

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan tertentu (Ramadhan dkk, 2024). Maka dari itu, pembelajaran dapat didefinisikan menjadi suatu proses yang melibatkan interaksi antara siswa dan pendidik. Dalam hal ini, guru berperan sebagai penyampai pengetahuan, sementara hasil pembelajaran dievaluasi melalui proses penilaian. Proses pembelajaran bertujuan untuk mencapai beberapa aspek utama kompetensi, yakni pengetahuan, keterampilan, serta sikap, yang diperoleh siswa selama kegiatan belajar. Di antara ketiga aspek tersebut, aspek pengetahuan atau kognitif menjadi fokus utama, karena melalui pembelajaran siswa akan memahami berbagai konsep. Mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif peserta didik adalah IPAS. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diarahkan untuk memahami diri sendiri serta lingkungan alam di sekitarnya (Kemdikbud, 2022).

IPAS adalah gabungan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menurut Kemdikbud (2022), pengintegrasian ini dilakukan karena anak-anak pada jenjang SD/MI/Program Paket A cenderung memandang segala sesuatu secara utuh dan terpadu, sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Selain itu, pada usia ini, cara berpikir siswa masih sederhana dan belum terfokus pada detail. Oleh sebab itu, penggabungan IPA dan

IPS memungkinkan siswa untuk mempelajari konsep tentang alam dan kehidupan sosial secara bersamaan dalam mata pelajaran.

Pembelajaran IPAS memberikan peluang bagi siswa untuk memahami konsep dari dua mata pelajaran yang digabungkan secara menyeluruh. Pendekatan ini sesuai dengan standar kurikulum yang saat ini mengutamakan pembelajaran berbasis tematik dan komprehensif (Widy dkk, 2023). Proses pembelajaran dirancang untuk mendorong pengembangan potensi siswa, sehingga pembelajaran IPAS perlu berpusat pada siswa agar mereka dapat memahami materi dengan baik dan mendalam.

Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran memiliki dampak langsung pada hasil belajar mereka. Hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku individu yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Dakhi, 2020). Perubahan tersebut disampaikan melalui simbol, tulisan, atau kalimat yang menggambarkan pencapaian siswa selama periode tertentu.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDK 015 Bujung Manurung, pemahaman siswa terhadap materi IPAS masih tergolong rendah, yang terlihat dari hasil belajar mereka yang belum memadai. Dari 15 siswa, hanya 7 yang berhasil mendapatkan nilai di atas KKTP 70, sedangkan 8 siswa lainnya memperoleh nilai di bawah KKTP 70. Rendahnya hasil belajar ini dipengaruhi beberapa faktor, baik dari pihak guru dan siswa itu sendiri. Guru biasanya menggunakan metode pembelajaran satu arah, yang berfokus hanya pada guru, serta kurang bervariasi. Selain itu, dalam proses pembelajaran, guru jarang menggunakan media yang interaktif dan menarik untuk menyampaikan materi.

Selama pelajaran, perhatian siswa sering teralihkan dari penjelasan guru dan lebih memilih untuk bermain dengan teman sebangkunya, yang menyebabkan mereka kurang memahami materi. Akibatnya, saat menghadapi tes, siswa merasa kebingungan dalam menjawab soal dan memperoleh nilai yang tidak mencapai KKTP 70. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk menerapkan model serta menggunakan media yang dapat menarik perhatian serta melibatkan siswa secara aktif.

Model pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rancangan yang digunakan untuk mengorganisasi kegiatan pembelajaran di kelas (Mirdad, 2020). Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk “meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah adalah dengan menggunakan model *Game Based Learning*. Model ini mendorong siswa untuk belajar melalui pendekatan yang lebih menyenangkan, yaitu dengan bermain permainan. *Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang dirancang khusus untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi, sehingga dapat menarik minat siswa. Pembelajaran berbasis permainan memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar dan dapat membantu memusatkan perhatian mereka pada materi yang disampaikan (Winatha & Setiawan, 2020).

Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah penyampaian materi dan dapat berfungsi sebagai alat untuk melaksanakan evaluasi. Di era digital saat ini, teknologi menawarkan berbagai jenis

media yang dapat mendukung proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang kurang optimal adalah Kahoot, karena siswa dapat langsung terlibat dalam penggunaannya. Kahoot merupakan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang memungkinkan keterlibatan aktif siswa (Bahar, dkk, 2020). Aplikasi ini juga dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mengadakan tes evaluasi bagi peserta didik (Sagala, dkk, 2021).

Menurut Safitri, dkk. (2022), penggunaan media Kahoot berbasis *Game Based Learning* merupakan media dan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memperkuat dan mendukung argumen bahwa penerapan Kahoot berbasis *Game Based Learning* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Mengingat adanya permasalahan yang dihadapi, perbaikan dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang berfokus pada siswa, seperti *Game Based Learning*, karena model ini dirancang khusus untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan model ini juga dapat mengatasi masalah pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti Kahoot dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar dan membantu memusatkan perhatian mereka pada materi yang diajarkan.

Dari uraian permasalahan tersebut, maka selanjutnya akan dilakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Game*

*Based Learning* Berbantuan Media Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDK 015 Bujung Manurung”

## **B. Rumusan Masalah Dan Pemecahan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDK 015 Bujung Manurung?”

### **2. Pemecahan Masalah**

Sesuai dengan rumusan masalah, maka dilakukan penelitian tindakan kelas untuk menemukan pemecahan masalah dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media Kahoot untuk meningkatkan hasil belajar siswa, model ini di pilih karena siswa akan berperan aktif dalam pembelajaran serta penggunaan media Kahoot dapat memusatkan perhatian siswa pada materi pembelajaran yang diberikan.

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDK 015 Bujung Manurung.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat menjadi acuan dan referensi serta bahan pertimbangan untuk melakukan perbaikan kualitas pembelajaran dengan menerapkan model *Game Based Learning* berbantuan media Kahoot.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

Dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan dan referensi untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, serta penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.

#### **b. Bagi Siswa**

Dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

#### **c. Bagi Peneliti**

Dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dan referensi untuk melakukan penelitian yang relevan dimasa yang akan datang.

