

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mempelajari interaksi antara makhluk tak hidup (abiotik) dan makhluk hidup (biotik) di alam semesta dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain. IPAS juga mempelajari bagaimana kehidupan manusia secara individual dan sebagai insan sosial berinteraksi dengan lingkungannya. Pada kurikulum KTSP dan beberapa kurikulum sebelumnya, mata pelajaran IPA dan IPS diajarkan secara terpisah. Namun, pada kurikulum 2013, kedua mata pelajaran tersebut diajarkan bersama dalam tema pembelajaran khusus.

IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka digabungkan menjadi satu mata pelajaran, yaitu IPAS. Tujuan dari mempelajari IPAS adalah untuk meningkatkan profil pelajar pancasila, meningkatkan pemahaman mereka tentang alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia, menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan mereka untuk belajar tentang peristiwa yang terjadi di masyarakat, dan berpartisipasi secara aktif dalam melindungi, menjaga, dan melestarikan lingkungan (Susilowati, 2023).

IPAS adalah gabungan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Tujuan dari IPAS adalah untuk mengajarkan siswa untuk mengelola baik lingkungan alam maupun sosial. Karena IPAS

adalah mata pelajaran baru di sekolah, siswa harus menyesuaikan diri dengan materinya (Niawati et al., 2023).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu pelajaran yang penting, karena membantu siswa memahami dasar-dasar tentang makhluk hidup serta cara mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan alam semesta. Dengan menggabungkan pengetahuan alam dan pengetahuan sosial, diharapkan siswa dapat mengelola lingkungan secara baik dan menjaga hubungan yang baik di dalamnya. Sehingga pembelajaran IPAS diharapkan bisa membantu siswa memahami berbagai konsep ilmu pengetahuan dan sosial secara kontekstual, yang menjadi dasar dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis untuk menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS sebaiknya dilakukan dengan cara yang bisa membuat siswa tertarik dan termotivasi, sehingga proses belajar bisa berjalan dengan baik. IPAS diintegrasikan menjadi bagian dari kurikulum merdeka dengan tujuan untuk melatih kemampuan berpikir kritis, meningkatkan literasi saintifik, serta mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah. IPAS menekankan pengalaman nyata dan eksplorasi melalui kegiatan mengamati dan melakukan eksperimen (Rosyada et al., 2025).

Pembelajaran IPAS merupakan salah satu metode integrasi dengan jenis pembelajaran lainnya. Di sekolah dasar, pembelajaran IPA berkaitan dengan pemahaman ilmiah tentang lingkungan. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melibatkan pendekatan untuk memahami alam secara terstruktur.

Proses belajar IPAS tidak seharusnya dilakukan dengan cara menghafal atau hanya mendengarkan penjelasan guru, melainkan peserta didik perlu terlibat aktif melalui percobaan, pengamatan, serta eksperimen. Guru wajib dapat membantu siswa agar mereka bisa memahami lingkungan mereka. Melalui pembelajaran IPAS, diharapkan peserta didik dapat lebih mengenali dan memahami lingkungan dengan baik. Ini akan mendukung perkembangan pola pikir siswa dalam memahami alam. Untuk mengembangkan pola pikir tersebut, pelajaran yang relevan adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Diinginkan agar nilai-nilai yang diperoleh dari pembelajaran IPAS dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari para peserta didik. Pembelajaran IPAS diharapkan menjadi medium bagi siswa untuk memahami diri mereka sendiri dan lingkungan sekitarnya, serta untuk pengembangan lebih lanjut dalam penerapan dalam aktivitas sehari-hari (Iffah et al., 2024). Mata pelajaran IPAS sangat penting diajarkan kepada seluruh siswa, terutama di jenjang SD, guna melatih kemampuan bernalar, mengevaluasi, menganalisis, berpikir terstruktur, inovatif, serta terampil dalam berinteraksi. Kemampuan ini sangat diperlukan agar siswa bisa dengan baik mendapatkan, mengolah, dan memanfaatkan informasi dalam menyelesaikan berbagai masalah. Oleh sebab itu, tidak dapat dibantah bahwa pelajaran IPAS adalah pelajaran yang harus diambil dari tingkat SD hingga SMA.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar bertujuan untuk mengeksplorasi keberadaan makhluk hidup serta benda mati di alam

semesta dan interaksi di antara keduanya. Selain itu, IPAS juga mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang saling bertukar interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Dalam proses belajar ini, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan rasa ingin tahunya untuk menyelidiki fenomena yang berlangsung di sekitar mereka. Pembelajaran IPAS menekankan pentingnya pengalaman langsung yang memungkinkan siswa memahami lingkungan mereka secara ilmiah. Materi yang disampaikan mencakup lebih dari sekadar teori pengetahuan, fakta, konsep, atau prinsip yang ada (Afdel et al., 2025). Pembelajaran IPAS dibuat untuk mengembangkan kemampuan berpikir analitis, kepedulian terhadap lingkungan, serta empati sosial melalui pengalaman belajar yang berdasarkan eksplorasi dan konteks. Sekolah dasar, sebagai pijakan awal dalam pendidikan formal, memainkan peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan karakter anak didik sesuai dengan perkembangan mereka di usia 6-12 tahun. Di fase ini, anak-anak memerlukan pelajaran yang nyata, bermanfaat, dan terkait dengan lingkungan sekitar agar mereka dapat mengembangkan pemahaman kontekstual secara menyeluruh (D. N. Sari et al., 2026).

Implementasi IPAS pada siswa sekolah dasar pembelajaran IPAS digabungkan dalam 1 persemester, tidak seperti pembelajaran sebelumnya antara pelajaran IPA dan IPS dipisah tidak ada penggabungan. Penggabungan IPAS memiliki teknis semester 1 IPA dan semester 2 IPS. Pembelajaran IPAS memberikan kebebasan untuk pendidik atau guru dan siswa untuk berinovasi

dalam pembelajaran, belajar mandiri dan kreatif. Guru berperan sebagai penggerak yang diharuskan untuk menciptakan proses belajar yang dinamis dan partisipatif, dengan melibatkan siswa secara optimal dalam mendapatkan ilmu (Cahyaningtyas et al., 2021). Kebebasan berinovasi dalam proses pembelajaran ini dapat dimulai dari guru yang menciptakan suasana belajar atau memvariasikan pengalaman pembelajaran siswa yang menyenangkan, dengan adanya suatu kebebasan ini guru dituntut untuk menciptakan kelas yang aktif agar pembelajaran tidak monoton (R. Rahmawati, 2024).

Pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar sangat krusial karena memberikan siswa pengetahuan serta keahlian yang dibutuhkan untuk memahami lingkungan, berhubungan dengan dunia, dan mengembangkan sikap yang baik. Oleh karena itu, metode pengajaran IPAS harus dilakukan dengan cara yang inovatif dan sesuai konteks supaya lebih menarik serta berhubungan langsung dengan siswa.

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku di kelas 4 SDN 02 Grobogan, ditemukan beberapa permasalahan berupa siswa kurang memahami materi tentang Aku dan Kebutuhanku. Materi Aku dan Kebutuhanku dianggap sangat membosankan karena pengajaran di kelas yang dilakukan guru hanya dengan metode ceramah dan berfokus pada buku siswa, sehingga siswa cepat merasa jenuh dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, untuk kegiatan penilaian/asesmen peserta didik hanya dilakukan dengan mengerjakan LKPD/LKS saja. Akibatnya, dalam

materi Aku dan Kebutuhanku, guru tidak menggunakan alat bantu ajar, sehingga kegiatan pembelajaran mengenai topik ini dinilai tidak optimal. Guru juga kurang mengembangkan variasi model pembelajaran, sehingga model yang diterapkan ialah model konvensional. Proses pembelajaran seperti ini mengakibatkan hasil belajar siswa tidak memuaskan, hal ini ditandai dengan nilai dari asesmen sumatif pada pembelajaran IPAS yang berkaitan dengan materi Aku dan Kebutuhanku yang tergolong rendah dan dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Sehubungan dengan masalah ini, bisa ditentukan bahwa proses pembelajaran yang efisien ialah yang dapat menarik perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan. Untuk menumbuhkan semangat belajar, diperlukan ada model yang menarik dan relevan dengan kebutuhan mereka supaya mampu mendukung siswa dalam menguasai materi. Model pembelajaran *Game Based Learning* adalah salah satu model yang cocok untuk mencapai tujuan ini.

Game Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengintegrasikan konten pengajaran dengan pendidikan, supaya siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar. *Game Based Learning* bisa menjadi inovasi yang segar untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mampu menarik perhatian siswa, sehingga mereka dapat memahami materi dengan lebih baik (Pratiwi et al., 2024). *Game Based Learning* adalah suatu pendekatan pendidikan yang melibatkan penggunaan teknologi digital untuk membuat proses pembelajaran lebih

mudah, efektif, dan efisien, serta dapat beradaptasi dengan era digital saat ini. *Game Based Learning* merupakan strategi belajar yang mengintegrasikan permainan untuk mendukung proses belajar siswa. Pendekatan permainan adalah metode penyampaian materi melalui berbagai aktivitas bermain yang menciptakan suasana yang rileks namun tetap fokus, sehingga peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan (Putra et al., 2024).

Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*, guru memerlukan sarana yang sesuai agar siswa mampu menyerap materi-materi yang terdapat di setiap mata pelajaran tersebut. Penggunaan media yang sesuai akan memudahkan guru ketika menebarkan pengetahuan pada siswa, dan penerapan media juga akan memberikan dampak positif terhadap pencapaian belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, pencapaian tujuan pendidikan akan menjadi lebih mudah. Dengan adanya media pembelajaran ini, bisa menarik minat siswa sehingga timbul motivasi untuk belajar. Pada era teknologi yang semakin canggih, guru dapat membantu siswa dalam belajar IPAS dengan menggabungkan tulisan, grafik visual dan elemen interaktif. Meskipun demikian, untuk mengoptimalkan media berbasis digital, sangat penting bagi kita untuk mengelolanya dengan bijak dan efektif. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi akan membuat proses pembelajaran efektif.

Penggunaan media yang memanfaatkan teknologi bisa diterapkan dalam proses belajar mengajar Kurikulum Merdeka. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu media dan gaya belajar. Untuk mencapai hasil dan tujuan pembelajaran secara maksimal, maka guru perlu lebih meningkatkan pengawasan dan pembinaan selama proses belajar mengajar dengan memilih serta menerapkan media pembelajaran yang tepat (Dewi Astiti et al., 2021).

Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran yang interaktif adalah cara untuk menciptakan variasi dalam proses belajar yang menarik. Salah satu jenis media yang bisa dimanfaatkan adalah *Kahoot*. *Kahoot* adalah salah satu platform pembelajaran interaktif berbasis permainan yang mudah diakses dan ramah pengguna. Media ini dapat digunakan untuk memotivasi siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, serta membantu meningkatkan kemampuan berpikir dan daya saing siswa dalam menyerap isi pelajaran (Hidayat et al., 2023). Selain itu, menggunakan *Kahoot* dalam pembelajaran juga memungkinkan siswa belajar dengan lebih aktif melalui kuis interaktif yang menyenangkan. Hal ini bisa menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman, tidak membosankan, dan membuat siswa lebih tertarik serta aktif dalam belajar. Dengan adanya umpan balik langsung dari setiap jawaban yang diberikan, peserta didik bisa mengetahui segera sejauh mana pemahamannya terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, penggunaan *Kahoot* juga

memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar serta minat belajar siswa (Kulsum, 2022).

Pembelajaran IPAS dapat menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Kahoot*, hal ini sejalan dengan penelitian (W. Aulia et al., 2024) yang mengungkapkan bahwa media *Kahoot* terbukti valid dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran serta menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan pada penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Kahoot* pada siswa kelas V SDN Dukuh Kupang. Penelitian lain dalam (Aldona et al., 2024) ditemukan pada hasil belajar siswa dalam setiap siklus penerapan media *Kahoot* terbukti bahwa dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa siswa sangat antusias bila saat pembelajaran menggunakan alat bantu yang mendukung, sehingga *Kahoot* bisa dijadikan alternatif agar proses belajar tidak terasa menonton dan membosankan.

Berdasarkan penjelasan mengenai masalah yang ditemukan serta dukungan dari berbagai pertimbangan dan tinjauan literatur, peneliti tertarik untuk melakukan langkah perbaikan melalui pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Kahoot* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas 4 Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas 4 SDN 02 Grobogan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas 4 SDN 02 Grobogan.

D. Kegunaan Penelitian

Manfaat penelitian mencakup berbagai hal atau kontribusi terhadap penelitian yang telah dilakukan. Harapan dari penelitian ini adalah dapat memberikan kontribusi yang positif baik dari segi teoritis maupun praktis. Berikut adalah beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat secara teoritis dari penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat memperluas cakupan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Kahoot*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Manfaat praktis dari segi peneliti diharapkan penelitian yang telah dilakukan dapat menjadi inovasi baru terkait implementasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat diimplementasikan oleh peneliti.

b. Bagi Sekolah

Manfaat praktis bagi sekolah yang diteliti diharapkan penelitian yang telah dilakukan dapat berkontribusi positif terhadap sekolah. Sehingga dapat membantu proses inovasi penerapan media pembelajaran.

c. Bagi Universitas PGRI Madiun

Manfaat praktis Universitas PGRI Madiun diharapkan penelitian yang telah dilakukan dapat digunakan sebagai literatur bagi mahasiswa lain yang hendak melakukan penelitian dengan tema yang serupa. Manfaat lain dapat digunakan untuk menambah wawasan keilmuan dalam dunia pendidikan.

E. Definisi Istilah

1. Model *Game Based Learning*

Game Based Learning adalah cara pengajaran yang memanfaatkan permainan untuk mendukung proses belajar siswa, serta diharapkan menjadi solusi untuk masalah yang ada. Pendekatan ini memanfaatkan

inovasi teknologi sehingga lebih efektif karena lebih mudah, efisien, dan dapat beradaptasi dengan perkembangan terkini.

2. Media *Kahoot*

Kahoot adalah platform pembelajaran yang berbentuk permainan gratis dan menyenangkan, di mana pengguna dapat menyesuaikan materi pembelajaran atau objek pembelajaran yang digunakan. *Kahoot* menawarkan metode belajar online yang berbeda dengan menampilkan pengecekan pemahaman melalui permainan kuis yang menarik. Dengan menggunakan *kahoot*, siswa bisa terlibat aktif dalam menjawab soal-soal yang diberikan. Kuis yang dibuat di *Kahoot* berupa teks dan gambar.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan sebagai kemampuan yang kini dapat dilakukan oleh siswa, padahal sebelumnya mereka tidak bisa. Hasil belajar menunjukkan kemampuan atau keahlian yang diperoleh siswa setelah mereka melalui proses belajar. Hasil belajar pada penelitian ini diukur menggunakan perbandingan nilai *pre test* dan *post test* melalui soal berbentuk pilihan ganda berjumlah 10 soal.

4. Pembelajaran IPAS

Mata pelajaran IPAS adalah mata pelajaran yang menggabungkan ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial. Pembelajaran IPAS adalah cara mengajar yang menggabungkan pemahaman siswa tentang ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial dalam satu mata pelajaran.

Pembelajaran IPAS pada penelitian ini berfokus pada topik Aku dan Kebutuhanku pada kelas 4. Pembelajaran pada topik tersebut bertujuan agar siswa memahami jenis-jenis kebutuhan, membedakan kebutuhan dan keinginan, serta menerapkan pemahaman tersebut dalam kehidupan sehari-hari.