

## **BAB II**

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

#### **A. Hakikat Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kerangka Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan oleh pendidik untuk membantu proses belajar mengajar agar lebih efektif dan menarik. Menurut Steffi (2018), media pembelajaran adalah segala bentuk perangkat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pendidikan, yang dapat berupa alat bantu atau materi yang memfasilitasi komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan untuk mempermudah pemahaman konsep-konsep yang diajarkan serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar. Piskawati (2024) Media pembelajaran yakni alat digunakan dalam menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, serta perasaan peserta didik dan memungkinkan mereka untuk belajar. Media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat fisik seperti buku atau gambar, tetapi juga dapat mencakup teknologi, seperti komputer, perangkat lunak, dan aplikasi berbasis web yang interaktif, yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

## 2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan bentuknya, yaitu:

- a. Media Visual : Media yang hanya menampilkan gambar atau gambar bergerak. Dalam hal ini kategori yang masuk yaitu gambar, diagram, grafik, dan film.
- b. Media Audio : Media yang menyampaikan informasi melalui suara atau audio. Audio memberikan contoh adanya media yang banyak di terima melalui indra pendengaran, media tersebut dapat di contohkan sebagai radio, kaset, atau podcast.
- c. Media Audiovisual : Gabungan antara media visual dan audio yang memberikan informasi secara lebih menyeluruh. Media ini memiliki contoh video, film, dan presentasi berbasis computer (Piskawati, 2024).
- d. Media Interaktif: Media yang memungkinkan interaksi langsung antara peserta didik dengan perangkat atau aplikasi yang digunakan seperti permainan edukatif berbasis komputer dan aplikasi pembelajaran berbasis web, seperti *Kahoot*.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pendidikan. Menurut Andriani (2024), media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami informasi yang disampaikan oleh guru, terutama ketika materi yang diajarkan bersifat abstrak. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar, merangsang kreativitas, serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih menyenangkan

(Piskawati, 2024). Dengan demikian, penggunaan media yang tepat dapat berpengaruh positif terhadap kualitas pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran juga bertujuan untuk mempercepat proses transfer pengetahuan dan meningkatkan daya ingat peserta didik. Dalam hal ini, media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat menyajikan materi secara menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal ini sangat relevan dengan konsep pembelajaran berbasis teknologi yang semakin berkembang di era digital saat ini (Audie, 2019).

### **3. Penggunaan *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran**

Penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran dapat mendukung implementasi *HOTS*. Hal ini dikarenakan *Kahoot* menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan siswa untuk berpikir kritis, menganalisis informasi, dan membuat keputusan berdasarkan pengetahuan yang diperoleh dalam proses pembelajaran (Rahman A., 2022). Sebagai contoh, dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), *Kahoot* dapat digunakan untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menguji kemampuan analisis dan aplikasi konsep-konsep yang telah dipelajari.

Pembelajaran IPAS di kelas IV memerlukan media yang dapat memvisualkan konsep-konsep abstrak agar mudah dipahami. Media interaktif seperti *Kahoot* menjadi solusi yang menarik dan sesuai dengan

karakteristik siswa kelas IV yang masih menyukai belajar sambil bermain.

#### **4. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran**

Kemampuan (*HOTS*) adalah kemampuan berpikir yang melibatkan proses kognitif tingkat tinggi, seperti menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan (Andriani, 2024) Penggunaan media pembelajaran yang interaktif seperti *Kahoot* dapat merangsang peserta didik untuk berpikir lebih kritis dan kreatif. Menurut Rahman (2024), *HOTS* sangat penting untuk dikembangkan pada siswa di era globalisasi, karena kemampuan ini dapat membantu siswa dalam menghadapi tantangan dan masalah yang lebih kompleks.

Media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan kemampuan *HOTS* dengan cara memfasilitasi pembelajaran yang menantang dan mengajak siswa untuk berpikir lebih dalam. Dalam hal ini, *Kahoot* dapat digunakan untuk membuat soal-soal yang tidak hanya menguji pengetahuan dasar tetapi juga kemampuan analisis dan evaluasi siswa terhadap materi yang diajarkan (Rahman A., 2022).

#### **B. Aplikasi *Kahoot***

*Kahoot* yakni salah satu aplikasi berbasis web yang banyak digunakan dalam pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Aplikasi ini berbentuk kuis interaktif yang memungkinkan guru dan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, karena proses belajar menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan. *Kahoot*, sebagai media pembelajaran, tidak hanya menyediakan kuis berbasis soal, tetapi juga dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa secara langsung melalui umpan balik yang cepat Eni (2021).

Aplikasi *Kahoot* yakni platform pembelajaran berbasis web yang digunakan dalam bentuk quiz serta dimainkan siswa secara real-time. *Kahoot* dirancang untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. Sebagai alat pembelajaran yang menggunakan teknologi, *Kahoot* sangat populer di kalangan pendidik karena kemudahannya dalam mengintegrasikan berbagai jenis soal yang dapat menguji pengetahuan, pemahaman, dan bahkan kemampuan berpikir kritis siswa Eni (2021).

### **1. Pengertian Aplikasi *Kahoot***

*Kahoot* adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi melalui pertanyaan kuis secara langsung. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat soal dalam berbagai bentuk, mulai dari pilihan ganda, isian singkat, hingga pertanyaan berbasis gambar atau video. Siswa dapat mengikuti kuis menggunakan perangkat mereka sendiri, seperti ponsel, tablet, atau komputer. Keunikan dari *Kahoot* adalah sistem umpan balik langsung dan penilaian secara instan, yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif Rahman (2024).

Menurut Surendran (2020), *Kahoot* memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan dan kompetitif, di mana mereka dapat melihat peringkat mereka setelah setiap pertanyaan dijawab. Hal ini memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam setiap sesi kuis. Selain itu, *Kahoot* mendukung berbagai jenis media, seperti gambar, video, dan audio, yang memungkinkan pengajaran menjadi lebih bervariasi dan menarik.

## **2. Fitur Utama *Kahoot***

*Kahoot* menawarkan berbagai fitur yang membuatnya menjadi media pembelajaran yang menarik dan efektif. Beberapa fitur utama dari *Kahoot* antara lain :

### **a. Pembelajaran Interaktif**

*Kahoot* menyediakan fitur kuis yang memungkinkan siswa berkompetisi secara langsung. Guru dapat membuat kuis dengan memilih berbagai jenis soal, seperti pilihan ganda, benar/salah, dan isian singkat Atus (2023).

### **b. Umpan Balik Langsung**

Setelah setiap pertanyaan dijawab, *Kahoot* memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa, yang membantu siswa untuk mengetahui jawaban yang benar dan alasan di balik jawaban tersebut

Permatasari (2022).

### **c. Fitur Pengunduhan Hasil**

Guru dapat mengunduh hasil kuis dalam bentuk laporan yang dapat dianalisis lebih lanjut untuk melihat tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

d. Penyajian Materi yang Variatif

*Kahoot* memungkinkan penggunaan berbagai media, seperti gambar, video, dan audio, yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan Surendran (2020).

e. Kemampuan Kustomisasi

Pengguna dapat membuat soal dengan kustomisasi sesuai dengan kebutuhan, misalnya menambahkan waktu untuk setiap pertanyaan, menetapkan urutan pertanyaan, atau memilih tema tertentu dalam kuis Atus (2023).

### 3. Penggunaan *Kahoot* dalam Pembelajaran

*Kahoot* digunakan secara luas di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Aplikasi ini dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), bahasa, matematika, dan lain-lain. Menurut Nur (2024) penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, yang berfungsi untuk mengatasi masalah keterbatasan waktu atau ketidakberminatan siswa terhadap pembelajaran konvensional.

Dalam konteks pembelajaran *HOTS*, *Kahoot* juga bisa dimanfaatkan untuk merangsang kemampuan siswa dalam berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Siswa tidak hanya dituntut untuk mengingat fakta, tetapi juga untuk menganalisis informasi dan menerapkannya dalam situasi yang baru Fenny (2019). Misalnya, dalam mata pelajaran IPAS, guru dapat membuat pertanyaan yang menguji pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang lebih mendalam, seperti analisis hubungan antara fakta sejarah atau penerapan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan alam dalam kehidupan sehari-hari.

#### **4. Manfaat Aplikasi *Kahoot* dalam Pembelajaran**

*Kahoot* menawarkan berbagai manfaat yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi *HOTS*. Beberapa manfaat utama penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran antara lain :

##### **a. Meningkatkan Keterlibatan Siswa**

Penggunaan *Kahoot* yang berbasis game memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kelas Eni (2021).

##### **Memfasilitasi Pembelajaran Kolaboratif**

*Kahoot* juga memungkinkan pembelajaran secara kolaboratif karena siswa dapat bermain dalam tim. Hal ini

mengajarkan mereka untuk bekerja sama dalam mencari jawaban yang tepat dan mendiskusikan materi secara bersama-sama

(Anjelina, 2024).

b. Meningkatkan Kemampuan Mengingat

Karena *Kahoot* memberikan umpan balik instan, siswa dapat segera mengetahui jawaban yang benar dan memahami mengapa jawaban tersebut benar atau salah. Ini membantu siswa memperkuat ingatan mereka terhadap materi yang telah dipelajari (Eni, 2021).

c. Meningkatkan Kemampuan *HOTS* dengan menyajikan soal yang menuntut analisis, sintesis, dan evaluasi informasi, *Kahoot* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan kreatif. Dalam konteks pembelajaran IPAS, misalnya, *Kahoot* dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ilmiah yang lebih kompleks, seperti hubungan sebab-akibat atau aplikasi prinsip ilmiah dalam kehidupan sehari-hari (Rahman A., 2022).

### ***C. Higher Order Thinking Skill (HOTS)***

#### **1. Pengertian dan Pentingnya *HOTS* dalam Pendidikan**

*HOTS* atau Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi adalah kemampuan untuk berpikir secara kompleks dan kritis. Kemampuan ini melibatkan proses berpikir yang lebih mendalam, seperti analisis,

evaluasi, sintesis, dan kreasi. Berbeda dengan keterampilan berpikir tingkat rendah yang berfokus pada kemampuan mengingat atau memahami informasi, *HOTS* mengharuskan individu untuk menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh untuk memecahkan masalah, merancang solusi kreatif, dan membuat keputusan yang berdasarkan pada pemikiran kritis (Hafiyussholeh, 2020).

Menurut Hafiyussholeh (2020), *HOTS* adalah bagian dari taksonomi Bloom yang direvisi, yang mencakup kemampuan untuk menganalisis informasi, mengevaluasi berbagai kemungkinan, dan menciptakan sesuatu yang baru. *HOTS* dianggap sangat penting dalam pendidikan karena mengarah pada pengembangan keterampilan kognitif yang lebih tinggi, yang diperlukan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan kompleks di dunia nyata.

*HOTS* mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Di era digital dan globalisasi saat ini, keterampilan berpikir tingkat tinggi sangat dibutuhkan untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan yang terjadi di masyarakat, teknologi, dan dunia kerja Asfiyah (2021). *HOTS* bukan hanya berfokus pada penguasaan materi pelajaran, tetapi juga pada kemampuan untuk menggunakan pengetahuan tersebut dalam situasi yang berbeda dan lebih kompleks.

## **2. Dimensi *HOTS***

Berdasarkan taksonomi Bloom yang direvisi Hafiyussholeh (2020), *HOTS* melibatkan empat tingkat kognitif yang lebih tinggi, yaitu :

a. Menganalisis (*Analyzing*)

Kemampuan untuk memecah informasi atau ide-ide ke dalam komponen-komponen yang lebih kecil dan mengidentifikasi hubungan antar komponen tersebut. Dalam konteks pembelajaran, analisis dapat berupa kemampuan siswa untuk memecah masalah kompleks dan menilai berbagai faktor yang mempengaruhi hasilnya.

b. Mengevaluasi (*Evaluating*)

Kemampuan untuk menilai informasi, argumen, atau solusi berdasarkan kriteria tertentu. Siswa yang memiliki keterampilan evaluasi dapat membandingkan berbagai pilihan dan membuat keputusan berdasarkan bukti dan alasan yang rasional.

c. Menciptakan (*Creating*)

Kemampuan untuk menggabungkan elemen-elemen yang ada untuk membentuk ide atau produk baru. Proses ini melibatkan penggunaan kreativitas dan inovasi dalam memecahkan masalah atau menghasilkan solusi baru.

Tingkat-tingkat ini menunjukkan bahwa *HOTS* mencakup proses berpikir yang lebih tinggi dan lebih kompleks, yang memerlukan pengolahan informasi secara lebih mendalam daripada sekadar mengingat atau memahami fakta.

### 3. Peran *HOTS* dalam Pembelajaran

Kemampuan *HOTS* sangat penting dalam mendukung pembelajaran yang bermakna dan berkelanjutan. Dalam pendidikan abad 21, *HOTS* tidak hanya dibutuhkan untuk menguasai materi pelajaran, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja. Sebagai contoh, *HOTS* memungkinkan siswa untuk menghadapi tantangan yang melibatkan pemecahan masalah, analisis data, dan penerapan pengetahuan dalam situasi yang lebih kompleks dan tidak terduga.

Salah satu cara untuk mengembangkan *HOTS* pada siswa adalah dengan menerapkan pembelajaran yang menantang dan mengundang siswa untuk berpikir kritis. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran seperti *Kahoot* dapat membantu merangsang keterampilan berpikir tingkat tinggi. Soal-soal yang diajukan dalam kuis *Kahoot* tidak hanya menguji ingatan, tetapi juga kemampuan siswa dalam menganalisis dan menerapkan pengetahuan yang mereka miliki dalam situasi yang lebih menantang.

### 4. Strategi implementasi *HOTS* dalam Pembelajaran

Beberapa strategi yang dapat digunakan untuk mengembangkan *HOTS* di kalangan siswa antara lain :

a. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*)

Pembelajaran berbasis masalah mengharuskan siswa untuk memecahkan masalah yang kompleks dan relevan dengan dunia

nyata. Dalam pembelajaran ini, siswa didorong untuk menganalisis masalah, mengevaluasi solusi yang ada, dan mengembangkan solusi mereka sendiri.

*b.* Diskusi dan Kolaborasi

Diskusi kelompok dapat merangsang keterampilan evaluasi dan analisis, karena siswa perlu membandingkan berbagai pendapat dan menyarankan solusi berdasarkan pemahaman mereka terhadap materi.

*c.* Penugasan yang Menantang

Memberikan tugas yang memerlukan analisis mendalam dan pengembangan ide-ide baru dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Sebagai contoh, dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), tugas yang melibatkan pemecahan masalah nyata atau analisis data dapat merangsang kemampuan evaluasi dan mencipta siswa.

*d.* Penggunaan Teknologi

Penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, seperti *Kahoot*, juga dapat menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan *HOTS*. Dengan memberikan soal-soal yang menuntut siswa untuk berpikir analitis dan evaluatif, *Kahoot* mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

## **D. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

**1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)** Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bagian dari kurikulum pendidikan dasar yang mengintegrasikan dua bidang ilmu, yaitu ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Tujuan utama dari mata pelajaran IPAS adalah untuk memberikan pemahaman yang holistik kepada siswa mengenai alam sekitar dan masyarakat, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang diperlukan untuk memahami fenomena alam dan sosial di dunia ini. Di tingkat sekolah dasar, IPAS menjadi salah satu mata pelajaran yang penting karena memberikan dasar pengetahuan yang mendalam tentang dunia fisik, sosial, serta hubungan antara keduanya.

IPAS adalah mata pelajaran yang menggabungkan konsep-konsep dari dua disiplin ilmu utama, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran ini bertujuan untuk memperkenalkan siswa pada berbagai konsep dasar dalam kedua bidang ilmu tersebut, serta memberikan mereka keterampilan dalam mengamati, menganalisis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang ada di sekitar mereka.

1) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah bidang ilmu yang

mempelajari fenomena alam, seperti kehidupan, lingkungan, materi, energi, dan perubahan yang terjadi di alam semesta. Dalam

pembelajaran IPA, siswa diajak untuk memahami konsep-konsep ilmiah yang berkaitan dengan fenomena alam, serta mengembangkan kemampuan observasi dan eksperimen untuk menemukan jawaban atas pertanyaan ilmiah.

- 2) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang ilmu yang mempelajari tentang masyarakat, budaya, sejarah, ekonomi, dan geografi. IPS membantu siswa untuk memahami bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungan sosial, serta bagaimana perubahan sosial dan budaya memengaruhi kehidupan manusia.

## **2. Tujuan Pembelajaran IPAS**

Tujuan pembelajaran IPAS di sekolah dasar adalah untuk membekali siswa dengan pengetahuan dasar tentang dunia alam dan sosial, serta keterampilan untuk berpikir secara kritis dan kreatif.

Beberapa tujuan utama dari pembelajaran IPAS antara lain :

- a. Meningkatkan pemahaman tentang fenomena alam dan social

Siswa diharapkan dapat memahami prinsip-prinsip dasar dalam IPA dan IPS serta hubungan antara keduanya. Misalnya, memahami bagaimana perubahan sosial dapat dipengaruhi oleh faktor alam, atau bagaimana aktivitas manusia memengaruhi lingkungan.

- b. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis

Pembelajaran IPAS dirancang untuk mengasah keterampilan analitis dan evaluatif siswa dalam menghadapi masalah yang

berkaitan dengan ilmu alam dan sosial. Siswa diajak untuk berpikir secara rasional dan kreatif dalam memecahkan masalah yang ada.

c. Mengembangkan sikap ilmiah dan social

Dalam pembelajaran IPAS, siswa diharapkan untuk mengembangkan sikap ilmiah, seperti rasa ingin tahu, objektivitas, dan kesadaran terhadap fakta-fakta ilmiah. Di sisi lain, mereka juga diajak untuk menghargai nilai-nilai sosial dan budaya dalam kehidupan masyarakat.

d. Menumbuhkan kesadaran terhadap lingkungan dan masyarakat

Pembelajaran IPAS juga bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran siswa terhadap pentingnya menjaga keseimbangan alam dan hubungan yang harmonis dalam masyarakat.

### **3. Konsep Dasar dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

Pembelajaran IPAS di kelas 4 SD mencakup beberapa konsep dasar dari IPA dan IPS, antara lain :

A. IPA

Mata pelajaran IPA mencakup pemahaman tentang alam semesta, seperti struktur bumi, materi dan energi, serta berbagai fenomena alam yang terjadi di sekitar siswa. Materi IPA untuk kelas 4 SD umumnya melibatkan konsep dasar seperti benda dan sifatnya, perubahan bentuk benda, sumber daya alam, dan hubungan antara makhluk hidup dan lingkungannya. Pembelajaran IPA pada tingkat ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan

observasi, pengamatan, serta kemampuan eksperimen sederhana untuk memahami proses ilmiah.

#### B. IPS

Mata pelajaran IPS mencakup pemahaman tentang kehidupan sosial, budaya, dan sejarah. Pada tingkat sekolah dasar, materi IPS meliputi konsep dasar mengenai keluarga, masyarakat, serta nilai-nilai yang terkandung dalam kehidupan sosial dan budaya. Siswa juga diperkenalkan dengan konsep-konsep sederhana dalam geografi, ekonomi, dan sejarah. Dalam IPS kelas 4, siswa belajar tentang kehidupan sehari-hari dalam masyarakat, bagaimana masyarakat berkembang, serta pentingnya menjaga hubungan sosial dan budaya.

#### **4. Tantangan dalam Pembelajaran IPAS**

Pembelajaran IPAS di kelas 4 SD menghadapi berbagai tantangan, baik dari segi materi, metode, maupun keterbatasan sumber daya.

Beberapa tantangan tersebut antara lain :

##### a. Keterbatasan fasilitas

Pembelajaran IPAS yang bersifat eksperimen dan observasi membutuhkan fasilitas yang memadai, seperti alat peraga atau bahan eksperimen. Di beberapa sekolah, keterbatasan fasilitas menjadi hambatan dalam menerapkan pembelajaran yang berbasis pada pengalaman langsung.

b. Pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi

Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif dalam pembelajaran IPAS memerlukan pendekatan yang lebih inovatif dan bervariasi. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat merangsang pemikiran tingkat tinggi, seperti aplikasi pembelajaran berbasis teknologi.

### 5. Capaian Pembelajaran IPAS

Elemen	Capaian Pembelajaran	Kompetensi	Konten
Pemahaman IPAS (Sains dan Sosial)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menganalisis cara perkembangbiakan pada tumbuhan.</li> <li>• Peserta didik dapat mengidentifikasi fungsi bagian tumbuhan.</li> <li>• Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan fotosintesis.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganalisis</li> <li>• Mengidentifikasi</li> <li>• Mengidentifikasi</li> </ul>	<p>Cara perkembangbiakan tumbuhan</p> <p>Fungsi bagianbagian tumbuhan</p> <p>Siklus fotosintesis</p>

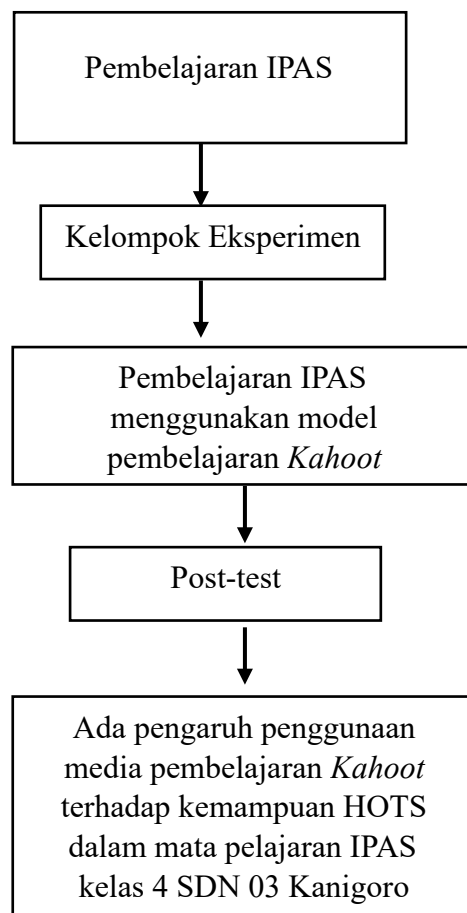
### E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir pada penelitian ini mencakup masalah yang ditemukan selama observasi dan wawancara, solusi dari permasalahan tersebut, dan hasil dari solusi yang diterapkan dalam memecahkan masalah. Permasalahan yang ditemukan peneliti pada saat observasi meliputi: 1) guru membuat soal masih terbatas pada bentuk isian dan kurang mengembangkan soal berbasis *HOTS* serta belum mengacu pada taksonomi Bloom revisi, 2)

waktu yang diperlukan guru cukup lama untuk mengoreksi jawaban peserta didik, 3) penggunaan teknologi masih terbatas pada kegiatan pembelajaran.

Solusi yang dapat diberikan peneliti terhadap permasalahan yang ditemukan meliputi: 1) mengembangkan soal berbasis *HOTS* yang mengacu pada taksonomi Bloom revisi, serta disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing peserta didik, 2) menggunakan aplikasi *kahoot* dalam mengembangkan soal *HOTS*. Selanjutnya hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berbasis *HOTS* dengan menggunakan aplikasi *kahoot* pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Kanigoro.

Dalam penelitian ini, peneliti membagi kelas menjadi dua bagian yakni bagian kelas yang berbentuk eksperimen dimana pemilihnya dilakukan secara acak. Dalam anak didik dapat dilihat dan juga dinilai. Berdasarkan hasil penjabaran diatas maka gambaran kerangka berpikir yang akan dijadikan rancangan pada penelitian mendatang yakni seperti bagan dibawah ini:



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara atau jawaban sementara atas permasalahan penelitian yang memerlukan data untuk menguji kebenaran dugaan tersebut. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Ha = Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan aplikasi Kahoot berpengaruh terhadap kemampuan *HOTS* siswa dalam mata pelajaran IPAS kelas 4

Ho = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan aplikasi *Kahoot* tidak berpengaruh terhadap kemampuan *HOTS* siswa dalam mata pelajaran IPAS kelas 4

## G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan kajian yang dilakukan oleh peneliti lain yang relevan dengan topik yang diangkat dalam penelitian ini. Penelitian terdahulu bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai temuan-temuan yang sudah ada dan membandingkan hasil penelitian yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini, beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran dan implementasi *HOTS* pada siswa SD akan dibahas.

Aisyah, dkk. (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Matematika” mengungkapkan bahwa penggunaan *Kahoot* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, khususnya dalam kategori pemahaman dan aplikasi materi. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pretest-posttest, di mana siswa yang menggunakan *Kahoot* dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar dibandingkan dengan kelompok yang tidak menggunakan media tersebut.

Kesimpulan Penelitian: Penggunaan *Kahoot* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa. Media ini membantu siswa lebih aktif dalam belajar dan mampu meningkatkan daya ingat serta pemahaman materi yang diajarkan. Alasan penelitian: peneliti melakukan sebuah penelitian tersebut berdasarkan masalah yang dihadapi siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Kenyataannya, media pembelajaran yang

efektif lebih diutamakan demi kenyamanan dan kemampuan kognitif pada siswa mata pelajaran IPAS.

Sari dan Widyastuti (2021) melakukan penelitian berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Kahoot untuk Meningkatkan Kemampuan *HOTS* Siswa di Sekolah Dasar”. Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan Kahoot terhadap kemampuan *HOTS*, seperti analisis, evaluasi, dan kreasi, pada siswa kelas 5 SD. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan sangat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dan menyelesaikan masalah secara kritis dan kreatif.

Kesimpulan Penelitian: *Kahoot* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan *HOTS* siswa, terutama dalam mendorong mereka berpikir lebih kritis dan kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa *Kahoot* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa. Alasan penelitian: Media pembelajaran Kahoot perlu dilakukan karena dengan adanya media pembelajaran *Kahoot*, siswa mampu berkonsentrasi pada pembelajaran dan dapat meningkatkan *HOTS* siswa di Sekolah Dasar.

Pratama dan Jannah (2019) dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika melalui Media *Kahoot* pada Siswa Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa media *Kahoot* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah, yang merupakan salah satu aspek penting dalam

*HOTS*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen yang melibatkan dua kelompok siswa yang diajar menggunakan media *Kahoot* dan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Kesimpulan Penelitian: Media *Kahoot* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah, yang menunjukkan bahwa media berbasis permainan ini sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa sekolah dasar. Alasan penelitian: peneliti mengungkapkan bahwa kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika perlu ditingkatkan sebab dalam pembelajaran matematika ada beberapa siswa yang kurang menyukai proses pembelajaran matematika. Maka dengan adanya itu, peneliti memberikan arahan medi pembelajaran *Kahoot* pada Siswa Sekolah Dasar.

Anggraeni dan Purnama (2022) melakukan penelitian berjudul “Efektivitas Penggunaan *Kahoot* dalam Meningkatkan Kemampuan Analisis Siswa dalam Pembelajaran IPAS”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *Kahoot* lebih mampu menganalisis dan menarik kesimpulan dari informasi yang diberikan dibandingkan dengan yang tidak menggunakan *Kahoot*.

Kesimpulan Penelitian: *Kahoot* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan analisis siswa dalam pembelajaran IPAS. Media ini mampu

membuat siswa lebih tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang berimbas pada peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi mereka. Alasan penelitian: penggunaan *kahoot* dinyatakan signifikan dalam proses pembelajaran pada siswa sekolah dasar, maka dari itu peneliti memberikan eksekusi kembali untuk meningkatkan kemampuan analisis siswa dengan penggunaan media pembelajaran *Kahoot*.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Kahoot* secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kognitif dan *HOTS* siswa.

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Kahoot*

dapat meningkatkan pemahaman materi, kemampuan analisis, serta kemampuan pemecahan masalah siswa. Oleh karena itu, penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran yang mengharuskan siswa berpikir kritis dan kreatif, sangat bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi *HOTS*.