

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komponen paling penting dalam sebuah kegiatan pembelajaran tergantung kepada pendidik atau guru. Dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, melalui interaksi, komunikasi dan proses pembelajaran merupakan tugas dari seorang pendidik.

Keberhasilan pendidik dalam menyampaikan materi yang di ajarkan tergantung pada kelancaran komunikasi dan interaksi antara guru dan siswanya. Sedangkan komunikasi dan interaksi yang kurang baik terhadap guru dan siswa akan berdampak pada proses belajar mengajar.¹ Di zaman serba digital ini pendidik dituntut untuk bisa mengaplikasikan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, semakin sadarnya pendidik akan pentingnya media dalam proses pembelajaran sudah banyak di rasakan. Penataan alat bantu pembelajaran sangat di butuhkan di sekolah dan sudah mulai bertahap melihat dari beberapa survei yang terjadi di sekolah-sekolah.²

Perkembangan dari media dapat di lihat melalui beberapa perpustakaan yang mengfokuskan pada penyediaan media cetak, menjadi pemberian layanan secara multi sensori dari beragamnya kemampuan seorang dalam menyerap informasi. Kemudian dengan meluasnya kemajuan yang pesat di bidang teknologi dan komunikasi serta berkembangnya berbagai macam metode pembelajaran, maka kegiatan pendidikan serta pengajaran yang dilakukan menuntut pendidik untuk

¹ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm.1

² Suprianto, *Teknologi Pendidikan* ([Http:Www.Wordpres.Com](http://www.Wordpres.Com), Diakses 2 Oktober 2006), hlm. 13

semakin mengikuti perkembangan zaman untuk mendapatkan media yang bervariasi secara luas. Karena belajar merupakan proses yang ada dalam diri manusia, maka sumber belajar dalam pembelajaran bukan hanya dari guru, namun dapat juga dari segala sesuatu yang dapat menimbulkan terjadinya proses belajar seperti, pengalaman, buku, media masa dan lain sebagainya.

Sesuai dengan perkembangan zaman serta majunya ilmu pengetahuan proses komunikasi selalu mengalami perubahan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dan pemanfaatan hasil teknologi dalam kemajuan kegiatan pembelajaran. Ada dua unsur penting di dalam proses pembelajaran yaitu metode belajar dan media pembelajaran. Dari kedua aspek tersebut memiliki keterkaitan dalam menunjang kesuksesan proses pembelajaran namun juga didukung oleh kerja sama antara pendidik dan peserta didik, kerja sama yang dimaksudkan yaitu timbal balik atau interaksi aktif dari guru dan peserta didik.

Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai tentu akan berpengaruh pada jenis media yang digunakan. Ada beberapa aspek yang harus diperhatikan ketika akan memilih media pembelajaran antara lain, tujuan pengajaran, jenis tugas yang akan dilakukan di kelas, dan respon yang diharapkan siswa setelah pengajaran berlangsung. Dari semua itu dapat disimpulkan bahwa fungsi utama dari media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran yang menyenangkan

dan bermakna di dalam kelas serta untuk mempengaruhi suasana belajar yang kondusif.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar di kelas dapat menumbuhkan rasa keingin tahuan serta minat baru bagi peserta didik, kemudian dapat juga membangkitkan motivasi belajar dan rangsangan dalam kegiatan belajar mengajar dan bahkan dapat juga membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik.³

Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran menjadi komponen yang sangat di perlukan, sebab kedudukan media tidak hanya sebagai alat bantu mengajar, tetapi merupakan suatu komponen yang penting dalam suatu pembelajaran. Disamping itu media juga dapat menggantikan tugas guru sebagai fasilitator atau penyalur pesan, selain itu media juga memiliki potensi yang unik, untuk dapat membantu memahami siswa dalam materi pelajaran tersebut.

Di zaman sekarang perkembangan media pembelajaran sudah sangat pesat, ada yang namanya media pembelajaran digital yang sangat di sukai oleh peserta didik, seorang guru harus memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta menarik minat belajar. Di era digital, guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang tidak hanya klasik atau ceramah tetapi juga modern, ini akan sangat berguna bagi siswa yang menerima materi pelajaran.⁴

Di antara banyaknya media pembelajaran digital ada yang namanya metode pembelajaran *game based learning* yaitu metode pembelajaran yang menggunakan game atau aplikasi permainan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. *Game based learning* biasanya menggunakan unsur permainan dalam pembelajaran, seperti aturan, tantangan, hasil atau skor dan kerjasama berbasis game untuk

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta PT.Raja Grafindo Persada, 2003), hlm 15.

⁴ Asari Andi, *Media Pembelajaran Era Digital* (Yogyakarta: CV.Istana Agency, 2023), hlm 7.

mengajar konsep, pengetahuan atau keterampilan tertentu kepada peserta didik. Di dalam berbagai konteks pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi dan penelitian profesional sudah banyak yang menggunakan *game based learning*.

Dengan kemajuan teknologi, aplikasi dan platform *game based learning* sudah banyak tersedia di internet sehingga dapat diakses oleh berbagai kalangan dengan mudah. *Game based learning* dapat memfasilitasi siswa untuk belajar bersama, selain itu juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan mengemukakan pendapat dengan siswa lain, sehingga menimbulkan *critical thinking* (berfikir kritis) bagi siswa.⁵

Di dalam mekanisme pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial yang ada pada kurikulum merdeka atau di sebut mata pelajaran IPAS mempunyai pengaruh yang sangat penting sebab termasuk ke dalam mata pelajaran kullikuler. Kemajuan teknologi yang semakin pesat mempengaruhi perkembangan media pembelajaran yang semakin maju pula khususnya di mata pelajaran IPAS. Di dalam pemanfaatan teknologi menjadi media pembelajan guru dapat menyampaikan materi pelajaran secara maksimal kepada peserta didik. Guru dapat memberikan inovasi kegiatan pembelajaran yang variatif dan mendorong peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran yang diciptakannya, sehingga proses pembelajaran menjadi interaktif dan menarik. Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik dapat

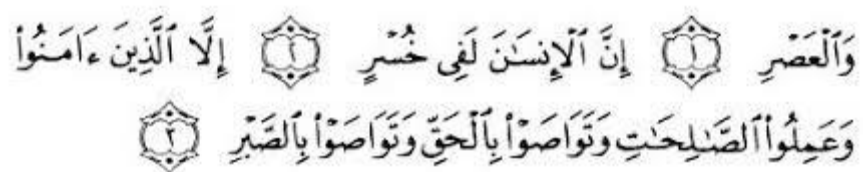
⁵ Yanti, Y. E., & Yhasmin, A. . (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournament) Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, Vol.1 No.1, hal 62–68.

memperoleh informasi, keahlian, inspirasi dan cara berfikir dengan lebih mudah.

IPAS merupakan mata pelajaran yang memadukan antara mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan juga ilmu pengetahuan sosial. Di dalam mata pelajaran IPAS, konsep dan juga topik yang di ajarkan secara bersamaan sehingga peserta didik dapat memahami hubungan antara ilmu pengetahuan dan konteks sosialnya.

Tujuan dari pembelajaran IPAS untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwa ilmu pengetahuan dan konteks sosial itu memiliki keterikatan dan relevan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan penggabungan dua bidang tersebut diharapkan peserta didik dapat memahami dan mengerti tentang fenomena alam, lingkungan sosial, dan dampaknya bagi masyarakat. Di dalam mata pelajaran IPAS peserta didik juga di ajarkan untuk mengembangkan keterampilan berfikir kritis, analitis dan pemecahan masalah, karena mereka akan diajak untuk menghubungkan konsep dan informasi dari mata pelajaran tersebut.⁶

Dengan adanya ilmu pengetahuan alam dan sosial memberikan pengajaran khususnya kepada peserta didik untuk senantiasa melakukan perbuatan terpuji dengan saling tolong menolong serta menjaga dan melestarikan alam. Sebagaimana tercantum dalam QS : Al-Asr ayat 1-3 yang berbunyi.



Artinya :

⁶ Azhar Gunawan. Peningkatan Pendidikan Ipa Dan Ips Terpadu IPAS di Madrasah Ibtidaiyah: Penerapan Hypnoteaching Sebagai Alternatif Inovatif Metode Pembelajaran. *Annual International Conference On Islamic Education And Language (AICIEL)* 2023, hal 442.

Demi masa, sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian. Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal shaleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran.⁷

Di dalam mata pelajaran IPAS peserta didik di tuntut untuk bisa memecahkan masalah yang mungkin terjadi didalam proses pembelajaran, maka aplikasi kahoot dirasa cukup pas untuk di terapkan, dengan melakukan kuis serta mendiskusikannya bersama teman sekelasnya dan bimbingan guru. Dengan mengambil materi pelajaran IPAS serbasis permainan di harapkan dapat mendorong minat peserta didik dalam pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Aplikasi kahoot sebagai platfrom teknologi pembelajaran yang menggabungkan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan permainan interatif dan didalanya terdapat sistem pemantauan aktvitas peserta didik yang sangat cocok digunakan oleh peserta didik. Media pembelajaran digital kahoot ini berinovasi untuk dapat membantu guru mebuat kegiatan pembelaran menjadi menyenangkan khususnya pada mata pelajaran IPAS agar lebih intekatif, bersahabat, menarik dan kondusif untuk pemantauan hasi belajar yang mudah. Penggunaan pebelajaran berbasis permainan diharapkan dapat membantu pemahaman peserta didik, selain itu media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat juga mempengaruhi psikologis peserta didik, sehingga diharapkan dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik menjadi lebih baik.⁸

Kenyataannya di zaman sekarang pendidik di tuntut untuk lebih kreatif dalam melakukan proses pembelajaran didalam kelas, agar siswa memiliki kemampuan bekerja sama, berfikir kritis dan kreatif serta tidak

⁷ QS. Al-Ashr (30) : 1-3.

⁸ Ristanto, R. H., Rusdi, R., Mahardika, R. D., Darmawan, E., & Ismirawati, N. Digital Flipbook Imunopedia (Dfi): A Development In Immune System E-Learning Media. *International Journal Of Interactive Mobile Technologies (Ijim)*, Vol.14 No.19 2020, hal 140–162.

membosankan.⁹ Pemakaian gadget, media elektronik sudah semakin mudah di akses oleh semua kalangan baik dewasa maupun anak-anak, didalam proses pembelajaran guru dapat menggunakan media elektronik tersebut tentunya agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih optimal, sebab dari media elektronik tersebut sudah sangat mudah untuk mencari informasi. Disini pendidik dapat mengimplementasikan berbagai macam aplikasi online yang telah banyak berkembang pesat demi mendukung tercapainya proses pembelajaran yang optimal, salah satunya yaitu dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *game based learning* yaitu aplikasi kahoot.

Kahoot adalah salah satu website di internet yang dapat memudahkan guru dalam melakukan kuis berbasis game sehingga dapat menyenangkan jika di terapkan di dalam kelas. Penggunaan kahoot dapat di akses dengan menggunakan bantuan laptop, hand phone, dan proyektor, dalam penerapannya kahoot membutuhkan koneksi internet yang stabil karena hanya bisa dimainkan secara online dengan mengakses di www.kahoot.com. Diharapkan dengan adanya game kahoot ini dapat mempermudah guru untuk melakukan kuis di kelas dengan cara yang tidak membosankan.

Kahoot merupakan kuis berbasis game sederhana yang menyenangkan dan dapat di akses dengan mudah untuk mencapai berbagai

⁹ Noermanzah & Friantary, H.. Development of Competency-Based Poetry Learning Materials for Class X High Schools. International Journal of Recent Technology and Engineering, vol.8 No.4, 2019, hal 66.

macam keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai evaluasi, pemberian tugas, sebagai media pembelajaran di rumah maupun hanya sebagai pemberian hiburan atau *ice breaking* dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran kahoot dapat di terapkan di semua mata pelajaran di sekolah, termasuk mata pelajaran IPAS. Media pembelajaran kahoot di desain dengan sangat mudah digunakan atau *user friendly* dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna, baik bagi guru ataupun siswa.

Kahoot sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang membuat proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan serta tidak membosankan, sebab kahoot mengfokuskan gaya belajar yang melibatkan peran aktif partisipasi peserta didik dengan teman-temannya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang di ajarkan atau telah di pelajarnya.¹⁰

Media pembelajaran kahoot di desain untuk permainan berkelompok tetapi juga dapat di gunakan secara individu, dalam penggunaanya kahoot dilakuan secara *online* jadi sekolah harus memiliki setidaknya wifi yang dapat di akses oleh siswa. Kemudian dalam penerapan kahoot hanya menggunakan *web base software* tanpa harus menginstal *software*, setelah memasuki link www.kahoot.com user akan di arahkan sebagai akun pendidik atau *traner*, jika sudah memiliki akun facebook atau gooogle akan lebih mudah dalam pendaftaran tersebut. Kemudian sebagai user peserta didik hanya memasukkan alamat url kahoot.it tanpa harus mendaftarkan akun sendiri, hanya memasukkan pin yang di dapatkan oleh akun pendidik ketika kahoot di terapkan. Penggunaan

¹⁰ Harlina, Nor. Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad ke-21. Seminar Serantau, 627–635. Diunduh 20 Oktober 2019 dari <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-ishak.pdf>

kahoot di dalam kelas harus adanya kerjasama antara guru dan kepala sekolah untuk berdiskusi mengenai penggunaan media elektronik yang akan digunakan di dalam kelas, pendidik memberikan waktu dalam penggunaan gadget ketika dalam pembelajaran tersebut, kemudian setelah selesai pembelajaran maka guru akan menyimpan gadget yang dipegang oleh siswa dan akan diambil ketika pulang sekolah.

Ketika pembelajaran kahoot digunakan dalam pendidikan, diharapkan dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk meningkatkan *critical thinking* (berfikir kritis) dalam pemecahan masalah. *Critical thinking* adalah proses mental untuk mengevaluasi informasi, memahami informasi secara mendalam dapat membentuk keyakinan kebenaran informasi yang didapat atau pendapat yang disampaikan.¹¹

Dalam rangka meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap IPAS, pembelajaran berbasis game ini dapat menjadi alternatif yang sangat efisien. Sehingga diharapkan guru dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Di dalam penelitian ini peneliti akan melakukan penelitian di SDI Bayahul Azhar Bendiljati Kulon, Sumbergempol Tulungagung. Dimana game tersebut akan diterapkan di kelas tinggi yaitu kelas 4 SDI, sebab di kelas tersebut kebanyakan siswanya sudah memiliki smart phone masing-masing, menurut wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran IPAS di kelas tersebut bahwa di semester kemarin para siswanya sudah menggunakan ujian semester berbasis online dan dikerjakan di dalam kelas dengan fasilitas wifi sekolah. jadi peneliti merasa yakin jika melakukan penelitian di sekolah tersebut akan sangat memadai. Kemudian

¹¹ Susanto, Siswantoyo, Sumaryanto. *Model Permainan Berbasis Olahraga Tradisional Dalam Meningkatkan Karakter Dan Berpikir Kritis (Untuk Siswa MI/SD Kelas Bawah)*. PT Dewangga energi internasional dan penulis: Yogyakarta, 2022. Hal 20.

setelah melakukan penelitian tersebut peneliti akan membandingkan apakah media pembelajaran kahoot ini dapat membawa perubahan hasil belajar yang lebih baik bagi peserta didik atau sebaliknya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas yang telah di uraikan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : “Pengaruh media pembelajaran kahoot berbasis *game based learning* pada pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV di SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung”

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Penelitian ini mengangkat judul pengaruh media pembelajaran kahoot berbasis *game based learning* pada pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV di SDI Bayanul Azhar Sumbergempol Tulungagung, berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti paparkan, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Kurangnya fokus dan perhatian peserta didik pada saat pembelajaran sehingga di perlukan kreatifitas guru dan inovasi pembelajaran untuk melangsungkan proses pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, efektif dan efisien.
- b. Kurangnya pemahaman peserta didik dalam suatu konteks pembelajaran yang mengharuskan pendidik menciptakan inovasi dalam proses pembelajaran dengan mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

2. Batasan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian bertujuan agar dapat tercapai secara maksimal maka perlu adanya batasan masalah yang harus di sampaikan. Menurut jurnal yang telah penulis baca ada beberapa kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran yaitu salah satunya dalam pengajaran ipas guru tidak mengubah gaya belajarnya dan manajemen kelas yang buruk. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang kreatifnya kurikulum¹². Batasan masalah pada penelitian ini yaitu, pembahasan pada penelitian hanya di batasi pada Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning pada Pembelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di SDI Bayanul Azhar Sumberpempol Tulungaung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh pada media pembelajaran kahoot berbasis *game based learning* pada pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV di SDI Bayanul Azhar Sumbergempol Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

¹²Maya Fadhillah, Fika Luh, Ruth Sani Friscilla, Annisa Fitriana dan Andini Andriani. Analisis permasalahan dalam pembelajaran IPA sekolah dasar swasta attaufiq medan. *Jurnal sadewa : publikasi ilmu pendidikan, pembelajaran dan ilmu sosial*. Vol.2, No.3, tahun 2024. hal 193.

1. Mengetahui pengaruh pada media pembelajaran kahoot berbasis *game based learning* pada pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV di SDI Bayanul Azhar Sumbergempol Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai perkembangan media pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran kahoot yang diterapkan di Sekolah Dasar serta dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan bagi peserta didik.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik

Dapat membangkitkan semangat belajar serta kreativitas peserta didik dan dapat mengasah kemampuan di bidang teknologi serta menjadikan belajar lebih menyenangkan.

- b. Bagi guru

Menjadikan proses belajar menjadi lebih mudah dipahami serta mendorong guru untuk selalu berinovasi guna mengikuti perkembangan zaman yang serba teknologi menggunakan media pembelajaran yang ada.

- c. Bagi sekolah

Mendukung guru untuk selalu berinovasi mengembangkan media pembelajaran di masa kini, serta memberikan fasilitas yang

memadai bagi guru dan peserta didik guna keberhasilan proses belajar mengajar.

d. Bagi peneliti

Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran dengan media kahoot yang diterapkan di kelas tinggi, serta memperoleh pengalaman melakukan variasi strategi dalam proses pembelajaran.

F. Penegasan Istiah

Penafsiran istilah dilakukan untuk memperoleh gambaran yang jelas dan memberikan pemahaman kemudahan serta menghindari kesalahan yang ada dalam judul “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis *Game Base Learning* pada Pembelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di SDI Bayanul Azhar Sumbergempol Tulungagung” peneliti menyajikan istilah-istilah mengenai judul tersebut sebagai berikut.

1. Penegasan Secara Konseptual

a. Media Pembelajaran Kahoot

Media pembelajaran kahoot adalah game yang sederhana dan juga menyenangkan serta dapat diakses dengan mudah oleh semua kalangan, game kahoot dapat dengan mudah di manfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas maupun tugas belajar di rumah untuk sekedar untuk memberikan hiburan atau suasana baru dalam proses pembelajaran. Game quis kahoot dapat di

implementasikan di semua mata pelajaran, termasuk mata pelajaran IPAS.¹³

b. *Game Based Learning*

Game based learning merupakan sebuah permainan digital yang memang dirancang untuk keperluan pembelajaran sebagai penunjang media pembelajaran, sebab media pembelajaran digital sekarang lebih dianggap menarik bagi peserta didik untuk digunakan pembelajaran di kelas maupun di rumah, salah satunya adalah *game based learning* menggunakan media pembelajaran kahoot.¹⁴

c. Mata Pelajaran IPAS

Mata pelajaran IPAS (ilmu pengetahuan alam dan sosial) merupakan pembelajaran yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan reaksinya, Kemudian mengkaji juga tentang kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Mata pelajaran IPAS resmi di terapkan dan dievaluasi secara bertahap oleh kurikulum merdeka tahun 2021. Mata pelajaran IPAS

¹³ Fenny Eka Mustikawati, 2019 , *Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia, Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>.

¹⁴ Nindian Puspa Dewi, Indah Listiowarni. Implementasi game based larning pada pembelajaran bahasa inggris. *Jurnal RESTI(rekayasa sistem dan teknologi informasi)* Vol.5 No.3 tahun 2021, hal 124.

melingkupi ilmu pengetahuan alam dan juga pengetahuan sosial.¹⁵

d. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat di definisikan segala sesuatu yang dilakukan peserta didik yang sebelum itu belum pernah dilakukannya. Dalam pengertian lain hasil belajar digunakan sebagai pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan sebagai hasil interaksi dalam pembelajaran.¹⁶

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang menghasilkan perubahan pada dirinya yaitu peserta didik, dalam pengetahuan, keterampilan dan pembentukan harga diri pada seorang individu.¹⁷

2. Penegasan Secara Operasional

Menurut pemaparan penegasan secara konseptual diatas, maka secara operasional yang dimaksudkan dalam penelitian” pengaruh media pembelajaran kahoot berbasis *game based learning* pada pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta

¹⁵ Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C*. 2022, hal 4.

¹⁶ Rike Andriani, ‘Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning Motivation as Determinant Student Learning Outcomes)’, 4.1 (2019), 80–86 <<https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>>.

¹⁷ Indah Lestari, ‘Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika’, *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, vol 3.no 2 2015, hal 115–25.

didik kelas IV di SDI Bayanul Azhar Sumbergempol Tulungagung” ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh media *game based learning* yang dilakukan di Sekolah Dasar dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik khususnya di kelas tinggi yaitu kelas IV. Sehingga dengan adanya media pembelajaran *game based learning* berupa game kahoot dapat menumbuhkan semangat belajar dan kompetitif serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk mengetahui hasil penelitian ini, maka peneliti dapat menggunakan metode kuantitatif dengan tes dan juga dokumentasi dalam teknik pengumpulan data.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Pada penelitian ini peneliti berfokus untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran kahoot berbasis *game based learning* dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar, penelitian ini memusatkan perhatian pada efektivitas penerapan media interaktif Kahoot dalam meningkatkan pemahaman dan capaian akademik peserta didik, serta membandingkan hasil belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan Kahoot dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Ruang lingkup penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran empiris mengenai peran teknologi berbasis permainan dalam proses pembelajaran di jenjang sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS.

H. Penegasan Variabel

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel utama yang akan di teliti, yaitu :

1. Variabel Bebas (X) : yaitu media pembelajaran kahoot berbasis game based learning, adalah suatu media interaktif digital yang digunakan dalam proses pembelajaran IPAS dengan pendekatan permainan edukatif, media ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan aktif peserta didik melalui kuis-kuis yang bersifat kompetitif dan menyenangkan
2. Variabel Terikat (Y) : yaitu hasil belajar peserta didik, adalah capaian pembelajaran yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran IPAS, yang di ukur melalui tes dan dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan secara ringkas untuk memperoleh gambaran ringkas dalam penulisan laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN, adalah bab pembuka pembahasan yang didalamnya terdapat penjabaran tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, penegasan variabel dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI, pada bab 2 ini akan membahas mengenai deskripsi landasan teori, penelitian terdahulu, kerangka teori mengenai permasalahan yang peneliti ambil dan hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN pada bab 3 ini peneliti akan menjelaskan tentang pendekatan dan jenis pendekatan, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi, sample dan sampling penelitian, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data dan terakhir tahapan penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN, pada bab 4 ini berisi hasil penelitian yang meliputi deskripsi data, pengujian hipotesis dan rekapitulasi hasil penelitian.

BAB V PEMBAHASAN, pada bab 5 ini berisi pembahasan yang membahas rumusan masalah secara rinci sesuai hasil data dari lapangan.

BAB IV PENUTUP, pada bab 6 ini berisi kesimpulan dan saran.