

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran

a. Definisi Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah program kegiatan pendidikan yang dirancang agar proses belajar mengajar berlangsung dengan baik, menarik, mudah dimengerti, dan memiliki urutan yang jelas. Model pembelajaran ini sangat berguna dalam meningkatkan mutu aktivitas belajar mengajar, karena selama proses pembelajaran, siswa diharapkan aktif berpartisipasi serta menggunakan kemampuan berpikir kritis yang akan melatih kekompakan dan kerja sama dalam kelompok. Model pembelajaran memiliki peranan vital dalam kerangka yang telah disusun untuk mendukung penyampaian pesan atau informasi guna mencapai tujuan pendidikan sebagai pedoman dalam melaksanakan suatu kegiatan belajar (Abrori et al., 2023).

Model pembelajaran adalah suatu rencana untuk kegiatan belajar yang mencakup strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang mendukung proses belajar siswa dalam satu semester. Di dalam model pembelajaran, berbagai metode dan teknik dapat diterapkan, tetapi hanya satu model yang digunakan dalam satu kelas selama satu

semester. Ini karena dalam model pembelajaran terdapat urutan atau langkah-langkah yang memungkinkan penggunaan beberapa metode dan teknik yang relevan sehingga siswa tidak merasa jenuh hanya dengan satu metode (Meylani et al., 2024).

Model pembelajaran adalah struktur konseptual yang menggambarkan langkah-langkah teratur yang dibuat berdasarkan teori dan dipakai untuk mengatur kegiatan belajar mengajar guna meraih tujuan pendidikan. Di dalam model pembelajaran, guru juga bisa memilih pola yang tepat dan efektif untuk mencapai sasaran siswa. Model pembelajaran berkaitan dengan pemilihan strategi serta pengembangan metode, kemampuan, dan kegiatan siswa (Alawiyah et al., 2023).

Model pembelajaran merupakan suatu blueprint atau skema yang dapat digunakan untuk menyusun kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan ajar, dan mengarahkan proses belajar di ruang kelas atau tempat lain. Model pembelajaran dapat dijadikan alternatif pilihan, artinya para pendidik diperbolehkan memilih model yang tepat dan efektif guna mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan (Mirdad & Pd, 2020).

Model pembelajaran adalah suatu struktur yang berfungsi sebagai pengelolaan sistematis untuk menyusun pengalaman belajar guna mencapai tujuan yang telah ditentukan, baik untuk siswa maupun

guru. Selain itu, model pembelajaran dapat dianggap sebagai panduan untuk merancang aktivitas pembelajaran di ruang kelas. Model pembelajaran didasarkan pada pendekatan yang akan digunakan dalam proses belajar, yang meliputi tujuan pengajaran, tahapan kegiatan belajar, serta lingkungan dan cara-cara pengelolaan kelas (Rokhimawan et al., 2022).

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan penjelasan secara sistematis tentang bagaimana pembelajaran harus dilakukan guna membantu siswa dalam belajar ke arah tujuan tertentu yang harus dicapai.

b. Macam-Macam Model Pembelajaran

Terdapat beberapa macam model pembelajaran yang dikemukakan oleh Barella & Naro (2024) antara lain :

- 1) Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan prinsip konstruktivis untuk mendorong keterlibatan aktif, kolaborasi, dan penerapan pengetahuan sebelumnya.
- 2) Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) adalah metode pembelajaran yang menekankan pada memberi siswa proyek atau tugas nyata untuk diselesaikan.

- 3) Model Pembelajaran *Flipped Classroom* adalah pendekatan pembelajaran yang mengubah secara substansial cara belajar konvensional.
- 4) Model Pembelajaran *Blended Learning* menggabungkan elemen-elemen dari pembelajaran tradisional (tatap muka) dan pembelajaran online.
- 5) Model Pembelajaran Kooperatif juga dikenal sebagai pembelajaran kooperatif, melibatkan siswa yang bekerja sama dalam kelompok kecil untuk membantu satu sama lain belajar materi akademik.
- 6) Model Pembelajaran Kolaboratif (*Collaborative Learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam aktivitas dalam kelompok kecil dan berbagi pengetahuan dan keterampilan mereka satu sama lain.

2. *Game Based Learning*

a. Definisi 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. Game Berbasis Pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, terutama dalam menilai pengetahuan yang ada untuk

mempertimbangkan berbagai langkah dan membuat keputusan yang diperlukan dalam proses pengambilan keputusan. Kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk diajarkan dalam lingkungan pendidikan karena dapat memberikan siswa pemahaman mendalam tentang suatu disiplin ilmu, membuat pilihan, dan menyimpulkan sehingga melibatkan siswa secara aktif. Penggunaan permainan digital bertujuan untuk meningkatkan dan mendukung proses penilaian, pengajaran, dan pembelajaran. Metode Game Berbasis Pembelajaran dapat meningkatkan minat dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga memberikan motivasi dan mendorong siswa untuk lebih kreatif (Putra et al., 2024).

Game Based Learning adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan, seperti peraturan, tantangan, skor, dan interaksi yang berbasis permainan untuk mengajarkan konsep, keterampilan, atau pengetahuan tertentu kepada peserta belajar. Pendekatan *Game Based Learning* sudah diterapkan di berbagai lingkungan pendidikan, dari tingkat sekolah dasar hingga pendidikan tinggi dan pelatihan profesional. Seiring dengan perkembangan teknologi, semakin banyak aplikasi dan platform *Game Based Learning* yang tersedia, membuat instruktur lebih mudah dalam menerapkan metode ini. *Game Based Learning* dapat membantu siswa untuk belajar secara kolaboratif. Selain itu, siswa mendapatkan kesempatan untuk

menyampaikan pandangan dan berdiskusi dengan teman-teman mereka (Wulandari et al., 2024).

Game Based Learning adalah pendekatan pendidikan yang memanfaatkan permainan untuk menyampaikan materi. Dengan menyatukan kesenangan dari permainan dengan aktivitas belajar, metode ini bertujuan untuk meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik. Dengan cara ini, peserta didik akan lebih antusias untuk belajar karena mereka merasakan suasana bermain. Selain itu, Game Berbasis Pembelajaran juga mampu membantu pengembangan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti kemampuan berkomunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah. Melalui interaksi dengan permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan tertentu, peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efisien (Journal & Hermawan, 2024).

Pembelajaran yang berfokus pada permainan, yang dikenal sebagai *Game Based Learning*, adalah suatu pendekatan pendidikan yang memanfaatkan aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar. *Game Based Learning* dapat membantu pendidik mencapai sasaran pembelajaran dengan cara yang efisien. Dengan sifatnya yang mampu memotivasi serta menyenangkan bagi siswa, pemanfaatan permainan dalam pembelajaran dapat

meningkatkan ketertarikan siswa terhadap topik yang diajarkan. Selain itu, permainan juga dapat memfasilitasi pengajaran berbagai keterampilan yang dapat berfungsi sebagai media alternatif dalam dunia Pendidikan (Ciamis et al., 2024).

Game Based Learning merupakan suatu pendekatan pendidikan yang bertujuan untuk mengintegrasikan muatan belajar dengan elemen Pendidikan, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Pendekatan ini dapat berfungsi sebagai inovasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang menawan dan mampu memikat perhatian siswa, sehingga mereka lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan (Pratiwi et al., 2024).

Game Based Learning adalah metode pengajaran yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pengalaman belajar. Pendekatan ini dianggap sesuai dengan sifat siswa saat ini yang lebih menyukai pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menstimulasi secara intelektual. *Game Based Learning* bukan semata-mata kegiatan bermain biasa, tetapi permainan yang dirancang secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Di dalamnya terdapat komponen kompetisi, tantangan, dan penghargaan yang mendorong siswa untuk tetap terlibat dan aktif secara emosional dalam proses belajar. Permainan dalam GBL berisi elemen pendidikan yang dapat membantu

siswa memahami materi dengan cara yang lebih relevan dan bermakna (Silfia et al., 2025).

Sedangkan menurut Septiani (2025) Pembelajaran Berbasis Permainan (GBL), sesuai dengan namanya, game dalam bahasa Inggris berarti permainan. Metode ini merupakan pendekatan belajar yang memanfaatkan permainan sebagai elemen untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Permainan dapat digunakan untuk meningkatkan ketertarikan serta motivasi belajar siswa, baik melalui permainan daring, interaksi dengan benda fisik, atau dalam kelompok. Metode ini berfungsi sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran dan tidak bisa mengubah cara pembelajaran secara keseluruhan

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa *Game Based Learning* adalah pendekatan pendidikan yang mengasyikkan dan efisien, mengintegrasikan keseruan bermain permainan dengan kegiatan belajar.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model *Game Based Learning*

Model *Game Based Learning* memiliki kelebihan dan kekurangan (Jurnal et al., 2024). Adapun kelebihan dari *Game Based Learning*:

- 1) Peserta didik dapat lebih terlibat dan berperan langsung dalam proses belajar.
- 2) Peserta didik cenderung lebih mudah menguasai materi pelajaran.
- 3) Peserta didik akan lebih aktif berkontribusi dalam belajar.

- 4) Menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan, ceria, dan menggembirakan.
- 5) Meningkatkan rasa solidaritas dan kekompakan di antara para siswa.
- 6) Mempermudah guru dalam meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar.

Sedangkan kekurangan dari model *Game Based Learning*:

- 1) Memerlukan waktu yang lebih panjang, karena tidak semua siswa dapat dengan cepat mengerti bagaimana cara bermain game. Maka dari itu, kita perlu mempersiapkan langkah-langkah dalam penerapan Pembelajaran Berbasis Game dengan memberi penjelasan mengenai konsep pembelajaran kepada siswa sebelum sesi pembelajaran dimulai.
- 2) Apabila guru tidak mampu menciptakan suasana kelas yang baik, akan muncul kondisi kelas yang tidak mendukung. Oleh karena itu, guru harus mampu mengelola kelas seoptimal mungkin agar suasana tetap mendukung.
- 3) Masalah jaringan yang tidak stabil dapat berdampak pada berlangsungnya proses pembelajaran.

c. Langkah-Langkah *Game Based Learning*

Sintaks *Game Based Learning* terdiri dari beberapa langkah yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa melalui permainan (Ilmiah & Pendidikan, 2024) :

1) Memilih permainan yang relevan

Pada langkah awal, guru diharapkan menentukan permainan yang sesuai dengan materi pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Semakin tepat permainan yang dipilih, maka hasil belajar yang diinginkan akan semakin baik.

2) Penjabaran konsep

Di tahap kedua, guru akan menjelaskan materi sebagai pengantar kepada siswa agar mereka bisa lebih memahami inti dari topik yang akan menjadi dasar permainan. Setelah itu, guru akan memberikan penjelasan tentang permainan yang akan dimainkan.

3) Aturan Permainan

Pada tahapan ketiga, guru akan menjelaskan aturan-aturan yang harus diikuti sebelum, selama, dan setelah permainan berlangsung, serta memberikan panduan tentang cara bermain permainan yang dipilih.

4) Melakukan permainan

Di tahap keempat, guru akan menjelaskan cara-cara permainan menggunakan media yang dipakai untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

5) Merangkum pengetahuan

Pada tahap kelima, siswa akan merangkum proses permainan yang telah berlangsung dengan mencatat serta menjelaskan poin-poin penting yang telah dijelaskan oleh guru selama permainan.

6) Melakukan refleksi

Dalam tahap terakhir ini, guru dan siswa akan melakukan refleksi tentang hasil pembelajaran dari permainan yang telah dilaksanakan.

3. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Menurut Faqihuddin (2024) media pembelajaran adalah alat atau sumber yang memfasilitasi penyebaran informasi, pengetahuan, dan keterampilan untuk mendukung proses pembelajaran. Peran media pembelajaran sangat penting dalam melibatkan siswa, merangsang minat mereka, dan membantu pemahaman konsep. Media ini berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa, meningkatkan pengalaman belajar dengan menyediakan sarana untuk menyampaikan ide-ide kompleks secara efektif. Media pembelajaran mencakup berbagai komponen dalam lingkungan pendidikan, dengan tujuan menciptakan

suasana yang kondusif dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar mereka.

Media pembelajaran adalah hal yang sangat penting dan tidak dapat dihindari dalam upaya mendukung keberhasilan program pendidikan siswa. Sebenarnya, media pembelajaran adalah elemen penting dalam dunia pendidikan yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Secara mendasar, media pembelajaran dapat dianggap sebagai fasilitas yang memudahkan proses penyampaian informasi dari pengirim kepada penerima informasi (R. N. Aulia & Tanzila, 2020).

Selanjutnya Inawati & Puspasari (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan istilah yang diambil dari bahasa latin dan memiliki makna sebagai sarana untuk menyampaikan informasi terkait pendidikan. Secara keseluruhan, media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat yang mendukung proses edukasi, yang dapat berwujud fisik maupun nonfisik dan digunakan oleh pengajar bersama siswa, dengan tujuan sebagai penghubung dalam memahami berbagai konsep belajar agar lebih efektif. Penyusunan materi yang dipakai sebagai bahan ajar akan lebih mudah dipahami oleh siswa secara menyeluruh dan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar lebih jauh.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses dan tujuan pendidikan. Pada dasarnya, proses pembelajaran juga

merupakan bentuk komunikasi, sehingga media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana komunikasi yang digunakan dalam interaksi tersebut. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Dengan demikian, penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik disebut sebagai pembelajaran. Dengan kata lain, aktivitas belajar yang aktif memerlukan dukungan media untuk menyampaikan materi yang akan dipelajari. Makna dan fungsi media pembelajaran dapat membantu mempermudah proses belajar bagi peserta didik dan pendidik, memberikan pengalaman yang lebih nyata, serta menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. (Premana et al., 2022).

Sedangkan Maulinisa & Anrada (2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan informasi dan mampu memicu intelektual, emosi, serta motivasi siswa, yang selanjutnya dapat memperlancar proses belajar mereka. Dengan demikian, media pembelajaran bisa dipahami sebagai sarana yang menghubungkan pesan edukatif dari pengajar, yaitu guru, kepada yang menerima pesan, yaitu siswa. Posisi media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Artinya, tanpa adanya media pembelajaran, kemungkinan besar proses belajar tidak akan berjalan dengan baik, efisien, dan efektif. Dalam pengertian lain, media

merupakan elemen yang tak terpisahkan dari sistem pembelajaran, sehingga akan berkaitan dengan komponen lainnya.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mencakup semua hal yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi atau pesan selama proses pendidikan, yang bertujuan untuk menarik perhatian dan ketertarikan siswa untuk belajar.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Suranda & Khadafi (2024) media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa kategori sebagai berikut:

1) Media Audio

Media audio merupakan jenis media yang hanya memanfaatkan kemampuan suara, seperti radio, pemutar kaset, dan rekaman vinyl. Tipe media ini tidak cocok bagi individu yang tuli atau memiliki masalah dengan pendengaran.

2) Media Visual

Media visual adalah jenis media yang hanya menggunakan indera penglihatan. Jenis media ini bisa berupa gambar statis seperti film strip, slide, foto, gambar, atau lukisan dan cetakan. Selain itu, ada juga media visual yang menunjukkan gambar atau simbol yang bergerak, seperti film bisu dan kartun.

3) Media Audio-Visual

Media audiovisual menggabungkan elemen suara dan gambar. Tipe media ini menawarkan keunggulan yang lebih baik karena mencakup dua jenis media, yaitu auditif dan visual. Dengan mencakup kedua kategori media tersebut, jenis ini dapat dibagi menjadi dua bagian:

- a) Audiovisual Diam, yang merupakan media yang menyajikan suara dan gambar statis seperti slide suara, film strip suara, dan cetak suara.
- b) Audiovisual Gerak, di mana media ini dapat menampilkan elemen suara dan gambar yang bergerak, seperti film suara dan video kaset.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang dapat mendukung efektivitas kegiatan belajar mengajar (Mei et al., 2024) :

- 1) Membantu siswa lebih mudah memahami materi menggunakan berbagai bentuk dan cara belajar yang beragam.
- 2) Membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi dengan cara yang teratur dan terstruktur.
- 3) Meningkatkan semangat dan rasa ingin tahu siswa dalam belajar, sehingga mereka mampu berpikir dan menganalisis materi pelajaran dengan lebih baik.

- 4) Membantu menyajikan materi yang menarik agar pembelajaran lebih efektif dan memudahkan proses belajar.

4. Kahoot

a. Definisi Kahoot

Kahoot adalah salah satu aplikasi atau media pembelajaran online berbasis permainan yang mudah digunakan dan nyaman bagi pengguna. Aplikasi ini membantu dalam memperkaya proses belajar dengan menggunakan aktivitas bermain game seperti kuis, tebak-tebakan, dan lainnya. Cara kerjanya mudah dan bisa digunakan untuk kegiatan pretest atau posttest. *Kahoot* juga bisa digunakan sebagai alat penilaian elektronik dalam proses belajar, di mana terdapat berbagai soal yang harus dikerjakan. *Kahoot* memiliki fitur seperti kuis, permainan, diskusi, dan survei. Permainan dan pembicaraan bisa dilakukan sendirian atau dalam kelompok. Dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* diharapkan bisa membuat suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan, sehingga proses belajar tidak membosankan dan siswa tetap tertarik serta aktif mengikuti pelajaran di dalam kelas. Aplikasi ini sangat cocok untuk generasi digital yang suka tampilan dan fitur yang menarik, kreatif, serta beragam. *Kahoot* bisa digunakan sebagai cara untuk memperkenalkan peserta didik atau mengevaluasi pemahaman mereka (Mala et al., 2024).

Menurut Wahidah (2021) *kahoot* adalah salah satu media pembelajaran online yang menyediakan berbagai kuis dan permainan interaktif serta menarik. *Kahoot* bisa dipakai sebagai alat untuk menguji pemahaman sebelum belajar, setelah belajar, serta untuk latihan soal, memperkuat materi, membantu siswa yang kesulitan, memberi tambahan materi, dan berbagai keperluan lainnya. Aplikasi ini sebelumnya hanya bisa diakses melalui website, namun sekarang sudah dikembangkan menjadi sebuah aplikasi yang bisa diinstal di ponsel dan dianggap lebih praktis digunakan. Di dalam aplikasi *Kahoot*, guru bisa membuat kuis, lalu mereka bisa melihat skor dan peringkat siswanya secara langsung di depan kelas. Skor setiap siswa ditentukan berdasarkan seberapa cepat dan konsisten mereka dalam menjawab kuis. Semakin cepat kamu menjawab soal kuis, semakin tinggi poin yang kamu dapatkan. Selain itu, guru juga bisa menetapkan waktu maksimal yang diperbolehkan untuk menjawab setiap soal kuisnya. Guru juga bisa mendownload hasil kuis yang dikerjakan oleh siswanya, sehingga hasil tersebut bisa diproses dan dianalisis dengan lebih mudah.

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* tidak hanya berupa teks saja, tetapi juga bisa berupa gambar atau bahkan video (Sholihah et al., 2023).

Kahoot adalah aplikasi pembelajaran yang bisa digunakan oleh semua usia, dengan fitur yang seru dan mudah digunakan. Anak sekolah dasar hingga mahasiswa bisa menggunakan platform ini. Menggunakan aplikasi *Kahoot* yang menarik bisa membuat semangat belajar siswa di kelas semakin meningkat. Aplikasi *Kahoot* juga akan mencatat semua jawaban yang diberikan oleh siswa, dan hasilnya dapat disimpan dalam format Microsoft Excel. Sehingga dapat dijadikan input penilaian tiap pertemuan. Fitur yang diberikan juga menarik dan berguna bagi para guru (D. R. Sari, 2026).

Kahoot adalah salah satu aplikasi online yang menawarkan permainan atau game dalam bentuk website. Sistem aplikasi itu mengumpulkan semua aktivitas siswa, sehingga bisa digunakan sebagai referensi oleh guru dalam melakukan pengevaluasian atau penilaian. Penilaian yang digunakan di *Kahoot* bisa dilakukan sendiri atau berkelompok, dan bentuknya bisa berupa diskusi, kuis online, atau survei (Muqoddaroh et al., 2024).

Sedangkan Nasidah (2025) menyatakan bahwa *kahoot* adalah salah satu pilihan alternatif dari berbagai media pembelajaran interaktif

yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa maupun pengajar. Aplikasi ini mendorong gaya belajar yang melibatkan partisipasi aktif siswa dengan teman-temannya secara kompetitif dalam pembelajaran yang sedang berlangsung atau sudah dipelajari.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa *kahoot* adalah permainan interaktif berbasis pendidikan di mana ada ikon yang bisa dikembangkan, dan pengguna membuat kuis.

b. Cara Akses Website *Kahoot*

Terdapat beberapa cara untuk mengakses website *kahoot* untuk guru sebagai pembuat media *kahoot* (Haslan et al., 2024) :

- 1) Masukkan alamat *kahoot.com* dan masuk menggunakan akun *Kahoot*. Jika belum mempunyai akun, silakan daftarkan diri dengan menekan tombol *sign up for free* dan melakukan pendaftaran melalui akun *Gmail* atau *Facebook*.
- 2) Pilih *Kahoot* yang diinginkan dan klik pada bagian kuis untuk membuat pertanyaan dengan tipe pilihan ganda.
- 3) Setiap pertanyaan bisa diatur durasi waktu untuk menjawabnya, dan jumlah skor yang diperoleh bergantung pada tingkat kesulitan dari soal-soal tersebut.

- 4) Pada tahap terakhir, setiap soal dalam *Kahoot* bisa ditambahkan gambar dan video untuk meningkatkan konteks yang menarik atau memberikan bantuan dalam menjawab.
- 5) Setelah selesai, salin tautan atau dapatkan PIN (kombinasi angka) untuk mengakses kuis yang telah dibuat.

Sedangkan langkah-langkah untuk menjawab kuis di aplikasi Kahoot oleh siswa, untuk memainkan Kahoot ini hanya ada tiga langkah, yaitu:

- 1) Mulailah *Kahoot* dari akun guru sebagai pengajar dan tunjukkan di layar, lalu tekan play dan pilih mode antara klasik (individu = 1 perangkat untuk 1 orang) atau mode tim (1 perangkat untuk beberapa orang). Nantikan sampai PIN muncul.
- 2) Siswa dapat langsung mengakses *kahoot.it* dan bergabung dengan menggunakan PIN yang ditampilkan. Diharapkan siswa mempersiapkan nama panggilan atau nama tim jika menggunakan mode grup.
- 3) Tunggu sampai nama siswa muncul di layar utama guru. Lalu klik mulai.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Kahoot*

Pemanfaatan media pembelajaran *kahoot* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pengaplikasiannya didalam kelas. Berikut adalah beberapa kelebihan *Kahoot* (Zanah et al., 2024):

- 1) Menghasilkan suasana belajar yang menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.
- 2) Memperkenalkan teknologi kepada siswa.
- 3) Mengembangkan motorik anak dalam pengoperasian perangkat digital, meningkatkan koordinasi tangan mata dan kemampuan teknologi mereka.

Sedangkan kekurangan dari media *kahoot* yaitu:

- 1) Sumber daya sekolah yang kurang memadai, seperti jaringan internet yang tidak stabil atau perangkat elektronik yang terbatas.
- 2) Keterampilan guru yang kurang memahami teknologi yang memungkinkan guru kesulitan dalam mengoperasikan *kahoot*.
- 3) Menjadi beban kerja guru dalam merancang pembelajaran dengan *kahoot* membutuhkan waktu dan usaha, sehingga perlu dipertimbangkan secara keseluruhan.

d. Manfaat *Kahoot*

Menurut Permana (2018) *Kahoot* sebagai sebuah media pembelajaran digital, menawarkan sejumlah keuntungan antara lain:

- 1) *Kahoot* dapat meningkatkan ketertarikan siswa. Dengan *Kahoot*, siswa lebih termotivasi untuk menjawab atau berpartisipasi dalam permainan yang disiapkan oleh guru. Siswa saling bersaing untuk meraih kemenangan atau mendapatkan skor tertinggi, sehingga mendorong mereka untuk terus belajar.

- 2) *Kahoot* untuk mengevaluasi ketertarikan siswa. Menggunakan aplikasi *Kahoot*, seorang guru bisa menilai kelebihan dan kelemahan siswa dalam memahami materi. Kemampuan siswa dalam materi dapat dilihat dari jumlah jawaban yang benar selama kelas berlangsung. Oleh karena itu, guru juga didorong untuk mengulang materi yang belum dipahami oleh siswa.
- 3) Proses belajar menjadi lebih menarik. Dengan model pembelajaran permainan, minat siswa dapat semakin meningkat dan memungkinkan guru untuk mengamati reaksi peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

5. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian yang diraih oleh siswa setelah mereka belajar dalam waktu tertentu. Hasil belajar juga bisa dilihat sebagai gambaran dari usaha yang dilakukan dalam belajar. Jika siswa berusaha lebih keras, maka seharusnya hasil belajar mereka juga menjadi lebih baik. Oleh sebab itu, hasil belajar bisa jadi salah satu cara untuk menilai seberapa berhasil pembelajaran yang didapat oleh siswa. Pada dasarnya, hasil belajar adalah perubahan dalam perilaku seseorang yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan fisik setelah mengikuti proses belajar yang tertentu (Yandi et al., 2023).

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 juga bisa digunakan sebagai cara untuk mengetahui dan menilai tujuan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Sebagai salah satu cara untuk menilai keberhasilan dalam proses pembelajaran, hasil belajar mencerminkan apa yang dicapai oleh siswa, guru, metode pengajaran, dan sekolah dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Putri et al., 2021).

Menurut Tambunan (2018) berpendapat bahwa hasil belajar adalah ukuran seberapa baik siswa setelah menjalani proses belajar. Secara umum, hasil belajar bisa dibagi menjadi tiga kategori, yaitu kategori pengetahuan, kategori sikap, dan kategori keterampilan. Hasil belajar adalah bagian yang paling penting dalam proses pembelajaran.

Sedangkan Nabillah & Abadi (2019) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang berkaitan dengan aktivitas belajar sebab aktivitas belajar adalah sebuah proses. Hasil belajar meliputi berbagai aspek psikologis. Ini terjadi sebagai akibat atau pengaruh dari pengalaman dan proses pembelajaran siswa di kelas di sekolah. Hasil belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan informasi kepada guru

mengenai perkembangan siswa dalam usaha mencapai tujuan belajarnya melalui aktivitas belajar mengajar berikutnya.

Hasil belajar adalah keterlibatan dan pengertian selama proses belajar yang membawa perubahan dari pengalaman belajar dan penerapan kemampuan yang dimiliki, sehingga menjadi dasar untuk belajar dan menilai apa yang harus dimengerti serta seberapa baik penggunaan bahasa dan konteks yang akan dievaluasi. Dengan cara ini, hasil belajar digunakan untuk mengetahui, memahami, dan menunjukkan apa yang telah didapat atau pencapaian yang telah berhasil diraih (R. Aulia & Sontani, 2018).

Hasil belajar adalah apa yang didapat setelah seseorang menjalani proses belajar. Hasil belajar berhubungan dengan perubahan yang terjadi pada orang yang belajar. Jenis perubahan yang muncul dari belajar bisa berupa peningkatan dalam pengetahuan, cara berpikir, sikap, perilaku, keterampilan, dan keahlian. Perubahan yang berkaitan dengan pertumbuhan tidak dianggap sebagai hasil dari belajar. Hasil belajar biasanya bersifat stabil dan bisa berkembang lebih lanjut. (Mulia et al., 2021).

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah apa yang diperoleh saat kita melakukan aktivitas belajar yang terlihat dari perubahan dalam perilaku. Perubahan dalam perilaku itu dapat diukur dalam beberapa aspek, yaitu

afektif, psikomotorik, dan kognitif. Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur melalui pre tes dan pos test. Pre test dilakukan sebelum penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Kahoot* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, sedangkan pos test dilakukan setelah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Kahoot*. Hasil belajar ditentukan dengan membandingkan nilai pre test dan pos test untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

b. Aspek Hasil Belajar

Menurut Bloom dalam kutipan (Seminar et al., 2017) dapat dikategorikan menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif berkenaan dengan sikap serta ranah psikomotorik berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Menurut Ilmaknun & Ulfah (2023) aspek-aspek hasil belajar antara lain:

1. Aspek Kognitif

Aspek kognitif merupakan bagian dari proses belajar yang berkaitan dengan pencapaian pikiran. Dalam aspek ini, ada enam sub-aspek yang terdiri dari:

- a) Pengetahuan, yaitu kemampuan untuk mengingat informasi yang sudah dipelajari dan tersimpan di otak.

- b) Pemahaman, yaitu kemampuan untuk mengerti makna dan konsep dari materi yang telah dipelajari.
- c) Penerapan, yaitu kemampuan untuk menggunakan aturan atau metode dalam situasi nyata dan baru yang dihadapi.
- d) Analisis, yaitu kemampuan untuk memisahkan suatu hal menjadi bagian-bagian kecil supaya lebih mudah dipahami.
- e) Sintesis, yaitu kemampuan untuk menggabungkan berbagai bagian menjadi satu kesatuan atau pola yang baru.
- f) Evaluasi, yaitu kemampuan untuk memberikan pendapat atau penilaian mengenai suatu hal.

2. Aspek Afektif

Aspek afektif berkaitan dengan sikap dan nilai-nilai dalam proses belajar. Hasil dari aspek ini bisa terlihat dari perilaku siswa, seperti seberapa fokus mereka saat belajar, kedisiplinan, semangat belajar, serta cara mereka menghargai guru dan teman-teman, kebiasaan belajar, dan interaksi sosial. Terdapat beberapa kategori aspek afektif yaitu:

- a) Penerimaan, yang berarti kemampuan untuk merasakan dan mau memperhatikan hal-hal yang terjadi di sekitar.
- b) Partisipasi, yang mencakup keinginan untuk aktif terlibat dan mengikuti kegiatan dengan baik.

- c) Penilaian/penentuan sikap, yaitu kemampuan untuk membangun sistem nilai sebagai pedoman dalam hidup sehari-hari.
- d) Pembentukan gaya hidup, yang termasuk kemampuan untuk memahami dan menjunjung tinggi nilai-nilai dalam hidup.

3. Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik adalah bagian dari pembelajaran yang berhubungan dengan keterampilan dan kemampuan seseorang. Ada beberapa tingkat keterampilan, yaitu:

- a) Persepsi, yaitu tujuan untuk memahami konsep, informasi atau tokoh yang nyata dan juga untuk mengerti kebutuhan atau apa yang tepat.
- b) Kesiapan/kemauan, adalah tujuan untuk mengembangkan keinginan dan semangat, serta siap untuk bertindak, melakukan keterampilan, dan memberikan jawaban yang tepat.
- c) Peniruan, yaitu ingin mencoba, meniru, berlatih, atau bisa melakukan sesuatu.
- d) Perbaikan/peningkatan penyesuaian, adalah tujuan untuk menjadi lebih baik, lebih sempurna, lebih rumit, dan sesuai dengan diri sendiri atau situasi yang ada.
- e) Pengorganisasian/kreasi, yaitu tujuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, menunjukkan kreativitas, memiliki gaya atau

model sendiri, serta kemampuan atau keinginan untuk berinovasi.

Sesuai dengan yang telah diuraikan, peneliti dalam penelitian ini berfokus pada aspek penilaian kognitif. Aspek kognitif terdiri dari 6 indikator yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua yaitu, faktor internal dan eksternal (Hukamak & Muslim, 2025) :

1) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah hal-hal yang datang dari luar diri siswa yang memengaruhi hasil belajar mereka, yaitu:

a) Keadaan Keluarga

Keluarga adalah tempat terkecil dalam masyarakat di mana seseorang lahir dan tumbuh. Keluarga adalah lembaga pendidikan pertama dan yang paling penting. Keluarga yang sehat memiliki dampak besar pada pendidikan anak, tetapi juga punya andil pada pendidikan bangsa, negara, dan dunia. Rasa aman di dalam keluarga sangat penting untuk kesuksesan belajar seseorang. Ketika merasa aman, seseorang lebih termotivasi untuk belajar secara aktif karena rasa aman adalah salah satu dorongan dari luar yang bisa meningkatkan semangat belajar.

Orangtua perlu menyadari bahwa pendidikan dimulai dari rumah. Mereka harus memberi perhatian serius pada pembelajaran anak-anak di rumah. Perhatian dari orangtua dapat menjadi sumber motivasi agar anak belajar dengan giat. Hal ini karena anak membutuhkan waktu, tempat, dan situasi yang baik untuk bisa belajar dengan efektif.

b) Keadaan Sekolah

Sekolah adalah tempat belajar resmi yang sangat penting untuk mencapai sukses dalam belajar. Maka dari itu, suasana sekolah yang positif bisa membuat siswa lebih semangat untuk belajar. Keadaan sekolah ini melibatkan cara pengajaran, interaksi antara guru dan siswa, perangkat belajar, dan juga kurikulum. Jika hubungan antara guru dan siswa tidak baik, maka hasil belajar siswa bisa terpengaruh.

c) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan di sekitar kita adalah salah satu hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa saat menjalani pendidikan. Lingkungan alam yang ada di sekitar sangat penting untuk perkembangan karakter anak, karena sehari-hari anak lebih sering berinteraksi dengan tempat di mana mereka tinggal. Lingkungan sosial juga bisa dibilang membentuk sifat anak, sebab dalam interaksinya sehari-hari, anak akan selalu berusaha

untuk menyesuaikan diri dengan kebiasaan yang ada di sekitarnya. Oleh karena itu, jika seorang siswa tinggal di lingkungan teman-temannya yang suka belajar, sangat mungkin hal itu akan mempengaruhi dirinya untuk juga ikut belajar seperti teman-temannya.

2) Faktor Internal

Faktor internal adalah hal-hal yang datang dari dalam diri siswa yang memengaruhi bagaimana mereka belajar, seperti:

a) Faktor Fisiologis

Kondisi fisik atau tubuh seseorang sangat berpengaruh pada kemampuan mereka untuk belajar. Hal-hal yang berhubungan dengan tubuh, seperti jika indra seseorang tidak bekerja dengan baik karena sakit, cacat, atau pertumbuhan yang tidak normal, bisa membuat perilaku mereka menjadi aneh. Faktor fisiologis adalah keadaan fisik yang ada dalam diri seseorang. Jika tubuh seseorang sehat dan bugar, itu akan membantu mereka belajar dengan baik. Sebaliknya, jika tubuhnya lemah dan tidak sehat, itu bisa menghambat proses belajarnya.

b) Faktor Psikologis

1) Ketertarikan

Ketertarikan menurut para ahli psikologi adalah sebuah kecenderungan untuk selalu fokus dan terus mengingat sesuatu. Ketertarikan ini sangat berhubungan dengan perasaan, khususnya perasaan bahagia. Ketertarikan memiliki dampak besar pada proses belajar. Jika seseorang sangat tertarik pada sesuatu, mereka akan terus berusaha untuk mencapainya, sehingga apa yang diinginkan bisa terwujud.

2) Kecerdasan

Kecerdasan adalah salah satu hal yang sangat penting dan berpengaruh besar pada keberhasilan belajar seseorang. Jika seorang siswa memiliki kecerdasan yang biasa atau bahkan di atas rata-rata, ia bisa meraih hasil yang sangat baik. Kecerdasan merupakan kemampuan untuk belajar dan juga keterampilan untuk beradaptasi dengan situasi yang dihadapinya.

3) Bakat

Bakat adalah kemampuan yang dapat dimiliki seseorang untuk meraih kesuksesan di masa depan. Setiap individu memiliki bakat yang berarti mereka bisa mencapai prestasi

pada tingkat tertentu, sesuai dengan kemampuan masing-masing. Dari pengertian ini, bakat lebih mirip dengan kata sikap yang berarti kemampuan atau kecakapan, yaitu tentang seberapa mampu seseorang.

4) Motivasi

Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat menentukan seberapa baik seseorang mencapai tujuan mereka, sehingga semakin besar kesuksesannya dalam belajar.

5) Sikap

Sikap adalah kecenderungan untuk merespons suatu hal, orang, atau benda dengan suka, tidak suka, atau tidak peduli. Pengetahuan, kebiasaan, dan keyakinan seseorang memengaruhi perspektif mereka. Siswa harus memiliki sikap positif (menerima) kepada sesama siswa atau gurunya, karena sikap positif akan mendorong mereka untuk belajar. Sebaliknya, siswa harus memiliki sikap negatif (menolak) kepada sesama siswa atau gurunya, karena sikap negatif akan membuat mereka tidak bersemangat untuk belajar.

6. IPAS

a. Definisi IPAS

Menurut Ayu & Sholikhah (2024) 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. Tujuan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan IPAS adalah agar kemampuan siswa meningkat dan mereka mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik.

Menurut Cahyani (2024) menyatakan bahwa IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS adalah mata pelajaran yang bertujuan agar siswa memahami lingkungan sekitar, termasuk peristiwa alam dan kehidupan sosial di sekitar mereka. Namun dalam kurikulum merdeka, kedua mata pelajaran diajarkan sekaligus (holistik) dalam satu tema pembelajaran tertentu. Penilainnya saja yang dilakukan secara terpisah. Perubahan itu menunjukkan bahwa pelajaran IPA dan IPS sebenarnya bisa diajarkan secara bersamaan. Kedua mata pelajaran tersebut mempelajari objek yang sama, yaitu lingkungan sekitar. IPA mempelajari fenomena alam secara ilmiah, sedangkan IPS mempelajari kehidupan sosial dalam masyarakat. Dalam kurikulum

merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS.

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. Pada kurikulum merdeka, IPA dan IPS 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).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang studi yang membahas tentang makhluk hidup, benda mati, dan benda tidak mati yang ada di alam semesta serta hubungan mereka satu sama lain. Selain itu, IPAS juga mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk

sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pendidikan IPAS berperan dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran yang sesuai dengan karakter peserta didik Indonesia (Islamiah, 2023).

Sedangkan Jannah & Anggraeni (2025) menjelaskan bahwa IPAS adalah studi yang menggabungkan berbagai aspek, yang membantu siswa membangun kemampuan berpikir kritis dan rasional. Belajar dengan konsep IPAS berarti berusaha memberikan pengalaman nyata dan meningkatkan kemampuan siswa. Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran IPA dan IPS digabung menjadi satu mata pelajaran yang disebut IPAS. Tujuan IPAS dalam kurikulum merdeka adalah untuk membangun rasa penasaran, semangat belajar, sikap aktif, serta mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan IPAS berperan dalam menciptakan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal tentang siswa Indonesia. IPAS membantu siswa merasa ingin tahu tentang berbagai hal yang terjadi di sekitar mereka. Kebutuhan untuk tahu dapat mendorong siswa memahami cara kerja alam semesta dan bagaimana ia berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi. Pemahaman ini bisa digunakan untuk mengenali berbagai masalah yang muncul dan mencari solusi agar tujuan pembangunan yang berkelanjutan tercapai. Prinsip-prinsip dasar metode ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan membentuk sikap ilmiah yang meliputi rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta

kemampuan menyimpulkan sesuatu secara tepat, sehingga membawa munculnya kebijaksanaan dalam diri siswa.

Kurikulum merdeka mengalami perubahan dari kurikulum sebelumnya, salah satunya adalah penggabungan dua mata pelajaran, yaitu IPA dan IPS, menjadi satu mata pelajaran bernama IPAS yang berisi ilmu pengetahuan alam dan sosial. Pendidikan IPS di SD adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membangun pemahaman dasar tentang sains. IPAS menjadi dasar yang membantu siswa dalam mempersiapkan diri untuk belajar ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih rumit di jenjang sekolah menengah pertama (SMP). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang ilmu yang membahas tentang makhluk hidup dan benda mati di dunia ini, serta hubungan antara keduanya. Ini juga mencakup penelitian mengenai kehidupan seseorang sebagai bagian dari masyarakat, dengan menggabungkan berbagai ilmu yang diatur secara logis dan terorganisir, serta melibatkan analisis hubungan sebab dan akibat. Saat berada di SD, siswa mempelajari lingkungan sekitarnya dan bisa melihat serta mengalami berbagai peristiwa di alam dan masyarakat sebagai satu kesatuan. Mereka mulai dilatih untuk mengamati, mengeksplorasi, dan memahami hal-hal tersebut, yang menjadi dasar penting sebelum mereka mempelajari konsep dan materi yang lebih dalam pada pelajaran IPA dan IPS di SMP nanti (Nur et al., 2023).

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa IPAS adalah mata pelajaran yang menggabungkan beberapa bidang studi, dirancang untuk membantu siswa lebih mampu berpikir secara kritis dan analitis.

b. Tujuan IPAS

Mempelajari IPAS juga memiliki tujuan diantaranya sebagai berikut (Asmaul Husnah et al., 2023) :

1. Membangkitkan rasa penasaran dan ketertarikan agar siswa semangat untuk mempelajari peristiwa nyata di sekitar manusia, memahami alam semesta serta hubungannya dengan kehidupan manusia.
2. Siswa berperan aktif dalam merawat, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam, serta mengelola sumber daya alam dan lingkungan secara bijak.
3. Membangun kemampuan bertanya untuk mengenali, menyusun hingga mengatasi masalah dengan cara berbuat nyata.
4. Siswa akan tahu siapa dirinya sendiri, mengerti bagaimana dia hidup dalam lingkungan sosial, dan memahami bagaimana kehidupan manusia serta masyarakat berubah seiring waktu.
5. Memahami apa saja yang harus dilakukan jika menjadi anggota dari sebuah kelompok masyarakat dan bangsa, serta mengerti artinya menjadi bagian dari masyarakat, bangsa, dan dunia, agar bisa ikut

serta dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan diri sendiri dan lingkungan sekitar.

6. Siswa dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka tentang konsep-konsep dalam mata pelajaran IPAS, serta menggunakan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. .

c. Karakteristik IPAS

Terdapat karakteristik dalam pembelajaran IPAS di SD/MI yaitu adanya kegiatan praktik dalam proses belajar sebagai keterampilan proses yang dilakukan oleh 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 ditunjukan agar menjadi wadah bagi siswa dalam mempelajari tentang diri peserta didik, lingkungan alam, masyarakat sosial dan lingkungannya.

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 kalau 4 cenderung pada pelajaran IPS.

Peneliti mengambil materi bab 7 (Bagaimana Mendapatkan Semua keperluan kita?) Topik A (Aku dan Kebutuhanku)

B. Kerangka Berpikir

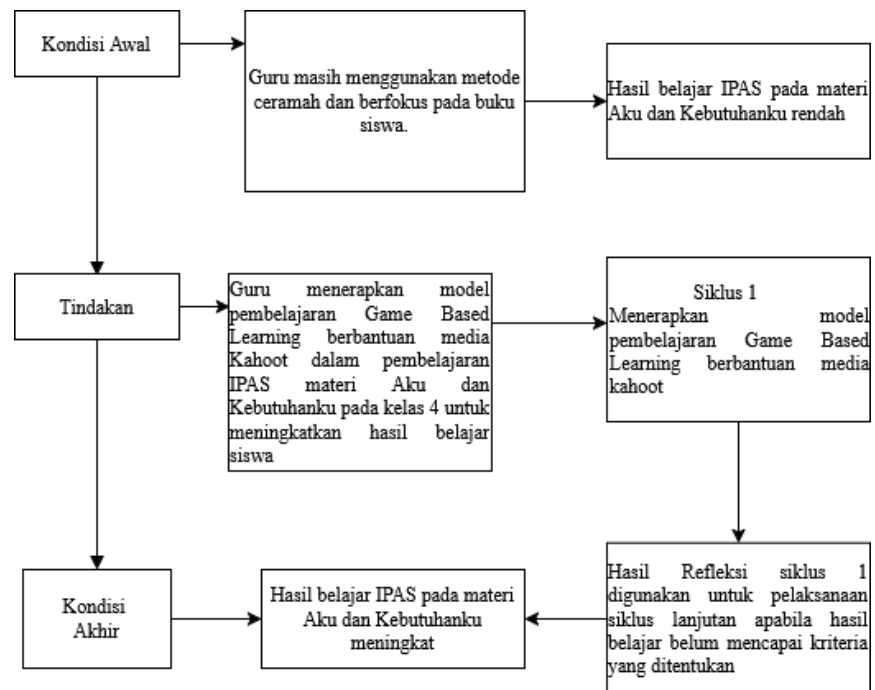
Berdasarkan pada kajian pustaka dan latar belakang yang telah disampaikan, kerangka berpikir dalam penelitian ini diarahkan pada penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas 4 SDN 02 Grobogan.

Berdasarkan kondisi awal di kelas, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS khususnya pada materi bab 7 (Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita) Topik A (Aku dan Kebutuhanku) masih tergolong rendah. Penyebab utamanya ialah penggunaan teknik mengajar yang monoton dengan dominasi penjelasan lisan dari guru dan fokus berlebihan pada buku teks. Metode ini cenderung membuat siswa pasif dan kurang mendorong partisipasi aktif siswa selama kegiatan berlangsung. Solusi yang diperlukan ialah tindakan pembelajaran yang inovatif dan menarik agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Sebagai solusi, diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Kahoot*. Pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*) adalah cara belajar yang menggunakan permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam belajar (Aida, 2024). Melalui model ini, siswa

dilibatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dan berpartisipasi secara langsung. Media *Kahoot* menjadi alternatif guru sebagai media dalam proses pembelajaran dikelas. Penggunaan media *Kahoot* dalam pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menyajikan materi secara interaktif dan menarik. Selain itu, menggunakan media *Kahoot* juga bisa membuat siswa lebih semangat dan membantu mereka mengerti materi pelajaran dengan lebih mudah. Menggunakan media ini juga bisa membuat aktivitas belajar lebih beragam, sehingga proses belajar tidak membosankan dan lebih menarik serta menyenangkan bagi siswa. *Kahoot* adalah permainan pembelajaran yang menggunakan konsep permainan untuk membuat siswa lebih tertarik belajar dan memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan (Niama et al., 2023). Dengan diterapkannya model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Kahoot*, capaian belajar siswa pada materi Aku dan Kebutuhanku menunjukkan peningkatan.

Sehubungan hal tersebut penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Kahoot* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efisien untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa, khususnya pada materi Aku dan Kebutuhanku.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah paparan kajian pustaka penelitian ini merumuskan hipotesis penelitian yaitu ada peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPAS kelas 4 setelah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Kahoot*.