Pelesiran.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *kahoot* dan siswa yang model pembelajaran konvensional pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 031 Pelesiran.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *kahoot* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV SDN 031 Pelesiran.
4. Untuk mengetahui Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di kelas IV SDN 031 Pelesiran.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Dapat menambah pengetahuan dan referensi mengenai penggunaan model *discovery learning* dengan berbantuan aplikasi *kahoot* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi penulis

Dapat menambah pengetahuan serta kemampuan penulis dalam penggunaan

model *discovery learning* dengan berbantuan aplikasi *kahoot* terhadap peningkatan hasil belajar juga dapat memberikan pengalaman secara langsung sebagai calon guru mengenai model *discovery learning* dengan berbantuan aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Bagi peserta didik

Dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada peserta didik dengan menggunakan penggunaan model *discovery learning* dengan berbantuan aplikasi *kahoot*,

3. Bagi guru

Dapat meningkatkan variasi model pembelajaran pada guru dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan aplikasi *kahoot* sebagai variasi model pembelajaran IPAS di kelas. Hal ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Sehingga sistem pembelajaran tidak monoton saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.

4. Bagi sekolah

Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, Jika hasil belajar IPAS siswa meningkat, prestasi belajar sekolah secara keseluruhan juga akan meningkat. Terutama dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan aplikasi *kahoot* guna sebagai bahan pertimbangan untuk dijadikan referensi bagi guru-guru lainnya dalam kegiatan pembelajaran.

5. Bagi peneliti

Sebagai informasi tambahan atau referensi tentang penggunaan model *discovery learning* dengan berbantuan aplikasi *Kahoot*.

F. Definisi Operasional

Discovery Learning menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam menemukan konsep melalui eksplorasi dan pengalaman langsung, sehingga siswa membangun pengetahuan sendiri secara lebih mendalam. Model ini menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, dan kemandirian siswa dalam belajar.

1. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Discovery learning adalah metode pembelajaran yang menerapkan *inquiry-based instruction*. Metode pembelajaran *discovery learning* akan mendorong siswa

untuk menyelidiki sendiri, membangun pengalaman dan pengetahuan masa lalu, menggunakan intuisi, imajinasi, kreativitas, mencari informasi baru untuk menemukan fakta, korelasi, juga kebenaran baru. (Anisa dkk., 2021 hlm 2-3). Dalam hal ini, belajar tidak sama dengan menyerap apa yang dikatakan atau dibaca, tetapi siswa akan belajar mencari jawaban dan solusi sendiri secara aktif. Teknik dalam penerapan model *discovery learning* bisa beragam, tetapi tujuannya selalu sama bagi peserta didik, yaitu untuk bisa mencapai hasil akhirnya melalui pengalaman langsung dan proses pembelajaran mandiri. Dengan mengeksplorasi dan memanipulasi situasi atau dengan melakukan eksperimen, peserta didik lebih mungkin untuk mengingat konsep dan pengetahuan baru pun diperoleh. (Rahayu dkk., 2023 hlm 2). Model pembelajaran *discovery learning* bisa dilakukan secara mandiri maupun berkelompok. Pembelajaran berkelompok dapat memiliki berbagai bentuk, seperti diskusi kelompok, proyek kelompok, simulasi kelompok, atau eksperimen kelompok. Sementara itu, pada pembelajaran mandiri, karyawan dapat diberikan sumber daya dan materi pembelajaran yang relevan, seperti bahan bacaan, video, atau simulasi tertentu.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* menekankan pentingnya kerja sama antar peserta didik dalam kelompok untuk memahami materi pelajaran. Dengan demikian, setiap anggota kelompok diharapkan dapat memahami dan bertanggung jawab terhadap hasil kelompoknya. Hal ini akan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

1. Media Pembelajaran Kahoot

Kahoot merupakan salah satu aplikasi online yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis quiz online yang interaktif dan menyenangkan. Menurut Kahoot.com (dalam Ilmiyah, 2019, hlm 47) menyebutkan bahwa *Kahoot* merupakan sebuah *platform* permainan online yang bias dilakukan untuk kegiatan belajar dalam kelas. *Kahoot* memiliki beberapa fitur diantaranya adalah quiz. Pada fitur quiz *kahoot*, akun peserta/siswa dapat menjawab melalui perangkat yang telah terkoneksi dengan internet (*smartphone/ laptop/tablet*) sesuai dengan pertanyaan yang ditampilkan di layar oleh akun guru. Implementasi dalam pembelajaran matematika Kahoot! berperan sebagai media pembelajaran dan

evaluasi. Media pembelajaran adalah alat digunakan untuk membantu siswa dan guru dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran media harus dikemas secara interaktif untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Jadi, *Kahoot!* dapat digunakan sebagai media interaktif dalam pembelajaran, karena aplikasi ini melibatkan keaktifan. Siswa dalam berpartisipasi mengikuti pembelajaran di kelas. Menurut (Zuhri 2023, hlm. 19) *Kahoot* merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai penilaian formatif untuk mengukur pengetahuan peserta didik. cara menggunakannya dengan membuka web di Smartphone maupun laptop melalui jaringan internet. *Kahoot* adalah contoh alat penilaian teknologi yang mencakup partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan jenis pertanyaan pilihan ganda di lingkungan yang lebih kompetitif. Perspektif siswa tentang efektivitas penilaian *Kahoot* terhadap praktik umpan balik yang baik Mustikawati (dalam Sulistiyawati, 2021, hlm. 50).

Berdasarkan beberapa definisi yang telah di uraikan, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang bertujuan untuk menambah pengetahuan baru bagi peserta didik sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai perasaan, dan sikap mereka. Dalam konteks ini, guru memanfaatkan media pendidikan untuk meningkatkan minat peserta didik selama proses pembelajaran namun, peserta didik cenderung kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran jika guru hanya menggunakan media yang telah tersedia atau media konvensional yang sudah sering di gunakan, sehingga menimbulkan rasa bosan. Oleh karna itu, penggunaan media pembelajaran, terutama media interaktif, dianggap cukup efektif. Pada kenyataannya media pembelajaran diterapkan di semua jenjang pendidikan, tidak hanya di sekolah dasar, tetapi juga di tingkat menengah pertama dan menengah atas, dimana media digunakan untuk menyampaikan konten atau informasi. Meskipun demikian, perbedaan terletak pada konten yang diajarkan dan ketepatan penggunaan media di sekolah dasar dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan. Hasil belajar adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan”. Perubahan perilaku secara keseluruhan yang terjadi pada siswa bukan hanya dilihat dari satu aspek potensi kemanusiaan saja melainkan dari semua aspek, baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorikan oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentasi atau terpisah, melainkan komprehensif (Samandalahi dkk 2021, hlm 1267-1277).

Hasil belajar mengacu pada pencapaian akademik yang diraih siswa saat mereka berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Menurut Kurniawan (2021, hlm. 161), “Pencapaian akademik siswa dapat diukur melalui ujian, tugas, serta jumlah soal yang diajukan dan dijawab, yang semuanya secara aktif mendukung pencapaian hasil belajar.” Menurut (Tumulo 2022, hlm. 161) menyatakan bahwa “Hasil belajar berdampak pada kemampuan siswa untuk memahami dan mengasimilasi informasi yang disajikan sebagai konsep-konsep yang disampaikan melalui kegiatan pendidikan.”

Hasil belajar adalah wujud dari pengembangan atau aktualisasi kemampuan serta potensi yang dimiliki oleh seseorang. Hasil belajar merupakan indikator utama dalam mengukur keberhasilan suatu proses pendidikan. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik telah memahami, menguasai, dan mampu menerapkan ilmu serta keterampilan yang diperoleh selama proses pembelajaran. Keberhasilan dalam belajar tidak hanya ditentukan oleh aspek kognitif, tetapi juga oleh pengembangan sikap, keterampilan, serta karakter yang membentuk individu yang siap menghadapi tantangan di dunia nyata. Menurut Jenkins dan Unwin (Priansa, 2023:81 hlm 223) hasil belajar atau learning outcome merupakan pernyataan yang menggambarkan kemampuan yang dapat ditunjukkan oleh peserta didik sebagai akibat dari proses pembelajaran yang telah mereka jalani.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan interaksi antara peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar, yang menghasilkan keterampilan dan pengetahuan baru bagi peserta didik. Hasil belajar ini mencakup tiga aspek utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, fokus penelitian ini adalah pada hasil belajar IPAS peserta didik karena hasil belajar dari mata pelajaran ipas tergolong rendah. Materi yang peneliti bawa adalah struktur dan fungsi makhluk hidup hewan dan tumbuhan.

G. Sistematika Skripsi

Dalam penulisan skripsi, penulis perlu memahami sebuah kerangka yang harus diikuti, sebagaimana diungkapkan oleh tim panduan penulisan karya tulis ilmiah mahasiswa FKIP (Tim penyusun, 2022, hlm. 83). Skripsi disusun dalam beberapa Bab agar lebih mudah dipahami oleh peneliti. Pada bagian pembuka skripsi, terdapat lembar persetujuan, halaman, kutipan, lembar dedikasi, halaman pernyataan keaslian skripsi, pengantar, lembar penghargaan, ringkasan, daftar isi, tabel, daftar gambar, dan ditutup dengan daftar lampiran. Selanjutnya, isi skripsi dimulai dari Bab I yang berjudul pendahuluan. Dalam Bab ini, penjelasan hadir untuk membantu peneliti memahami isu yang di angkat dalam penelitian. Isi dari bab ini meliputi penjelasan mengenai permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti, atau dengan kata lain, bab ini menjelaskan tujuan yang ingin di capai oleh penulis. Secara umum, bagian terpenting dalam penyusunan skripsi berada di bab I. Di sini berisi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi oprasional, serta sistematika penulisan skripsi. Pada bagian selanjutnya, yaitu Bab II, terdapat kajian yang akan membahas berbagai teori serta kerangka berpikir yang dikembangkan. Didalam bab ini, perhatian utama tertuju pada hasil teori yang mendukung penelitian, yang terdiri dari kajian teoritis yang relevan dengan variabel terpilih, yang mencakup bahan seperti teori, konsep, dan model yang sesuai dengan variabel tersebut secara komprehensif. Ini juga termasuk perbandingan dengan penelitian sebelumnya yang juga relevan dan ditinjau dengan seksama berkaitan dengan isu yang dianalisis. Selanjutnya, bab ini akan membahas kerangka pemikiran, asumsi-asumsi, dan hipotesis penelitian. Pada BAB III, terdapat metode penelitian yang menjelaskan berbagai langkah dan teknik yang akan di gunakan untuk menjawab isu yang ada dan mencapai kesimpulan.

Bagian ini mencakup pendekatan penelitian sebagai rangkaian aktivitas pelaksanaan penelitian, dimana desain penelitian menunjukkan bagaimana penelitian dijalankan oleh penulis, serta informasi tentang subjek dan objek penelitian, metode pengumpulan data, alat penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian. BAB IV berisi hasil penelitian dan pembahasan yang menggambarkan temuan penelitian berdasarkan pengolahan data dan analisis. Berbagai kemungkinan sesuai dengan urutan rumusan masalah yang telah ditentukan. Pembahasan ini bertujuan untuk merespons pertanyaan penelitian yang sebelumnya telah dirumuskan. Terakhir, disediakan, terdapat BAB V yang mengenai simpula dan saran. Di bagian akhir, disediakan lembar daftar pustaka lampiran yang memperkuat kelengkapan skripsi.