

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Definisi pendidikan dalam arti luas adalah hidup, artinya seluruh pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat tanpa batasan ruang dan waktu, yang berperan penting dalam memberikan pengaruh positif bagi pertumbuhan setiap individu (Pristiwanti dkk., 2022, hlm. 45-50). Pendidikan juga merupakan proses pembelajaran seumur hidup yang terjadi di berbagai tempat dan situasi, penting untuk memahami bagaimana proses belajar itu sendiri yang membentuk individu melalui perubahan perilaku.

Sejalan dengan konsep tersebut, proses belajar ini pada hakikatnya merupakan upaya pembentukan diri yang tercermin melalui perubahan perilakuyang komprehensif. Perubahan tersebut mencakup berbagai aspek kepribadian, mulai dari dimensi fisik dan psikologis, hingga pengembangan pola pikir, kemampuan dalam memecahkan masalah, serta internalisasi sikap dan keterampilan baru (Djamaludin & Wardana, 2019, hlm. 6). Upaya pembentukan diri melalui perubahan perilaku ini membutuhkan arahan yang kuat dan bimbingan yang tepat. Sebagaimana yang dicontohkan dalam QS. Luqman/31:13 menyebutkan :

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Artinya :“(Ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, saat dia menasihatinya, “Wahai anakku, janganlah mempersekutukan Allah! Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) itu benar-benar kezaliman yang besar.”

Ayat tersebut menekankan bahwa, pendidikan yang paling utama bukanlah soal menghafal teori, melainkan menanamkan nilai dasar yang kuat di dalam hati. Luqman mengajarkan bahwa proses pembentukan diri harus dimulai dari landasan yang benar, yaitu tauhid atau mengesakan Allah. Dalam dunia belajar, ini ibarat membangun fondasi sebuah gedung jika fondasinya lurus dan kokoh, maka pola pikir dan perilaku seseorang ke depannya akan ikut lurus.

Dengan menjauhkan anak dari syirik (kezaliman besar), Luqman sebenarnya sedang melatih cara berpikir anak agar selalu jujur dan memiliki prinsip hidup yang jelas sejak dini. Selain itu, cara Luqman mendidik dengan cara "menasihati" menunjukkan bahwa belajar adalah proses yang menyentuh perasaan, bukan sekadar perintah kaku. Pendidikan sepanjang hayat itu terjadi melalui komunikasi yang penuh kasih sayang antara pendidik (atau orang tua) dan murid. Perubahan perilaku yang diinginkan seperti menjadi lebih bijak atau terampil hanya bisa tercapai jika ada bimbingan yang tepat dan terus-menerus. Jadi, inti dari proses belajar menurut ayat ini adalah membersihkan hati dan pikiran dari hal-hal buruk agar individu bisa tumbuh menjadi pribadi yang baik, adil, dan bermanfaat bagi sekitarnya. Berdasarkan konteks pendidikan, ayat ini menggarisbawahi bahwa proses belajar dan mengajar adalah bagian dari usaha untuk meningkatkan kualitas diri dan masyarakat. Pendidikan yang baik akan menghasilkan individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki akhlak yang mulia dan mampu berkontribusi secara positif.

Selain itu dalam pribahasa sunda mengatakan "*Diajar ku pangalaman, jadi pinter.*" yang memiliki arti "Diajari melalui pengalaman, menjadi pintar." Pribahasa ini sejalan dengan konsep pendidikan yang Anda sebutkan, di mana pendidikan tidak hanya tentang teori, tetapi juga tentang pengalaman yang membentuk pemahaman dan keterampilan. Dalam proses belajar, pengalaman adalah pendidik yang paling baik. Melalui pengalaman, individu dapat belajar dari kesalahan dan keberhasilan, yang pada gilirannya membentuk karakter dan sikap positif. Pentingnya pengalaman dalam pembelajaran dapat dilihat dalam berbagai aspek kehidupan, baik itu dalam pendidikan formal, pekerjaan, maupun kehidupan sehari-hari. Pengalaman memberikan wawasan yang tidak bisa didapatkan hanya dari teori atau buku. Dengan mengalami sesuatu secara langsung, seseorang dapat memahami nuansa dan kompleksitas yang mungkin tidak terlihat dalam penjelasan teoritis.

Kedua referensi ini, baik dari Al-Qur'an maupun pribahasa Sunda, menunjukkan bahwa pendidikan adalah proses yang sangat penting dalam membentuk individu yang berkualitas, baik dari segi spiritual, intelektual, maupun moral. Pendidikan yang baik akan menghasilkan individu yang mampu

berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berkontribusi positif kepada masyarakat.

Pendidikan sangat penting dalam mempersiapkan manusia agar mampu memelihara dan meningkatkan kualitas hidup sebagai individu bangsa yang bermartabat. Secara fundamental, pendidikan berperan sebagai instrumen pembebasan yang membekali individu dengan kecakapan berpikir kritis serta integritas moral untuk menghadapi tantangan global yang kian kompleks (Mulyono dkk., 2024, hlm. 82). Melalui proses yang terstruktur, pendidikan bukan sekadar transfer ilmu pengetahuan, melainkan upaya strategis untuk membangun karakter bangsa yang tangguh dan mandiri (Suhaini dkk., 2024, hlm. 15-18). Namun, untuk mewujudkan peran strategis tersebut, diperlukan keselarasan antara visi pendidikan dan implementasi praktis di tingkat satuan pendidikan. Keberhasilan dalam mencetak generasi bermartabat tidak dapat dipisahkan dari kualitas komponen-komponen operasional yang mendukung jalannya pendidikan itu sendiri. Realitasnya, upaya pencapaian tujuan tersebut masih berbenturan dengan berbagai kendala teknis. Sistem evaluasi, manajemen pendidikan, dan yang paling sering disoroti oleh media massa saat ini adalah permasalahan pendidik, kurikulum, buku teks, dan sistem pembelajaran di mana proses belajar mengajar terjadi.

Kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan perlu juga adanya motivasi untuk murid. Media pembelajaran yang menarik dan praktis dapat dijadikan sebagai cara menumbuhkan motivasi murid sehingga semangat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan. Dalam mencapai keberhasilan pada mata pelajaran sangat diperlukan motivasi belajar pada murid. Motivasi merupakan daya dorong pada seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi membuat murid merasa tergerak untuk melakukan aktivitas pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan Sardiman, bahwasanya motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri murid yang menimbulkan kegiatan belajar serta menjamin kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai (Lestari & Masitah, 2022, hlm. 165).

Perkembangan teknologi yang semakin maju memacu perkembangan media pembelajaran yang semakin maju pula. Pendidik bisa memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada murid. Pendidik dapat menciptakan berbagai kegiatan pembelajaran yang variatif dan mengaktifkan murid menggunakan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Murid dapat terbantu memperoleh informasi, inspirasi, keahlian, dan cara berfikir dengan menggunakan media pembelajaran. Murid menganggap pembelajaran konvensional membosankan sehingga diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang berpusat pada murid salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut penggunaan *smartphone* dan laptop oleh murid dalam kegiatannya sehari-hari merupakan salah satu keuntungan bagi pendidik untuk meningkatkan motivasi murid dalam proses pembelajaran (Puspitasari, 2022, hlm. 55).

Pendidik dapat memanfaatkan kemajuan tersebut dengan memanfaatkan beberapa teknologi yang dikembangkan di Indonesia proses pembelajaran. Salah satunya adalah pembelajaran berbasis permainan, pembelajaran ini merupakan media yang dapat membantu murid memecahkan masalah, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan membuat penilaian dalam pembelajaran proses. Selain itu murid dapat menerima umpan balik dan merangsang murid aspek verbal dan visual (Lestari & Sri, 2022, hlm. 147).

Pendidikan memegang peranan krusial sebagai instrumen utama dalam pembangunan suatu bangsa. Hal ini diwujudkan melalui upaya yang terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran yang mampu mendorong murid mengembangkan potensi diri secara aktif. Pengembangan tersebut mencakup aspek spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, hingga karakter dan keterampilan yang bermanfaat bagi individu maupun masyarakat luas. Oleh karena itu, efektivitas proses pembelajaran di institusi pendidikan formal menjadi indikator utama dalam mengukur keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan (Kurniawati, 2022).

Pendidikan merupakan salah satu komponen yang penting dalam mewujudkan pembangunan bangsa. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana

untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sesuai dengan pengertian tersebut, maka proses pembelajaran yang terjadi di sekolah merupakan hal yang terpenting karena pembelajaran di sekolah menjadi tolak ukur keberhasilan suatu pendidikan (Kurniawati, 2022, hlm. 468). Pendidikan akan berjalan dengan baik apabila seluruh elemen dalam pendidikan bekerja secara optimal. Pendidik merupakan pemegang peran utama dalam pembangunan pendidikan, khususnya yang diselenggarakan secara formal di sekolah. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan pendidikan yang ditentukan oleh sinergi antara kompetensi pendidik, penggunaan media pembelajaran inovatif, dan motivasi murid. Penggunaan teknologi dan media berbasis permainan berperan penting sebagai daya penggerak yang mengubah pembelajaran menjadi interaktif, sehingga mampu mengaktifkan murid dan mengoptimalkan pengembangan potensi diri mereka secara utuh. Pada akhirnya, kualitas hasil belajar sangat bergantung pada kemampuan pendidik dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang variatif dan berpusat pada murid.

Indonesia merupakan negara yang sangat peduli terhadap pelaksanaan pendidikannya. Berbagai upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah demi keberlangsungan pendidikan menuju yang lebih baik. Untuk mewujudkan pendidikan menuju lebih baik, perlu dilakukan langkah dan strategi diantaranya adalah pelaksanaan program Wajib Belajar. Menurut hasil survei data PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2022 menunjukkan hasil belajar murid Indonesia (usia 15 tahun) dalam literasi membaca, matematika, dan sains berada di peringkat bawah (sekitar ke-70 dari 80-an negara), namun peringkatnya naik 5 - 6 posisi dibandingkan 2018 karena penurunan skor yang lebih kecil dari pada rata-rata dunia selama pandemi. Dengan kata lain, Indonesia berada di peringkat ke-69 atau ke-70 dari 80-an negara, dengan skor literasi membaca 359, matematika 366, dan sains 366 (OECD, 2023 hlm. 5-8). Rendahnya skor literasi, matematika, dan sains

berdasarkan data PISA tersebut menjadi tantangan nyata bagi sistem pendidikan di Indonesia untuk terus berinovasi dalam mengoptimalkan kualitas proses pembelajaran. Sebagai salah satu langkah strategis dalam memperkuat pondasi kompetensi dasar murid sejak dini, pemerintah menerapkan pembaruan Kurikulum Merdeka melalui penggabungan disiplin ilmu yang relevan. Kurikulum Merdeka merupakan kerangka kurikulum yang memberikan fleksibilitas kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar murid. Melalui pendekatan yang lebih berpusat pada murid, kurikulum ini berfokus pada materi esensial agar murid memiliki waktu yang cukup untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi dasar, terutama literasi dan numerasi. Hal ini diwujudkan melalui mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di SD.

Mata pelajaran IPAS di SD mengacu pada Integrasi Pengetahuan Alam dan Sosial. Hal ini adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan materi dari dua bidang pengetahuan yang berbeda, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pengajaran sains di tingkat sekolah dasar (SD) seharusnya fokus pada penyampaian pengetahuan langsung kepada murid untuk membantu mereka mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam mengeksplorasi dan memahami dunia di sekitar mereka secara ilmiah. Hal ini sangat penting karena sains memainkan peran utama dalam memberikan solusi terhadap berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Arsyad dkk., 2024, hlm. 52-54). Mata pelajaran IPAS dalam kurikulum Merdeka untuk Sekolah Dasar (SD) merujuk pada Integrasi Pengetahuan Alam dan Sosial. Materi dapat disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan lokal masing-masing sekolah. Tujuan utamanya adalah agar murid dapat memiliki pemahaman yang holistik tentang berbagai aspek kehidupan dan lingkungan sekitar mereka, serta mengembangkan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari (Aliman dkk., 2023, hlm. 125). Hasil survei UNESCO (2023), pendidikan sepanjang hayat (long-life education) meningkatkan produktivitas individu hingga 20-30% melalui pengalaman praktis. Di Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2022) melaporkan bahwa 65% murid SD mengalami kesulitan motivasi belajar karena kurangnya pengalaman langsung,

yang berdampak pada rendahnya capaian akademik (nilai rata-rata IPAS di bawah 70).

Berdasarkan hasil temuan dan wawancara, hasil belajar pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi aktif murid selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian besar murid menganggap mata pelajaran IPAS sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan karena banyak memuat konsep - konsep yang harus dipahami. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar murid, di mana masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Permasalahan lain yang ditemukan adalah murid mudah merasa bosan saat pembelajaran berlangsung karena proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan kurang variatif dan kurang menarik, sehingga belum mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif murid. Akibatnya, murid mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS yang diajarkan dan berpengaruh terhadap hasil belajar murid. Dari beberapa permasalahan yang muncul telah di peroleh data hasil belajar yang menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS di kelas VA dan VC yaitu 30% masih memerlukan bimbingan. Berikut adalah ringkasan dalam presentase dalam bentuk tabel :

Tabel 1. 1 Hasil Presentasi Nilai Hasil Belajar Observasi Awal

Rentang Nilai	Jumlah Murid	Presentase
Sangat Tinggi (95 - 97)	12 Murid	29,7 %
Tinggi (90 - 94)	38 Murid	59,4 %
Cukup (<90)	19 Murid	10,9 %

Berdasarkan data di atas, maka ada beberapa murid yang masih rendah hasil belajar pada mata pelajaran IPAS yang disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya penyajian materi yang masih bersifat abstrak dan kurang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari murid, sehingga pembelajaran terasa sulit. Selain itu, proses pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik serta penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang variatif membuat murid pasif dan cepat merasa jenuh. Minimnya kegiatan praktik, diskusi, dan eksplorasi juga mengurangi keterlibatan aktif murid dalam pembelajaran. Kondisi tersebut

menyebabkan murid kurang memiliki minat dan semangat untuk mengikuti pembelajaran IPAS, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar dan penguasaan konsep.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki murid setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang kapan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar murid. Hasil belajar murid di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaktif tindak belajar dan tindak mengajar dari sisi pendidik tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi dan hasil belajar, sedangkan dari sisi murid, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Hasibuan, 2022, hlm. 3)

Hasil belajar murid yang rendah pada mata pelajaran IPAS dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor lingkungan belajar. Faktor internal berkaitan dengan minat, rasa percaya diri, serta kemampuan murid dalam memahami dan mengolah informasi untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan materi IPAS. Sementara itu, faktor lingkungan belajar meliputi proses pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik (*teacher centered learning*), penyampaian materi yang monoton, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan murid cepat merasa bosan, kurang terlibat aktif, dan tidak memiliki dorongan yang kuat untuk mengikuti pembelajaran IPAS. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia (2023) menunjukkan bahwa 55% murid SD menganggap IPAS sulit, dengan partisipasi aktif hanya 30% selama pembelajaran. Ini berdampak pada penguasaan konsep yang rendah (rata-rata skor kognitif 65/100). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik agar dapat meningkatkan hasil belajar murid serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran IPAS. Salah satu model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPAS adalah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*.

Game Based Learning (GBL) merupakan model yang berfokus pada suatu kegiatan pembelajaran yang mengajak murid untuk memecahkan masalah secara bersama-sama dan diiringi dengan pembelajaran yang menyenangkan. Belajar bukan hanya berlatih dengan melakukan dalam permainan, tetapi dapat meningkatkan proses pembelajaran, berbagai jenis pembelajaran dapat diverifikasi dan diukur selama bermain, dan umpan balik selama bermain game dapat mendukung pembelajaran murid (Trujillo dkk., dalam Legowo, 2022). *Game Based Learning* sebagai salah satu model pembelajaran mempunyai karakteristik berupa pengintegrasian proses berlangsungnya pembelajaran dengan bermain (Maulidina & Abidin, 2020). Dalam konteks ini, murid akan belajar dan dihadapkan pada masalah yang relevan dan menantang, yang mendorong mereka untuk mencari solusi secara kolaboratif dan menyenangkan melalui permainan.

Penerapan dari model *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot*, murid tidak hanya menerima materi IPAS secara teoritis, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui permainan edukatif yang interaktif. Penggunaan *Kahoot* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan menantang sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid selama kegiatan pembelajaran. Dalam sesi kuis interaktif menggunakan *Kahoot*, murid dapat menguji pemahaman mereka terhadap konsep-konsep IPAS secara langsung, sekaligus memperoleh umpan balik cepat dari pendidik. Aktivitas ini membantu mereka memahami hubungan antar konsep IPAS secara lebih jelas dan aplikatif. Melalui pendekatan *Game Based Learning* ini, proses belajar menjadi lebih menarik, bermakna, dan mampu mendorong murid untuk lebih bersemangat dalam mempelajari materi IPAS.

Aplikasi *Kahoot* dipilih sebagai media pendukung dalam penerapan model *Game Based Learning* karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. *Kahoot* merupakan *platform* kuis interaktif berbasis daring yang berfungsi sebagai media pembelajaran visual yang sangat relevan bagi generasi digital. Penggunaan *platform* ini terbukti mampu meningkatkan fokus, perhatian, dan motivasi belajar murid melalui unsur imajinasi serta tantangan yang menarik. Sebagai bagian dari kategori *online*

games, *Kahoot* menawarkan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan yang turut berperan dalam pembentukan karakter murid (Ainur & Anjaina, 2022, hlm. 104). *Kahoot* dirancang sebagai alat pembelajaran sosial yang dapat diakses secara gratis melalui peramban web. Platform ini memungkinkan interaksi kelompok yang dinamis dengan tampilan yang menarik namun tetap sederhana (Simanjuntak, 2020, hlm. 110). Dalam praktiknya, pendidik bertindak sebagai fasilitator yang menyusun materi dan pertanyaan, sementara murid dapat langsung bergabung menggunakan PIN tanpa perlu mendaftarkan akun (Priyana, 2021, hlm. 30).

Kahoot menyediakan fitur kuis berbasis permainan yang memungkinkan murid menjawab pertanyaan secara cepat, memperoleh poin, serta melihat peringkat mereka secara langsung. Fitur-fitur ini dapat meningkatkan keterlibatan aktif, rasa ingin tahu, serta motivasi belajar murid selama pembelajaran IPAS. Melalui *Kahoot*, pendidik dapat menyajikan materi IPAS dalam bentuk soal-soal interaktif yang memvisualisasikan konsep-konsep penting secara sederhana dan menarik. Selain itu, suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan mendorong murid untuk lebih fokus, berpartisipasi aktif, dan berusaha memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, penggunaan *Kahoot* dalam model *Game Based Learning* tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran IPAS, tetapi juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman murid terhadap materi yang diajarkan.

Hal ini sesuai dengan Penelitian meta-analisis dari OECD (2023, hlm. 115) menunjukkan bahwa murid dengan motivasi tinggi memiliki peningkatan hasil belajar hingga 25% dibandingkan yang rendah. Hasil penelitian Suhaini dkk (2024, hlm. 45-48) di SD Indonesia, survei PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) menemukan bahwa 70% murid IPAS memiliki motivasi rendah karena pembelajaran abstrak dan kurang variatif, menyebabkan hanya 40% mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

Kajian terdahulu mengindikasikan bahwa *Game Based Learning* berpengaruh positif pada perilaku murid (Anggita & Lubis, 2023, hlm. 55-58). Terdapat peningkatan signifikan dalam motivasi belajar murid akibat penerapan

model pembelajaran game-based learning (Monalisa, 2023, hlm.37). Terdapat pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Kecakapan Sosial. Ada pengaruh Metode *Game Based Learning* terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kemampuan Sosial Emosional (Pujayanti, dkk., 2023, hlm.129). *Game Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar murid (Murdika, dkk., 2023, hlm.1045).

Merujuk pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahyu, dkk (2024, hlm. 156-158) dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan proses pembelajaran di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Pada penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan pada motivasi belajar murid antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Kahoot* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Hal ini sejalan dengan hasil data penelitian yang dilakukan oleh Amalia, dkk (2025, hlm. 142) tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran setelah menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan *Educaplay* lebih baik dari pada pembelajaran sebelum menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan *Educaplay*.

Meta-analisis dari Journal of Educational Technology (2023, hlm. 112-115) menunjukkan *Game Based Learning* meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar. Penelitian lokal (Wahyu dkk., 2024, hlm. 158) melaporkan peningkatan nilai rata-rata dengan *Kahoot*. Rina Puspitasari (2022, hlm. 58-60) menemukan minat belajar naik dibanding menggunakan metode konvensional.

Dari berbagai referensi mengenai kajian penelitian terdahulu diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Game Based Learning*, termasuk penggunaan media *Kahoot*, memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap berbagai aspek pembelajaran. *Game Based Learning* terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar murid, sebagaimana ditunjukkan oleh berbagai penelitian yang melaporkan adanya peningkatan signifikan dalam antusiasme dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan *Game Based Learning* juga berdampak pada peningkatan hasil belajar, terlihat dari meningkatnya nilai *post-test*, persentase ketuntasan belajar, serta pencapaian akademik murid yang lebih baik dibandingkan metode konvensional.

Berdasarkan permasalahan dalam latar belakang di atas, penelitian ini difokuskan pada penerapan model *Game Based Learning* melalui media *Kahoot* untuk memperbaiki kualitas hasil belajar murid pada mata pelajaran IPAS. Maka dari itu, penelitian ini diberi judul “Pengaruh Model *Game Based Learning* (*GBL*) Berbantuan Aplikasi *Kahoot* terhadap Hasil Belajar IPAS Murid Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Poin-poin yang ada pada latar belakang masalah:

1. Rendahnya hasil belajar IPAS
2. Pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran belum optimal
3. Rendahnya pencapaian Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran yang menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* dan pembelajaran yang menggunakan model konvensional?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar IPAS di SD antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk memberikan gambaran proses pembelajaran yang menggunakan model *Game Based Learning* dan proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar IPAS sekolah dasar
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Game Based Learning* terhadap hasil belajar murid

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah pengetahuan dan referensi mengenai pengembangan kualitas pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan dan pembelajaran khususnya menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Murid

Dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS baik secara individu ataupun kelompok, serta dapat menumbuhkan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan edukatif.

b. Bagi Pendidik

Dapat menjadi masukan, menambah wawasan dan pengalaman pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi murid melalui model *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* serta menjadi rujukan dalam merancang pembelajaran interaktif.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi sekolah terutama dalam rangka perbaikan sistem pembelajaran. Terutama berhubungan dengan model *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar IPAS. Sumbangan penelitian ini bagi sekolah terletak pada korelasi antara efektivitas pembelajaran dan akreditasi. Sekolah yang mampu membuktikan adanya inovasi media seperti *Kahoot* dalam mengatasi rendahnya hasil belajar IPAS menunjukkan kualitas kepemimpinan

instruksional dan profesionalisme pendidik yang tinggi, yang merupakan pilar utama dalam pemenuhan standar nasional pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi peneliti, khususnya dalam meningkatkan kompetensi profesional sebagai calon pendidik yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Melalui studi ini, peneliti memperoleh kesempatan untuk mendalami sekaligus mengaplikasikan secara langsung model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot!* Terakhir, penelitian ini memberikan pengalaman berharga bagi peneliti, yang dapat menjadi landasan atau referensi untuk melakukan kajian pendidikan yang lebih mendalam di masa depan.

e. Bagi peneliti berikutnya

Penelitian ini saya harap bisa membantu peneliti berikutnya yang ingin mengangkat tema serupa. Hasil penelitian ini bisa dijadikan modal awal atau referensi tambahan untuk mereka yang mau mengulik lebih dalam soal model *Game Based Learning* dan aplikasi *Kahoot*. Selain itu, data-data yang saya temukan di lapangan ini bisa dipakai oleh peneliti berikutnya sebagai bahan perbandingan atau inspirasi untuk menciptakan inovasi media pembelajaran yang lebih kreatif, baik untuk tingkat sekolah maupun mata pelajaran yang berbeda.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan pada variabel penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Model *Game Based Learning*

Game Based Learning merupakan model yang berfokus pada suatu kegiatan pembelajaran yang mengajak murid untuk memecahkan masalah secara bersama-sama dan di iringi dengan pembelajaran yang menyenangkan. Belajar bukan hanya berlatih dengan melakukan dalam permainan, tetapi dapat meningkatkan proses pembelajaran, berbagai jenis

pembelajaran dapat diverifikasi dan diukur selama bermain, dan umpan balik selama bermain game dapat mendukung pembelajaran murid (Trujillo dkk., dalam Legowo, 2022, hlm. 41). *Game Based Learning* sebagai salah satu model pembelajaran mempunyai karakteristik berupa pengintegrasian proses berlangsungnya pembelajaran dengan bermain (Maulidina & Abidin, 2020, hlm 69). Dalam konteks ini, murid akan belajar dan dihadapkan pada masalah yang relevan dan menantang, yang mendorong mereka untuk mencari solusi secara kolaboratif dan menyenangkan melalui permainan.

Game Based Learning menitikberatkan pada penggunaan aplikasi atau permainan digital sebagai media utama untuk menyampaikan materi, membantu pemahaman, serta memfasilitasi evaluasi murid (Maulidina dkk., 2018, hlm. 114). Penelitian lain oleh dikemukakan oleh Winatha & Setiawan (2020, hlm. 57) menjelaskan bahwa *Game Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan kapasitas murid untuk memahami, menguasai, hingga mengevaluasi materi pelajaran. Selain itu, model ini memberikan ruang bagi murid untuk bereksperimen dan menghadapi tantangan melalui media elektronik guna mencapai tujuan akademis mereka (Ibam dalam Permana, 2022, hlm. 24).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, maka peneliti simpulkan bahwa *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan materi pendidikan ke dalam aktivitas bermain yang interaktif dan menyenangkan. *Game Based Learning* bukan sekadar hiburan, melainkan strategi untuk mengajak murid memecahkan masalah secara kolaboratif melalui tantangan. Dengan memanfaatkan media digital atau aplikasi permainan, model ini memungkinkan murid untuk belajar melalui eksperimen langsung, yang di mana setiap progres dan umpan balik selama bermain dapat diukur untuk mengevaluasi pemahaman.

2. Media Kahoot

Kahoot merupakan *platform* kuis interaktif berbasis daring yang berfungsi sebagai media pembelajaran visual yang sangat relevan bagi generasi digital. Penggunaan platform ini terbukti mampu meningkatkan fokus, perhatian, dan motivasi belajar murid melalui unsur imajinasi serta

tantangan yang menarik. Sebagai bagian dari kategori *online games*, *Kahoot* menawarkan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan yang turut berperan dalam pembentukan karakter murid (Arif Ainur Rofiq & Anjaina, 2022, hlm. 104). *Kahoot* dirancang sebagai alat pembelajaran sosial yang dapat diakses secara gratis melalui peramban web. *Platform* ini memungkinkan interaksi kelompok yang dinamis dengan tampilan yang menarik namun tetap sederhana (Simanjuntak, 2020, hlm. 110). Dalam praktiknya, pendidik bertindak sebagai fasilitator yang menyusun materi dan pertanyaan, sementara murid dapat langsung bergabung menggunakan PIN tanpa perlu mendaftarkan akun (Hengki Priyana, 2021, hlm. 30).

Sistem poin dan *leaderboard* (papan peringkat) pada *Kahoot* mendorong murid untuk berpikir cepat dan akurat, yang secara tidak langsung meningkatkan daya saing yang sehat dan pemahaman materi (Solviana, 2020, hlm. 3). Lebih jauh lagi, *Kahoot* menjadi solusi alternatif yang efektif untuk mengatasi keterbatasan media belajar konvensional guna menjaga perhatian murid selama proses instruksional berlangsung (Rejeki, dkk., 2020, hlm. 5).

Berdasarkan beberapa teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *Kahoot* adalah *platform* permainan edukatif yang mengubah suasana kelas menjadi lebih aktif bagi generasi digital saat ini. Dengan sistem kuis yang sederhana namun menantang, aplikasi ini tidak hanya membuat murid lebih fokus dan bersemangat, tetapi juga memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi secara visual. Intinya, *Kahoot* berfungsi sebagai "alat pemacu" yang memotivasi murid untuk berpikir cepat dan memahami pelajaran melalui kompetisi skor yang menyenangkan, sekaligus menjadi solusi cerdas ketika sarana belajar di kelas mulai terasa membosankan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki murid setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang kapan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses

belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar murid. Hasil belajar murid di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaktif tindak belajar dan tindak mengajar dari sisi pendidik tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi dan hasil belajar, sedangkan dari sisi murid, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Hasibuan, 2022, hlm. 3).

Hasil belajar merupakan wujud penilaian terhadap kompetensi murid yang dinyatakan dalam bentuk angka setelah mereka menyelesaikan rangkaian proses pembelajaran. Perubahan perilaku yang dihasilkan haruslah bersifat permanen, positif, dan terjadi secara sadar. Lebih lanjut, evaluasi terhadap hasil belajar sangat penting dilakukan sebagai refleksi untuk memastikan apakah target pendidikan telah terpenuhi dan apakah metode pengajaran yang digunakan sudah berjalan secara efektif (Mufliah 2021, hlm. 12). Suardi (2020, hlm 16) berpendapat bahwa “ hasil belajar adalah proses untuk menentukan nilai belajar murid melalui kegiatan penilaian dan pengukuran yang dicapai murid setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran”. Hasil Belajar merupakan presentasi yang dicapai murid secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar (Dakhi, 2020, hlm. 350). Namun, hasil belajar tidak hanya sekedar pencapaian nilai melainkan juga dapat diartikan sebagai kemampuan yang diperoleh murid setelah proses pembelajaran berlangsung yang dapat memberikan perubahan tingkah laku, baik pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan murid sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya (Purwanto, 2020, hlm. 34) .

Berdasarkan berbagai teori di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa hasil belajar merupakan puncak akhir antara proses mengajar oleh pendidik dan proses belajar oleh murid. Hasil belajar tidak hanya sekedar perolehan angka atau skor akademis melalui ujian dan tugas, tetapi lebih mendalam sebagai wujud perubahan perilaku, pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang bersifat positif serta menetap. Perolehan ini menjadi bukti nyata atas

pengalaman belajar yang dilakukan secara sadar dan sistematis, yang mengubah kompetensi murid menjadi lebih baik dari sebelumnya.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika Skripsi bertujuan agar penyusunan dalam penelitian mampu terinci secara rapih dan dapat memudahkan dalam penyusunan penelitian. Sistematika skripsi yang digunakan peneliti mengacu pada buku panduan penulisan karya tulis ilmiah mahamurid FKIP Universitas Pasundan (Tim penyusun 2024, hlm. 27).

BAB 1 Pendahuluan, bagian dalam pembuka skripsi ini terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, bagian ini bermaksud mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah. Pendahuluan berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

BAB III Metode Penelitian, pada bagian ini memuat kajian teori berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori serta peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahul dan berkaitan dengan variabel yang terlibat dalam penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bagian ini menyampaikan hasil pengolahan data serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah.

BAB V Simpulan dan Saran, simpulan berisi uraian penafsiran dan pemaknaan hasil temuan penelitian serta saran sebagai rekomendasi yang ditujukan pada berbagai pihak.

Sistematika ini ditutup dengan bagian akhir yang tidak kalah pentingnya bagi validitas sebuah karya ilmiah. Bagian ini memuat daftar pustaka sebagai rujukan atau referensi yang digunakan peneliti selama proses penulisan.