

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Menurut (Susanto, 2016) hasil belajar diartikan sebagai perubahan dalam diri siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai bagian dari hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dalam penilaian kelas hal yang wajib diperhatikan salah satunya yakni hasil belajar berupa potensi baru yang didapatkan siswa ketika selesai mengikuti kegiatan pembelajaran mengajar materi mata pelajaran.

Hasil belajar dapat didefinisikan potensi atau kemampuan yang didapat ketika siswa telah mendapat materi belajar dari guru sebagai pendidik. Adapun pengalaman yang didapatkan siswa yakni pengalaman dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Agusti & Aslam, 2022).

Menurut (Savira & Gunawan, 2022) hasil belajar merupakan hasil interaksi antara guru yang bertugas pengajar dan siswa sebagai pembelajaran, guru mengajar akan diakhiri dengan kegiatan evaluasi materi pembelajaran serta siswa sebagai pembelajar mendapatkan hasil belajar yang merupakan akhir dari seluruh kegiatan belajar mengajar.

Penelitian dilakukan untuk meneliti bagaimana hasil belajar

siswa atau kemampuan siswa yang didapatkan siswa yang meliputi dari ranah kognitif dari interaksi guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pembelajar. Hasil belajar merupakan akhir dari rangkaian pembelajaran yang telah dilaksanakan guru. Peningkatan hasil belajar dapat dilakukan peserta didik yang dimulai dari kesadaran diri sendiri.

b. Aspek Hasil Belajar

Menurut Bloom dalam kutipan (Mahaningtyas, 2017) dapat dikategorikan menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif berkenaan tentang bagaimana hasil belajar intelektual, ranah afektif berkenaan dengan sikap serta ranah psikomotorik berkenaan pada aspek ketrampilan siswa.

1. Ranah Kognitif

Menurut Bloom dalam (Oktaviana & Prihatin, 2018) disusun secara urutan tingkatan dari terendah hingga tertinggi ranah kognitif terdiri dari 6 tingkatan.

a) Pengetahuan (*Knowledge*)

Pembelajaran mengarahkan siswa berpikir untuk mengingat sesuatu yang berkenaan suatu hal yang telah dipelajari dalam kegiatan belajar yang tersimpan dalam ingatan.

b) Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman dapat diartikan kegiatan yang menghendaki peserta didik memahami suatu materi pelajaran. Pemahaman peserta didik dapat diukur dengan kemampuan mengaitkan antara

faktor, konsep, maupun data, serta meramalkan penyebab dari suatu fenomena.

c) Penerapan (*Application*)

Kegiatan dalam proses pembelajaran yang menerapkan pengetahuan dalam bentuk kaidah atau metode, konsep, dan petunjuk yang berlaku pada suatu kondisi nyata yang terjadi dalam kehidupan dan mengimplementasikan pengetahuan untuk pemecahan suatu masalah.

d) Analisis (*Analysis*)

Analisis dapat diartikan kegiatan bagi peserta didik untuk membahas dengan rinci materi menjadi bagian atau komponen menjadi lebih terstruktur dan mudah dimengerti.

e) Sintesis (*Synthesis*)

Kegiatan pembelajaran yang mencakup kemampuan untuk mengembangkan pendapat suatu hal atau beberapa hal, bersamaan dengan akuntabilitas atas pendapat tersebut merujuk kriteria tertentu

f) Penilaian (*Evaluation*).

Kegiatan belajar mengajar yang mengintegrasikan beberapa bagian dengan logis sehingga membentuk keseluruhan atau pola baru yang teratur secara sistematis.

2. Ranah Afektif

Menurut Bloom dalam (Magdalena et al., 2021) membagi ranah aspek afektif menjadi 5 kategori yaitu:

a) Penerimaan (*Receiving*): penerimaan yang dapat dikatakan sebagai kemampuan terkait kepekaan dalam penerimaan rangsangan atau stimulus dari luar yang timbul pada diri peserta didik.

b) Menanggapi (*Responding*)

Menanggapi ialah tindakan yang menggambarkan terdapatnya suatu keterlibatan yang aktif dalam keterlibatan dirinya dalam kondisi tertentu serta mencakup reaksi dengan suatu cara tertentu.

c) Penilaian (*Valuing*)

Penilaian berkaitan dengan pemberian nilai atau apresiasi terhadap suatu fenomena pada stimulus tertentu. Tidak hanya dituntut untuk menerima nilai yang telah diajarkan tetapi juga siswa memiliki kesempatan menilai baik buruk dari suatu fenomena tersebut.

d) Mengelola (*Organization*)

Kategori ini berkaitan dengan pemahaman konsep terkait kumpulan nilai menjadi sistem nilai, serta penguatan dan urutan terkait fokus utama nilai yang telah dimiliki.

e) Karakteristik (*Characterization*)

Karakteristik berhubungan tentang keselarasan antara sistem nilai yang membentuk tingkah laku dan pola kepribadian yang dimiliki seseorang. Proses internalisasi nilai memiliki kedudukan dalam struktur nilai.

3. Ranah Psikomotorik (*Psychomotor*)

Ranah psikomotor dalam aspek hasil belajar yang disampaikan oleh Simpson (1956) dalam (Halimah & Adiyono, 2022) yang mengemukakan bahwa hasil belajar aspek psikomotor terlihat pada ketrampilan atau skill yang dimiliki siswa dan bagaimana cara siswa tersebut dalam bertindak:

1. Gerakan refleks ketrampilan pada gerakan tidak sadar.
2. Keterampilan terhadap gerakan dasar.
3. Kemampuan perceptual, atau dapat dikatakan kemampuan dalam membedakan visualisasi, audio, motorik dan sebagainya.
4. Kemampuan fisik yang berhubungan dengan kekuatan, ketepatan dan keharmonisan.
5. Gerakan skill yang berhubungan dengan keterampilan yang sederhana hingga pada keterampilan yang kompleks.
6. Kemampuan komunikatif tentang komunikasi non-descursive misalnya gerakan yang ekspresif dan interpretatif.

Sesuai dengan yang telah diuraikan, peneliti dalam penelitian ini berfokus pada aspek penilaian kognitif. Aspek kognitif terdiri dari 6

indikator yaitu pengetahuan, pemahaman, Aplikasi, Analisis, Sintesis, Evaluasi.

2. IPAS

a. Definisi IPAS

Definisi IPAS dalam (Suhelayanti et al., 2023) merupakan pengembangan kurikulum yang menggabungkan mata pelajaran antara Ilmu Pengetahuan alam (IPA) dan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menjadi satu dalam tema pelajaran IPAS. Mata pelajaran ilmu pengetahuan alam mempelajari terkait alam, pastinya juga selaras dengan mata pelajaran IPS yang tepat dengan realita kehidupan di masyarakat atau lingkungan, maka dengan tersebut terdapat kemungkinan dapat dipelajari dengan gabungan atau integratif.

Kurikulum merdeka IPAS ialah gabungan mata pelajaran IPA dan IPS yang memiliki topik bahasan mengenai materi makhluk hidup dan benda mati serta membahas kehidupan manusia sebagai makhluk individu ataupun makhluk sosial (Rofiq, 2020).

Perubahan yang terjadi ketika kurikulum merdeka diterapkan ditingkat SD/MI terdapat penggabungan mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Penggabungan kedua mata pelajaran memiliki tujuan agar siswa belajar secara holistik dengan mempelajari pada lingkungan sekitar yang ada (Kemendikbud, 2022). Dengan hal tersebut diharap siswa dapat sekaligus belajar terkait lingkungan alam dan sosial secara langsung.

Penggabungan IPAS pada tingkat SD/MI yang bertujuan untuk menumbuhkan literasi dasar siswa, hal ini untuk menyiapkan siswa belajar materi IPA dan IPS yang lebih kompleks pada jenjang selanjutnya (Anggraena et al., 2022). Dengan hal ini siswa terbiasa belajar melihat secara bersamaan fenomena alam dan social dilungkungan sekitar, sehingga siswa secara tidak langsung terbiasa dalam kegiatan inkuiri contohnya mengobservasi dan mengeksplorasi.

Definisi IPAS ialah bidang kajian ilmu tentang materi makhluk hidup dan benda mati dan juga manusia sebagai makhluk individu ataupun makhluk sosial. Tujuan mata pelajaran IPAS menjadikan siswa belajar secara holistik dalam memahami lingkungan sekitar, sehingga siswa mampu sekaligus belajar tentang lingkungan alam serta sosial.

b. Tujuan IPAS

Pembelajaran IPAS di SD berguna untuk memberikan kesempatan bagi siswa dalam proses pengembangan diri sesuai dengan tujuan profil pelajar pancasila. Tujuan IPAS dalam (Goliah et al., 2022) yakni:

- i. Menumbuhkan keinginan rasa ingin tau dan minat belajar dalam diri siswa dalam melihat mengkaji peristiwa yang terjadi dalam lingkungan sekitar, mengenal alam semesta serta hubungannya dengan kehidupan manusia.

- ii. Terlibat dalam upaya pemeliharaan, mempertahankan, melestarikan alam, mengatur sumber daya yang terdapat di lingkungan sekitar secara bijaksana.
- iii. Menumbuhkan kemampuan dalam ketrampilan inkuiri untuk menemukan, merumuskan dan penyelesaian masalah dengan tindakan langsung.
- iv. Memahami terkait dirinya, keadaan dalam lingkungan sosial sekitarnya, serta menyimpulkan terkait kehidupan manusia dalam bermasyarakat yang berubah pada setiap waktunya.
- v. Memahami kriteria yang diperlukan siswa untuk menjadi bagian dalam sekelompok masyarakat serta mengerti maksud atau tujuan ketika bagian dalam masyarakat lingkungan. Selain itu dapat memiliki peranan dalam proses penyelesaian masalah yang berhubungan dengan individu seseorang maupun lingkungan sekitar.
- vi. Meningkatkan pengetahuan serta pemahaman konsep dalam mata pelajaran IPAS sehingga berguna dan dapat diterapkan dalam kehidupan.

c. Karakteristik IPAS

Terdapat karakteristik dalam pembelajaran IPAS di SD/MI yakni kegiatan praktek dalam proses pembelajaran sebagai keterampilan proses yang dilakukan siswa (Andreani & Gunansyah, 2023). Berdasarkan karakteristik mata pelajaran IPAS, ruang lingkup

IPAS yang berada dalam lingkup sekolah dasar bukan hanya sekedar kumpulan fakta, melainkan proses bagaimana fakta tersebut diperoleh berdasar pada kemampuan menjelaskan fenomena yang berbeda.

Mata pelajaran IPAS di SD/MI ditujukan agar menjadi wadah bagi siswa dalam mempelajari tentang diri peserta didik, lingkungan alam, masyarakat sosial dan lingkungannya (Suhelayanti et al., 2023).

IPAS sebagai mata pelajaran yang menggabungkan beberapa pengetahuan yang kemudian disusun secara sistematis dan logis dengan mempertimbangkan alasan sebab dan akibatnya. Pengetahuan IPAS ini meliputi ilmu pengetahuan alam dan sosial.

Penelitian ini memfokuskan pada kajian materi IPAS semester 2. Pembelajaran IPAS semester 2 kelas 4 cenderung pada pelajaran IPS. Peneliti mengambil materi bab 7 (Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?) Topik A (Aku dan Kebutuhanku).

3. Model Game Based Learning

a. Definisi Model *Game Based Learning*

Game Based Learning menurut (Putra et al., 2024) merupakan metode belajar dimana menerapkan game sebagai penunjang proses pembelajaran, tujuan dari model pembelajaran ini dapat dijadikan jalan keluar terhadap masalah yang ada. Model belajar ini mencakup pemanfaatan kemajuan teknologi sehingga lebih efektif karena lebih

dipermudah, efisien serta mudah beradaptasi dengan perkembangan saat ini.

Menurut (Wijaya & Andriyono, 2020) *Game Based Learning* (GBL) atau dapat diartikan kegiatan belajar menggunakan permainan, atau sebuah permainan apa saja yang dapat dijadikan media yang memuat unsur pembelajaran didalamnya. Pada sebuah permainan game pemain dapat belajar serta berfikir langsung dengan tindakan yang dijalankan oleh pemain dalam permainan game.

Dalam kutipan (Ahmad et al., 2024) Menurut Torrente, *Game Based Learning* merupakan pemain game yang tujuannya serius dalam artian digunakan dalam pembelajaran, bahwa *Game Based Learning* adalah sarana yang mendukung kegiatan pembelajaran secara bermakna.

Game Based Learning dalam hal ini bisa disebut sebagai model dengan konsep permainan. Model pembelajaran ini dapat memanfaatkan game digital apa pun untuk dimanfaatkan untuk kebutuhan media pembelajaran. Metode *Game Based Learning* dalam penelitian ini menggunakan media *Wordwall* dengan materi pembelajaran IPAS kelas 4 Semester 2.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model *Game Based Learning*

Dalam (Septianing et al., 2024) *Game Based Learning* memiliki kelebihan:

- 1) Membuat siswa terlibat aktif secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Membantu memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.
- 3) Menjadikan siswa aktif dalam berinteraksi pada kegiatan belajar mengajar.
- 4) Menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.
- 5) Menumbuhkan jiwa solidaritas serta kekompakan antar siswa.
- 6) Membantu guru menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar siswa.

Dalam (Septianing et al., 2024) *Game Based Learning* memiliki kekurangan:

- 1) Memerlukan waktu yang relatif cukup lama, karena siswa memerlukan waktu untuk memahami sebuah game. Dalamantisipasi hal ini guru dapat menjelaskan terkait aturan permainan dalam penerapan metode *Game Based Learning*.
- 2) Apabila guru kurang dalam penataan siswa di kelas, maka akan tercipta suasana kelas yang tidak mendukung untuk kegiatan belajar. Terkait hal tersebut guru hendaknya dapat mengkondisikan kelas agar pembelajaran tetap berjalan secara lancar dan kondusif.

3) Memungkinkan terjadinya kendala jaringan atau perangkat.

Untuk menghindari hal tersebut sebaiknya guru memastikan kebutuhan perangkat dan jaringan yang memiliki standar yang sesuai agar pembelajaran berjalan sesuai tujuan pembelajaran.

4. *WordWall*

a. Definisi *WordWall*

Pengertian *WordWall* dalam (Sari & Yarza, 2021) didefinisikan sebuah aplikasi game berbasis website dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran, sumber belajar atau sarana permainan interaktif bagi siswa. Game edukatif *WordWall* menjadi sarana media interaktif yang dapat dijadikan guru dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi *WordWall* memuat berbagai template permainan yang dapat digunakan oleh guru. Aplikasi *WordWall* memiliki kemudahan dalam penggunaannya dan memiliki template basic yang digunakan secara gratis.

Wordwall menurut (Oviliani & Susanto, 2023) sebagai sarana menciptakan banyak metode belajar dengan memanfaatkan pembelajaran digital melalui situs web dimana dipergunakan sebagai media digital contohnya spin, pencarian kata, memasang, menjodohkan, serta menyediakan format permainan yang ditargetkan dengan tujuan untuk melibatkan siswa dalam survei, diskusi, dan pertanyaan kuis.

WordWall dalam (Putra et al., 2024) merupakan platform yang membantu meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. *WordWall* juga dapat digunakan di Sekolah Dasar untuk meningkatkan keterlibatan siswa kegiatan belajar mengajar. *WordWall* dapat digunakan sebagai pilihan media bagi guru guna menumbuhkan motivasi belajar siswa.

WordWall merupakan media game interaktif dapat dimanfaatkan oleh guru untuk media pembelajaran. *WordWall* memiliki berbagai jenis template dan memiliki kemudahan dalam mengakses game ini. Media *WordWall* dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

b. Cara Akses *Website WordWall*

Terdapat beberapa cara untuk mengakses website *WordWall* game, untuk guru sebagai pembuat media *WordWall* game:

1. Buka browser kemudian akses <https://Wordwall.net/>
2. Klik Sign Up dan isi data yang dibutuhkan, seperti nama, email, kata sandi serta lokasi. Dapat juga masuk melalui akun google.
3. Setelah berhasil sign in. Maka selanjutnya pilih create activity kemudian pilih template yang tersedia.
4. Tulis judul game yang akan dimuat dan isi deskripsi game.
5. Ketik konten (soal) sesuai dengan tipe game.
6. Klik done, game dapat dibagikan kepada siswa melalui

Adapun cara untuk mengakses website *WordWall* game, untuk guru sebagai pembuat media *WordWall* game:

1. Bagi siswa yang sudah mendapat link *Wordwall* game yang telah dibagikan oleh guru sebagai pembuat game, dapat mengisi identitas (nama dan nomor absen). Kemudian klik start untuk memulai.
2. Kerjakan soal secara bertahap sesuai dengan instruksi yang ada di halaman web *Wordwall*.
3. Siswa dapat mengulangi permainan jika masih ada kesalahan dalam mengerjakan.
4. Siswa dapat melihat skor yang diperoleh dan peringkat ketika permainan selesai.

c. Kelebihan dan Kekurangan *WordWall*

Pemanfaatan media pembelajaran *WordWall* game memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pengaplikasiannya didalam kelas. Dalam (Herta et al., 2023) terdapat kelebihan dan kekurangan, kelebihan dari *WordWall* game yaitu:

1. Media *WordWall* bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah.
2. Tidak monoton dan menarik untuk dimainkan, atau bersifat interaktif.
3. Media *WordWall* bersifat kreatif, karena terdapat bermacam-macam pilihan template.

4. Meningkatkan minat siswa dalam belajar, karena dengan tampilan yang menarik dan terdapat animasi yang meningkatkan motivasi siswa.
5. Dapat menjadi alat evaluasi, karena sifat dari *WordWall* merupakan game edukatif.
6. Kuis dapat dibagikan kepada siswa dengan mudah.

Kekurangan media *WordWall* game:

1. Media *WordWall* hanya dapat dilihat karena media visual.
 2. Media *WordWall* membutuhkan waktu yang relative lebih dalam membuatnya.
 3. Beberapa fitur perlu bayar untuk dapat mengakses.
- d. Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *WordWall*

Dalam penelitian (Putra et al., 2024) terdapat tahapan-tahapan yang dapat dilakukan untuk penerapan *WordWall* di dalam proses belajar mengajar:

1. Analisis

Merupakan tahap dimana guru harus menganalisis kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran dikelas.

2. *Desain*

Game edukasi *WordWall* dapat dijadikan sarana media pembelajaran bagi guru. Sehingga untuk menghasilkan permainan yang unik dan menarik perlu perancangan desain

yang bagus sesuai apa yang memang menarik dan disukai oleh siswa.

3. Implementasi

Tahap dimana uji coba dilakukan terhadap siswa. Setelah diuji coba dan dinyatakan efektif dan membuat kenaikan pada tujuan pembelajaran maka dapat dikatakan berhasil.

4. Evaluasi

Guru dapat melihat hasil nilai siswa dalam menjawab pertanyaan sesuai materi yang diberikan dalam bentuk permainan tersebut. Sehingga guru dapat mengukur apakah ada kenaikan, kemajuan, atau tetap sama dan kemudian akan dilakukan perbaikan dikemudian hari.

B. Kerangka Berpikir

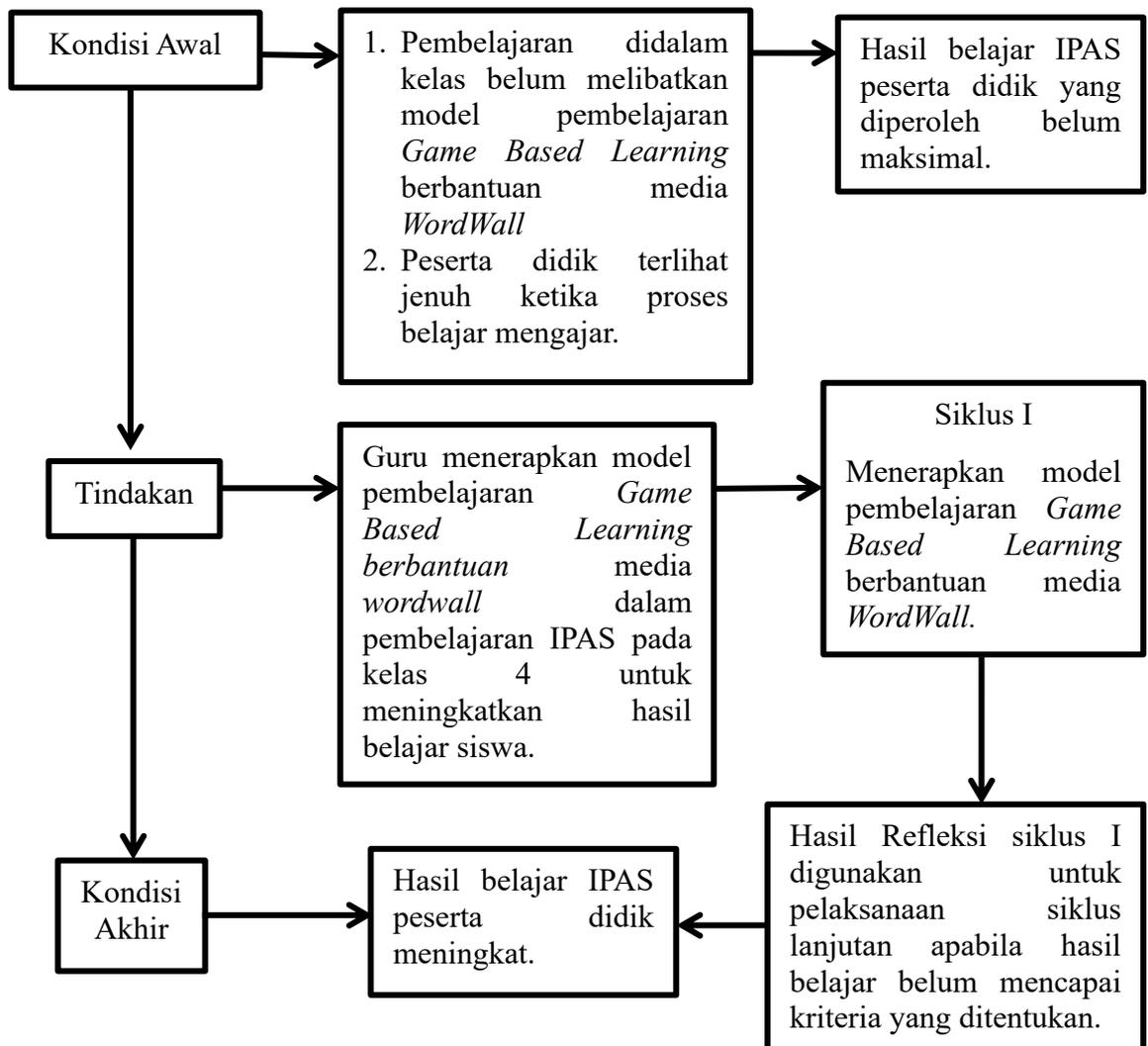
Penerapan pembelajaran mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan dan Sosial) dalam proses pembelajaran di kurikulum merdeka, guru bebas melakukan variasi dan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru dalam penerapan kurikulum merdeka memiliki keleluasaan dalam memilih perangkat ajar yang tepat dengan kondisi kebutuhan siswa (Faiz & Kurniawaty, 2020). Tetapi masih terdapat guru yang belum mengembangkan inovasi pada saat pembelajaran di kelas. Penerapan media pada saat pembelajaran memberikan motivasi siswa untuk belajar serta akan memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa.

Mata pelajaran IPAS yang melibatkan model pembelajaran *Game Based Learning* dapat memberikan variasi dalam kegiatan belajar agar lebih interaktif. Peserta didik diharapkan memiliki motivasi belajar yang bertambah sehingga memberikan pengaruh pada hasil belajar peserta didik yang meningkat. Pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*) adalah suatu bentuk dimana direalisasikan pada proses belajar mengajar di mana yang menggunakan bisa menggabungkan permainan agar memenuhi hobi kognitif serta kebutuhan dorongan belajar mereka (Putra et al., 2024).

Media *WordWall* menjadi alternatif guru sebagai media dalam proses pembelajaran dikelas. *WordWall* ialah aplikasi berbasis website yang dapat dimanfaatkan sebagai media dalam proses belajar, materi pelajaran atau sarana permainan yang menarik bagi siswa (Sari & Yarza, 2021). Aplikasi *wordwal* berbasis game edukatif yang interaktif. Aplikasi *WordWall* ini memuat berbagai template permainan yang dapat digunakan oleh guru. Dalam (Herta et al., 2023) terdapat kelebihan dan kekurangan, kelebihan dari *WordWall* game. kelebihan dari *WordWall* game yaitu, media *WordWall* bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah. Tidak monoton dan menarik untuk dimainkan, atau bersifat interaktif. Media *WordWall* bersifat kreatif, karena terdapat bermacam-macam pilihan template. Meningkatkan minat siswa dalam belajar, karena dengan tampilan yang menarik dan terdapat animasi yang meningkatkan motivasi siswa. Dapat menjadi alat evaluasi, karena sifat dari *WordWall* merupakan game edukatif. Kuis dapat dibagikan kepada siswa dengan mudah. Kekurangan media

WordWall game, Media *WordWall* hanya dapat dilihat karena media visual. Media *WordWall* membutuhkan waktu yang relative lebih dalam membuatnya. Beberapa fitur perlu bayar untuk dapat mengakses.

Penelitian ini difokuskan pada materi IPAS kelas 4 SDN 01 Nambangan Kidul semester 2 yakni mata pelajaran IPS. Media dan model pembelajaran yang digunakan menyesuaikan materi bab 7 (Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?) Topik A (Aku dan Kebutuhanku). Permasalahan pembelajaran yang ditemui Pembelajaran di dalam kelas belum melibatkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *WordWall* Peserta didik terlihat jenuh ketika proses belajar mengajar. Sehubungan hal tersebut penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *WordWall* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Berlandaskan rumusan masalah paparan kajian pustaka penelitian ini merumuskan hipotesis penelitian yaitu ada peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPAS kelas IV setelah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *WordWall*.