

**BAB II**  
**KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS**  
**TINDAKAN**

**A. Kajian Pustaka**

1. Pembelajaran IPAS di SD

a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD

Menurut Samatowa (2006: 16 ) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah aktivitas anak yang melalui berbagai kegiatan nyata dengan alam menjadi hal utama dalam pembelajaran IPA. Sedangkan menurut Damayanti menyatakan bahwa pengembangan Ilmu Pengetahuan Alam sangat penting agar usaha pencapaian tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan efektif.

Menurut Soemantri, bahwa IPS adalah pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Penyederhanaan disini mengandung arti menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berfikir siswa siswi sekolah dasar dan lanjutan, dan mempertautkan serta memadukan bahan aneka cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi

pelajaran yang mudah dicerna.

Sedangkan Menurut Moeljono Cokrodikardjo, bahwa IPS adalah perwujudan suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. IPS ini merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi, budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.

Pada dasarnya, IPAS (Integrasi Pengetahuan Alam dan Sosial) di Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai bidang, terutama dalam mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh kepada siswa mengenai hubungan antara fenomena alam dan kehidupan sosial. Berikut adalah beberapa hakikat pembelajaran IPAS di SD:

- 1) Integratif: Pembelajaran IPAS memberikan penekanan antara pengetahuan alam dan sosial. Hal ini memungkinkan siswa untuk melihat hubungan dan keterkaitan antara berbagai konsep dan fenomena di dalam dan di luar kelas.
- 2) Kontekstual: Pembelajaran IPAS dilakukan dengan memperhatikan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Materi pembelajaran disajikan dalam konteks yang relevan dengan realitas sosial dan alam sekitar siswa.
- 3) Aktif dan Menyenangkan: Pembelajaran IPAS dirancang untuk memotivasi siswa agar aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Kegiatan

pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa.

- 4) Berbasis Pengalaman: Pembelajaran IPAS memanfaatkan pengalaman langsung dan pengamatan siswa terhadap fenomena alam dan sosial. Dengan demikian, siswa dapat membangun pemahaman mereka melalui pengalaman nyata.
  - 5) Kooperatif: Pembelajaran IPAS mendorong kerjasama antara siswa. Kolaborasi dalam kelompok dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui diskusi, tukar informasi, dan pemecahan masalah bersama.
  - 6) Relevan dan Aplikatif: Materi pembelajaran dalam IPAS diusahakan agar relevan dengan kehidupan sehari-hari dan memiliki aplikasi praktis. Siswa diharapkan dapat mengaitkan pembelajaran dengan situasi dunia nyata.
  - 7) Pembelajaran Berbasis Proyek: IPAS sering kali menggunakan pendekatan berbasis proyek, di mana siswa terlibat dalam kegiatan proyek yang melibatkan penelitian, pengamatan, dan penerapan konsep-konsep yang dipelajari.
  - 8) Mengembangkan Keterampilan: Selain pengetahuan, pembelajaran IPAS juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan kritis, kreatif, berpikir logis, berkomunikasi, dan berkolaborasi.
- b. Karakteristik Peserta Didik Kelas VI

Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda beda antara peserta didik satu dengan yang lain sesuai dengan usia perkembangannya. Menurut Dirman menuatakan bahwa berbagai aspek dalam pribadi peserta

didik tumbuh dan berkembang dengan cara yang berbeda, sehingga perubahan karakteristik peserta didik berbeda-beda. Masa usia sekolah dasar terbagi menjadi dua yaitu masa kelas rendah dan masa kelas tinggi. Jenjang kelas I, II, dan III sekolah dasar termasuk tingkat kelas rendah, sedangkan kelas IV, V, dan VI merupakan masa-masa sekolah dasar yang berada di tingkat kelas tinggi. Adapun karakteristik peserta didik pada masa kelas tinggi menurut Dirman yaitu:

- 1) Minat terhadap hal-hal praktis yang konkrit
- 2) Realistik, memiliki rasa ingin tahu dan keinginan belajar
- 3) Menjelang akhir masa ini bakat-bakat khusus mulai tampak ditandai dengan adanya minat terhadap hal-hal atau mata pelajaran khusus
- 4) Pada usia 12 tahun siswa pada umumnya sudah bebas dan mencoba menyelesaikan tugasnya sendiri.
- 5) Memandang nilai raport sebagai ukuran prestasi
- 6) Senang membentuk kelompok teman sebaya.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas VI sudah mulai memahami sesuatu yang abstrak, karena cara berfikirnya sudah banyak mengalami perkembangan.

c. Tujuan dan Ruang Lingkup IPAS di SD

- 1) Tujuan Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar (SD)

Tujuan umum pembelajaran IPAS tingkat sekolah dasar (SD) adalah

penguasaan peserta didik untuk memahami sains dalam konteks yang lebih luas, terutama dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan khusus yang berorientasi pada hakikat sains adalah menguasai konsep-konsep sains yang komplekatif dan bermakna bagi peserta didik melalui kegiatan pembelajaran. Selain itu peserta didik akan mempelajari mengenai sikap dan perilaku yang harus dilakukan dalam kehidupan bersosial. Tujuan pembelajaran IPA sebagai berikut:

- a) Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi, dan masyarakat.
- b) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- c) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains dan sosial yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dan sosial dalam kehidupan sehari-hari.
- e) Mengalihkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman ke bidang pengajaran lain.
- f) Ikut serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam. Menghargai berbagai macam bentuk ciptaan Tuhan di alam semesta ini untuk dipelajari.
- g) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPAS sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ketingkat lebih tinggi.

## 2) Ruang Lingkup IPAS di Sekolah Dasar (SD)

Ruang lingkup bahan kajian IPAS untuk Sekolah Dasar (SD) menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional bahwa standar kompetensi lulusan mata pelajaran IPA meliputi aspek-aspek, antara lain:

- a) Makhluk hidup dan proses kehidupan yaitu manusia, hewan, tumbuhan, dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan.
- b) Benda, materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi cair, padat, dan gas.
- c) Energi dan perubahannya meliputi gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana.
- d) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.
- e) Norma yang harus ditaati dalam kehidupan bermasyarakat

Berdasarkan dari beberapa tujuan dan ruang lingkup pembelajaran IPAS di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya pembelajaran IPAS membekali Sikap yang harus dimiliki setiap manusia dalam bersosialisasi dengan lingkungannya.

Siswa untuk mengembangkan rasa ingin tahu, pengetahuan, meningkatkan keterampilan proses, serta kesadaran untuk menghargai alam ciptaan Tuhan, dan melestarikan lingkungan alam sekitar serta sebagai dasar untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

#### d. Hasil Belajar IPAS SD

Menurut Dimiyati dan Mudjiono ( 2013: 3 ) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran. Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi jga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat bakat, penyesuaian sosial, jenis keterampilan, cita cita, keinginan, dan harapan, Hal tersebut senada dengan pendapat Rusman, yang menyatakan bahwa hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku termasuk juga perbaikan perilaku.

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar, kedua kata tersebut memiliki arti yang berbeda, sehingga untuk memahami pengertian hasil belajar maka penulis akan jabarkan makna dari kedua kata tersebut. Belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan, bergantung pada bagaimana kegiatan belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Belajar ialah suatu perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu.

Menurut pendapat lain, belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. (Oemar Hamalik, 2013).

Pendapat lainnya menyatakan bahwa, belajar adalah suatu proses atau interaksi yang dilakukan seseorang dalam memperoleh sesuatu yang baru dalam bentuk perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman-pengalaman itu sendiri.

Berdasarkan pengertian-pengertian tentang belajar di atas, dapat diimpulkan bahwa belajar adalah pemerolehan pengalaman baru oleh seseorang dalam bentuk perubahan perilaku sebagai akibat adanya proses dalam bentuk interaksi belajar terhadap suatu objek yang ada dalam lingkungan belajar. Belajar sebagai kegiatan yang berproses merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa, berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di rumah. Oleh sebab itu, belajar merupakan hal yang sangat penting, karena hanya melalui belajarliah ilmu pengetahuan dapat diraih

Setelah berakhirnya suatu proses belajar, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud adalah apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Selain itu, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Adapun menurut pendapat lain, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat diketahui bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

#### 1) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya proses belajar seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri (faktor internal) individu, maupun faktor yang berasal dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar sangat penting dilakukan dalam rangka membantu para siswa dalam mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa ialah sebagai berikut Secara spesifik, masalah yang bersumber dari faktor internal berkaitan dengan

- a) Karakter Siswa,
- b) Sikap Terhadap Belajar,
- c) Motivasi Belajar,
- d) Konsentrasi Belajar,
- e) Kemampuan Mengolah Bahan Belajar,
- f) Kemampuan Menggali Hasil Belajar,

- g) Rasa Percaya Diri,
- h) Kebiasaan Belajar.

Sedangkan dari faktor eksternal, dipengaruhi oleh;

- a) Faktor Guru,
- b) Lingkungan Sosial, Terutama Termasuk Teman Sebaya,
- c) Kurikulum Sekolah,
- d) Sarana Dan Prasarana

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada umumnya dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri (internal) siswa dan faktor yang berasal dari luar diri (eksternal) siswa. Salah satu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) yang ikut berpengaruh terhadap hasil belajar ialah motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar ikut berperan penting dalam perbuatan belajar siswa.

## 2) Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Penilaian adalah pengambilan suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik buruk yang bersifat kualitatif. Penilaian hasil belajar merupakan alat kontrol terhadap pelaksanaan pendidikan atau merupakan alat yang menyediakan atau memberikan informasi bagi usaha dan pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. Tujuan penilaian hasil

belajar siswa diantaranya sebagai berikut:

- a) Mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu kurun waktu proses belajar tertentu.
- b) Mengetahui posisi atau kedudukan seorang siswa dalam kelompok kelasnya.
- c) Mengetahui tingkat usaha yang dilakukan siswa dalam belajar.
- d) Mengetahui segala upaya siswa dalam mendayagunakan kapasitas kognitifnya untuk keperluan belajar.
- e) Mengetahui tingkat daya guna dan hasil guna metode mengajar yang telah digunakan guru dalam proses mengajar -belajar.

### 3) Indikator Hasil Belajar

Keberhasilan belajar merupakan prestasi peserta didik yang dicapai dalam proses belajar mengajar. Untuk mengetahui keberhasilan belajar tersebut terdapat beberapa indikator yang dapat disajikan petunjuk bahwa proses belajar mengajar tersebut dianggap berhasil atau tidak. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain mengemukakan bahwa indikator keberhasilan belajar, di antaranya yaitu:

- a) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok,
- b) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok,

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil

belajar IPAS SD adalah kemampuan kognitif berupa kemampuan mengingat dan menerapkan yang dicapai oleh peserta didik sekolah dasar setelah melalui proses pembelajaran IPAS. Hasil belajar IPAS tersebut diperlihatkan dengan jelas dan dapat diukur dengan teknik penilaian tertentu. Selain itu jenjang kemampuan yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

## 2. Media Evaluasi Pembelajaran *Quizizz*

### a. Media Evaluasi Pembelajaran *Quizizz*

Guru melakukan inovasi penggunaan media pembelajaran berupa penggunaan media pembelajaran untuk kegiatan evaluasi pembelajaran. Salah satu media yang digunakan ketika kegiatan evaluasi pembelajaran adalah *quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi kuis interaktif yang berasal dari Santa Monica, California, Amerika Serikat. *Quizizz* adalah aplikasi yang menyediakan bentuk soal formatif dengan berbagai macam pilihan yang disajikan dengan menyenangkan dan menarik bagi semua peserta didik.

*Quizizz* merupakan salah satu inovasi media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. banyak fitur yang bisa digunakan seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian. Aplikasi ini dapat digunakan di manapun peserta didik berada. *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif. *quizizz* mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitasi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *quizizz* bisa

digunakan untuk inovasi pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa *quizizz* adalah salah satu aplikasi yang bisa digunakan dalam penilaian pembelajaran. Fitur *quizizz* yang bervariasi membuat peserta didik merasa senang dan nyaman ketika mengerjakan penilaian. Sehingga peserta didik termotivasi untuk bisa menyelesaikan penilaian dengan hasil yang maksimal

Media *quizizz* yang dapat diunduh di playstore atau dijelajahi melalui laman web [quizizz.com](https://quizizz.com) memiliki berbagai fitur sebagai berikut.

- 1) *Student-Paced*, dimana pertanyaan dalam kuis akan muncul di layar masing-masing peserta didik, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan dengan langkah mereka sendiri dan dapat meninjau jawaban mereka.
- 2) *Quizizz* dapat dimainkan di browser manapun, di smartphone, PC, Laptop, tablet, dan perangkat lainnya yang bias menjalankan iOS/Mac, Android, Windows atau system operasi Linux. *Quizizz* juga dihadirkan dalam bentuk aplikasi pada iOS dan Android, selain bias diakses menggunakan browser.
- 3) Terdapat ribuan kuis yang dipublikasikan, dimana para guru bisa menggunakan kuis-kuis tersebut untuk dilatihkan kepada peserta didiknya. Selain itu, peserta didik juga bias mencari kuis sendiri.
- 4) *Quiz Editor*, *quizizz* memiliki editor kuis yang baik. Pengguna dimudahkan untuk mengunggah gambar atau media lain pada soal yang dibuat, bisa mengambil soal dari kuis yang dibuat, dan menyimpan soal

secara otomatis.

- 5) *Quiz Report, quizizz* memiliki fitur untuk menampilkan laporan hasil mengerjakan kuis. Laporan ini bisa dicetak dan diteruskan secara langsung melalui email kepada orang tua peserta didik. Laporan kuis ini disajikan secara terperinci dan menampilkan analisis butir soal.
- 6) *Quiz Customization*, Guru memiliki beberapa opsi untuk menyesuaikan sesi kuis mereka untuk beralih tingkat kompetensi, kecepatan, dan faktor lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *quizizz* memiliki fitur yang lengkap dan fleksibel. Hal ini dapat memudahkan peserta didik untuk mengerjakan soal di manapun dan kapanpun. Guru juga diberikan kemudahan untuk membuat kuis dan mengatur penggunaan kuis. Bahkan, guru dapat langsung mendapatkan hasil analisis soal yang bias diteruskan atau dikirimkan langsung kepada orang tua peserta didik. *Quizizz* merupakan salah satu media evaluasi pembelajaran yang efektif dan efisien digunakan.

### 3. Evaluasi Pembelajaran IPAS dengan Media *Quizizz*

Penerapan media evaluasi pembelajaran *quizizz* dalam pembelajaran IPAS adalah dengan meminta siswa mengerjakan proses penilaian melalui *quizizz* tersebut. Soal akan bisa dilihat oleh masing masing peserta didik melalui handphone ataupun laptop masing masing. Soal akan berjalan sebagaimana mestinya, siswa menjawab pertanyaan baik pilihan ganda ataupun uraian disana. Setiap jawaban benar ataupun salah pasti ada pemberitahuan langsung, siswa akan lebih bersemangat karena selain peringatan jawaban salah fitur dalam *quizizz* juga

akan memberi semangat serta meng apresiasi siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar.

Kegiatan evaluasi pembelajaran ini bisa dipantau secara langsung oleh pendidik. Hasil belajar IPAS siswa kelas VI SDN Banjarerjo 3 kian meningkat karena siswa lebih berantusias dan bersemangat dalam mengikuti evaluasi. Banyak dari siswa juga mengatakan bahwa dengan *quizizz* mereka jadi lebih relaks dalam memahami setiap pertanyaan yang ada, sehingga lebih matang dalam memikirkan jawaban yang benar.

#### B. Kerangka Berpikir

Proses evaluasi pembelajaran merupakan faktor yang dapat mempengaruhi pencapaian peserta didik mengenai konsep yang diberikan oleh guru. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh suyono dan hariyanto yang mengatakan bahwa pengalaman belajar dapat mempengaruhi hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Demikian halnya dengan proses pembelajaran IPAS, pengalaman belajar yang diberikan dapat mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS di SDN Banjarejo 3 masih rendah, hal ini ditunjukkan dengan ditemuinya hasil belajar peserta didik yang dibawah KKM. Guru juga bnerlum menerapkan media evaluasi pembelajarn yang inovatif dalam pembelajaran.

Ketika proses pembelajaran pesertra didik kurang dilibatkan secara aktif, setelah diberi pertanyaan atau persoalan berupa teks peserta didik menemui kesulitan dalam menjawab. Maka dari itu diberlakukan upaya perbaikan yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media evaluasi pembelajaran *quizizz*

diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik. Berdasarkan uraian diatas maka kerangka berpikir yang digunakan dalam penbelitian ini adalah:



Identifikasi Masalah

Penerapan Media Quizizz

Hasil 16

