

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. IPAS**

###### **a. Pengertian IPAS**

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan pembelajaran yang diperkenalkan sejak sekolah dasar. IPAS merupakan mata pelajaran yang memadukan ilmu alam dan ilmu sosial dan baru diterapkan jika ada perubahan pada Kurikulum Merdeka 2022 (Purnawanto, 2023). Pembelajaran IPA dan IPS ditawarkan secara bersamaan dengan nama Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kedua mata pelajaran ini termasuk mata pelajaran inti yang harus diambil siswa. Pendidikan IPAS berperan dalam mewujudkan profil siswa Pancasila yang mewakili citra ideal siswa Indonesia.

Menurut (Kemendikbudristek, 2022, hlm. 175-176), penerapan IPA secara tidak langsung dapat membantu siswa menjadi lebih tertarik terhadap fenomena yang terjadi atau pernah terjadi di lingkungannya. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan Marwa dkk (2023) menyimpulkan bahwa guru sekolah dasar memberikan respon positif terhadap mata pelajaran IPAS dalam kurikulum Merdeka. IPAS diyakini memberikan dampak positif karena dapat mengurangi beban belajar guru, sehingga memberikan cukup waktu

bagi guru untuk mengeksplorasi berbagai model dan metode pengajaran yang menarik perhatian siswa. Selain itu, penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Sunarni dan Karyono (2023) serta Saputra dan Hadi dan Hadi (2022) yang berfokus pada persepsi guru terhadap penerapan kurikulum merdeka dan menunjukkan hasil berupa persepsi positif terhadap penerapan kurikulum merdeka di sekolah dasar. Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu, terlihat perbedaan persepsi mengenai penerapan kurikulum merdeka yang dipertimbangkan dan diambil kesimpulan oleh peneliti. Akan tetapi tema kurikulum merdeka relatif baru dan belum banyak dipelajari. Topik penelitian yang sebagian besar masih belum dikaji adalah IPAS sebagai mata pelajaran baru dalam kurikulum merdeka.

Berdasarkan penelitian terdahulu diketahui bahwa penelitian tentang persepsi guru sekolah dasar terhadap IPAS sempat dilakukan di Kota Jakarta Timur dan Kota Bekasi. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan masih terbatas pada guru sekolah dasar di sekolah perkotaan. Berdasarkan hal di atas, penting untuk dilakukan penelitian terhadap persepsi guru sekolah dasar terhadap mata pelajaran IPAS di lokasi lain, misalnya sekolah di desa. Hal ini dilakukan untuk menggali pemahaman, implementasi, dan refleksi guru sekolah dasar di desa terhadap mata pelajaran IPAS dan juga untuk memastikan bahwa mata pelajaran IPAS memenuhi kebutuhan siswa. Anwar (2020) menjelaskan bahwa efektivitas suatu kurikulum pada dasarnya

bergantung pada kompetensi dan kemampuan guru dalam memahami kurikulum yang bersangkutan.

## 2. Model Pembelajaran *ECIRR*

### a. Pengertian Model Pembelajaran *ECIRR*

*ECIRR* merupakan singkatan dari *Elicit*, *Confront*, *Identification*, *Resolve*, dan *Reinforce*. Model pembelajaran *ECIRR* merupakan evolusi dari model pembelajaran ECR (*Elicit*, *Confront*, *Resolve*). Seperti namanya, RCT hanya mencakup tiga tahap pembelajaran, yaitu *elitisasi*, *konfrontasi*, dan *resolusi*. Ketiga tahapan pembelajaran ECR dapat memperbaiki kesalahan pada pengetahuan alternatif yang sudah ada pada siswa. Pengetahuan alternatif yang buruk dapat menghambat pengetahuan yang dibangun siswa selanjutnya. Pembelajaran ECR merupakan solusi untuk mengatasi kesalahan pengetahuan alternatif siswa pada saat proses pembelajaran (Kurniawati dkk, 2020).

Proses pembelajaran ECR tidak dapat menentukan benar atau salahnya pengetahuan yang dimiliki siswa serta tidak dapat mengkonsolidasikan pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Oleh karena itu, Carl J. Wenning mengusulkan pembelajaran *ECIRR* dengan menambahkan langkah identifikasi dan konsolidasi sebagai modifikasi dari pembelajaran ECR yang sudah ada. Dengan menambahkan kedua langkah tersebut diharapkan dapat tercipta cara belajar baru yang efektif

untuk mengurangi kesalahan-kesalahan pada pengetahuan alternatif yang ada pada siswa (Wenning, 2015).

Model pembelajaran *ECIRR* menganut konstruktivisme. Pemahaman ini menjelaskan bahwa siswa belajar dengan merekonstruksi pengetahuan awalnya sendiri (Wenning, 2015). Konstruktivisme ditemukan oleh Piaget dan Vygotsky, yang berpendapat bahwa pengetahuan ditingkatkan sebagai hasil proses belajar siswa sendiri dan tidak dipupuk oleh orang lain.

Namun kedua tokoh tersebut mempunyai pandangan yang berbeda, antara lain: Piaget lebih menekankan pada perkembangan kognitif anak sebagai individu yang mandiri, sedangkan Vygotsky lebih menekankan pada perkembangan kognitif anak sebagai makhluk sosial dan bagian integral dari masyarakat, sehingga teori Piaget lebih dikenal dengan teori konstruktivisme kognitif dan teori Vygotsky dikenal dengan teori *konstruktivisme social* (Supardan.,2016). Model pembelajaran *ECIRR* memungkinkan siswa membandingkan konsep yang telah dipahami sebelumnya dengan fenomena yang diamati, untuk meningkatkan motivasi siswa (Kusuma,Wiarta,Abadi 2014).

Berdasarkan pengertian para peneliti di atas dapat disimpulkan *ECIRR (Elicit, Confront, Identification, Resolve, dan Reinforce)* adalah model pembelajaran yang menekankan pembelajaran aktif. Model pembelajaran *ECIRR* memberikan kesempatan kepada siswa untuk

menciptakan solusi, melakukan investigasi, merenungkan hasil, dan memperkuat pemahaman mereka.

b. Langkah-Langkah Model *ECIRR*

Menurut Wenning (2015) model pembelajaran *ECIRR* memiliki lima tahapan. Adapun dari kelima tahapan tersebut memiliki keterkaitan satu antar lainnya, sehingga dapat membantu menciptakan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut Kelima tahapan tersebut dapat dijelaskan di bawah ini:

- 1) *Elicit*, yakni kegiatan menggali atau mengecek pengetahuan awal dari siswa dengan cara meminta siswa untuk melakukan suatu kegiatan yang bisa merangsang siswa untuk berpikir seperti memprediksi, menjelaskan serta mengklarifikasi suatu permasalahan atau pertanyaan kontekstual.
- 2) *Confront*, yakni guru mengajukan suatu pertanyaan atau pertanyaan sangkalan dengan tujuan menyangkal atau prediksi siswa dan menempatkan mereka dalam situasi dimana siswa mengalami ketidakseimbangan antara pengetahuan ilmunan dengan pengetahuan awal yang telah dimiliki siswa.
- 3) *Identify*, yakni tahapan yang tidak dapat terpisah dari tahap *confront*. Dalam tahapan ini, guru meminta siswa untuk memaparkan alasannya atas kepercayaan pada jawaban yang telah dilakukan pada tahapan *elicit* dengan cara membandingkan jawaban dari kedua tahap tersebut.

- 4) *Resolve*, yakni guru mendorong siswa untuk mengubah konsep yang masih keliru, dan dapat menerapkan konsep yang benar, serta membantu siswa untuk mengembangkan potensi pengetahuannya dengan cara memberikan pertanyaan, demonstrasi atau menyelesaikan masalah matematika.
- 5) *Reinforce*, yakni guru mengulas kembali pengetahuan siswa tentang konsep yang sebenarnya dalam berbagai keadaan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan terkait masalah di awal pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk dapat menguatkan kembali pengetahuan yang sudah diperoleh siswa dan tetap tersimpan dalam dirinya.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *ECIRR*

Menurut Wenning (2015), model *ECIRR* (*Elicit, Confront, Identify, Resolve, and Reinforce*) memiliki kelebihan dan kekurangan.

1) Kelebihan, Model Pembelajaran *ECIRR*:

Adapun dalam kelebihan model pembelajaran *ECIRR* yaitu mampu mengidentifikasi pengetahuan siswa, Menciptakan suasana pembelajaran di kelas lebih aktif, Melatih kemandirian belajar siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri, Mendorong keberanian siswa untuk berdialog dengan guru maupun temannya, Mendorong siswa untuk mengembangkan jawaban, Mampu mengasah dan melatih kemampuan berpikir siswa.

## 2) Kekurangan Model Pembelajaran *ECIRR*:

Adapun kekurangan model pembelajaran *ECIRR* yaitu waktu yang diperlukan dalam pembelajaran relatif lama sehingga peran guru untuk mengatur manajemen pembelajaran sangat penting. Membutuhkan keberanian dan kesiapan siswa untuk menjadi juru bicara, sehingga guru harus memotivasi, mendorong semangat dan keberanian belajarnya.

## 3. Media *Gimkit*

### a. Definisi *Gimkit*

*Gimkit* adalah platform permainan pembelajaran berani yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Platform ini memadukan elemen permainan dengan pembelajaran, menciptakan pengalaman yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. *Gimkit* memungkinkan guru membuat set pertanyaan atau *flashcard*, dan siswa menjawab pertanyaan tersebut dalam format permainan yang kompetitif (Septi Wulandari et al., 2024).

Pada Januari 2022, sejarah *Gimkit* cukup terbatas, tetapi platform ini dikembangkan oleh seorang siswa bernama Josh Feinsilber informasi. *Gimkit* awalnya dibuat sebagai proyek pribadi dan diluncurkan pada tahun 2017. Ide di balik *Gimkit* bermula dari kekecewaan Josh terhadap pengalaman permainan pendidikan lainnya yang dianggapnya membosankan. Dia ingin menciptakan sesuatu yang lebih menarik dan interaktif, serta dapat memberikan motivasi tambahan

kepada siswa dalam proses pembelajaran. *Gimkit* awalnya dikenal sebagai *Gimlet*, tetapi kemudian berubah nama menjadi *Gimkit*. Meskipun awalnya dibuat sebagai proyek kecil, *Gimkit* dengan cepat mendapatkan popularitas di kalangan guru dan siswa karena pendekatannya yang inovatif terhadap pembelajaran. Setelah diluncurkan awalnya, *Gimkit* terus berkembang dan mengalami pembaruan reguler dengan peningkatan fitur dan fungsionalitas baru. Platform ini menjadi salah satu opsi populer dalam cakupan gamefikasi dan pembelajaran berbasis permainan di ruang kelas.

b. Kelebihan *Gimkit*

Menurut Febiyani (2023), media *Gimkit* memiliki berbagai kelebihan yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Berikut adalah kelebihan *Gimkit* dalam pembelajaran:

1) Interaktif dan Menyenangkan:

*Gimkit* dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Sistem poin, tantangan, dan hadiah membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.

2) Personalisasi Pembelajaran:



Guru dapat membuat kumpulan pertanyaan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kurikulum kelas mereka. Ini memungkinkan adanya personalisasi dalam proses pembelajaran.

3) Fleksibilitas:

*Gimkit* dapat diakses secara *online*, memungkinkan akses yang mudah di berbagai perangkat dan lokasi. Fleksibilitas ini memudahkan guru dan siswa untuk menggunakan *platform* ini sesuai kebutuhan.

4) Pemantauan Kemajuan:

*Gimkit* menyediakan fitur pemantauan kemajuan, memungkinkan guru untuk melihat sejauh mana siswa telah memahami materi. Ini membantu dalam memberikan bimbingan lebih lanjut dan memberikan umpan balik yang tepat.

5) Mode Permainan yang Beragam:

*Gimkit* menyediakan berbagai mode permainan, termasuk mode "*Classic*" dan variasi permainan lainnya, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

c. Kelemahan *Gimkit*

Menurut Febiyani (2023), media *Gimkit* memiliki berbagai kelemahan yang dapat mengurangi efektivitas proses pembelajaran.

Berikut adalah kelemahan *Gimkit* dalam pembelajaran:

1) Diperlukan Koneksi Internet:

Seperti banyak platform yang berani, *Gimkit* memerlukan koneksi internet yang stabil. Ini dapat menjadi hambatan jika akses internet terbatas.

2) Batasan dalam jenis konten:

Meskipun *Gimkit* dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, mungkin ada keterbatasan dalam jenis konten atau fitur yang tersedia dibandingkan dengan platform pembelajaran khusus lainnya.

3) Pembelajaran yang terfokus pada permainan:

Ada potensi bahwa fokus pada aspek permainan dapat mencapai tujuan pembelajaran inti. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merancang pengalaman *Gimkit* dengan bijak agar tetap mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

*Gimkit* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan memanfaatkan elemen permainan. Meskipun memiliki kelebihan dan kelemahan, penggunaan *Gimkit* akan bergantung pada kebutuhan dan preferensi guru serta siswa. Kesuksesan penggunaan *Gimkit* tergantung pada cara platform ini terintegrasi ke dalam rencana dan sejauh mana guru dapat mengoptimalkan potensi pembelajarannya.

#### 4. Hasil Belajar

##### a. Pengertian Hasil Belajar

Winkel dalam Prihatini (2017) mengemukakan “belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, dan nilai sikap”. Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan (Sumantri,2015). Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap (Asep & Haris, 2013). Dari beberapa pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan, ketrampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya.

Ardiyanto (2013) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan pembelajaran siswa. Hasil belajar diperoleh setelah siswa melakukan serangkaian proses pembelajaran (Erina, 2022). Menurut Adnyana (2020) hasil belajar merupakan segala upaya yang mengangkut aktivitas otak (proses berpikir) terutama dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Widana dan Diartiani (2021)

menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang di dapatkan oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur suatu keberhasilan penyampaian tujuan pembelajaran.

#### b. Jenis dan Alat Penilaian Hasil Belajar

##### 1) Jenis

Dilihat dari fungsinya jenis penilaian ada beberapa macam yakni penilaian formatif, penilaian sumatif, penilaian diagnostik, penilaian selektif dan penilaian penempatan (Barokah., 2020).

##### a) Penilaian Formatif

Penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar mengajar untuk melihat tingkat proses belajar mengajar itu sendiri. Penilaian formatif diharapkan guru dapat memperbaiki program pengajaran dan strategi pelaksanaannya.

##### b) Penilaian Sumatif

Penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program yaitu catur wulan, akhir semester, dan akhir tahun. Tujuannya untuk mengetahui hasil akhir belajar siswa yang berorientasi ke produk bukan proses.

c) Penilaian Diagnostic

Penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa beserta faktor penyebabnya. Penilaian ini dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengajaran remedial dan menemukan kasus.

d) Penilaian Selektif

Penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi misalnya ujian saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu.

e) Penilaian Penempatan

Penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat (yang diperlukan bagi suatu program belajar) dan penguasaan belajar (seperti yang diprogramkan sebelum memulai program belajar).

2) Alat

Dari segi alat penilaian hasil belajar, penilaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi tes dan bukan tes (non tes). penilaian hasil belajar tes: yakni penilaian diberikan berdasarkan secara lisan (menuntut jawaban secara lisan), tes tulisan (yang menuntut jawaban secara tulisan) dan tes tindakan (menuntut jawaban dalam bentuk perbuatan). Sedangkan penilaian bukan tes yaitu alat penilaian yang mencakup observasi, kuesioner, wawancara, studi kasus.

## **B. Penelitian Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ningrum & Sulianah (2021), dengan judul “Model Pembelajaran *ECIRR* (Elicit-Confront-Identify-Resolve-Reinforce) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Gerak Lurus”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil berdasarkan nilai rata-rata n-gain, penerapan pembelajaran dengan model *ECIRR* akan mempengaruhi hasil belajar siswa kelas menengah pada materi Gerak Lurus.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Putra, dkk (2013), dengan judul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ECIRR* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD KELAS IV DI GUGUS XV KECAMATAN BULELENG”. Hasil penelitian tersebut model pembelajaran *ECIRR* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa

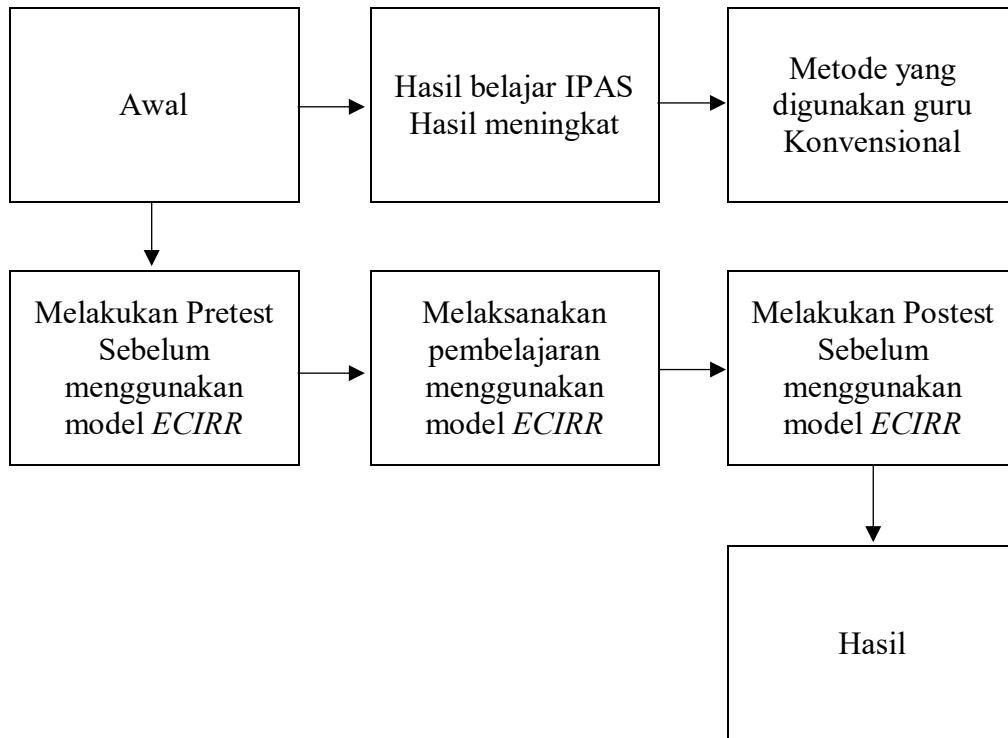
## **C. Kerangka Berpikir**

Hasil belajar siswa sangatlah berbeda-beda, semua tergantung dari faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, yang mana faktor lingkungan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, walaupun siswa giat belajar namun lingkungan tidak mendukung hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. prestasi akademik, khususnya mata pelajaran sains. Sains merupakan salah satu mata pelajaran inti, apalagi pada tingkat SD, seringkali siswa menganggap mata pelajaran IPAS sulit karena terbukti hasil belajar pada mata pelajaran IPAS kurang baik, namun dalam hal ini kita mampu menyelesaikan permasalahan tersebut. Dengan memperhatikan alasan mengapa

mata pelajaran IPAS dianggap sulit dan hasil belajar mata pelajaran IPAS kurang baik, hal tersebut dapat disebabkan oleh faktor internal dan eksternal seperti lingkungan belajar atau metode pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dalam pembelajaran IPAS harus aktif dan tidak monoton agar siswa dapat menyerap pelajaran dengan baik.

Beberapa kelemahan tersebut bisa di atasi dengan adanya model pembelajaran *ECIRR (Elicit, Confront, Identification, Resolve, dan Reinforce)* dan media pembelajaran *Gimkit* yang dapat mempermudah guru juga menarik minat atau antusiasme peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar IPAS. Berkaitan dengan hal tersebut, model pembelajaran *ECIRR (Elicit, Confront, Identification, Resolve, dan Reinforce)* dan media pembelajaran berbasis game *Gimkit* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar.

Adapun bagan kerangka pikir di atas sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

#### D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

$H_0$ : Tidak terdapat pengaruh pada penggunaan model pembelajaran *ECIRR* berbantuan media *Gimkit* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 4 di SDN Sobrah Wungu Madiun.

$H_a$ : Terdapat pengaruh pada penggunaan model pembelajaran *ECIRR* berbantuan media *Gimkit* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 4 di SDN Sobrah Wungu Madiun.