

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang digunakan untuk menyusun kurikulum, merancang bahan ajar, serta mengarahkan proses pembelajaran di kelas atau di tempat lainnya. Model ini berfungsi sebagai acuan bagi guru untuk memilih pendekatan yang tepat dan efektif dalam mencapai tujuan pendidikan. Selain itu, model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai pola yang digunakan untuk merancang kurikulum, mengatur materi ajar, dan memberikan panduan kepada guru dalam proses mengajar di kelas. Model pembelajaran juga berperan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran, baik di kelas maupun dalam tutorial (Khoerunnisa, dkk, 2020).

Model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai panduan dalam merencanakan pembelajaran, yang berisi pola-pola pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam kegiatan belajar (Kelana, 2021).

Rokhimawan (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah sebuah kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Model ini juga berfungsi sebagai panduan bagi

perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan serta melaksanakan proses belajar mengajar.

b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Berikut adalah beberapa model pembelajaran abad 21 yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya (Ahyar, dkk, 2021):

1. Problem-Based Learning (PBL)

PBL (Problem-Based Learning) adalah model pembelajaran yang berfokus pada masalah dan menjadikan masalah sebagai bahan utama dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Tujuan dari pembelajaran PBL adalah untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan siswa dengan cara meningkatkan keterlibatan serta kemampuan mereka sepanjang proses pembelajaran.

2. Project-Based Learning (PjBL)

Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menjadikan proyek atau kegiatan sebagai pusat dari proses pembelajaran. Siswa menghasilkan berbagai hasil pembelajaran melalui eksplorasi, evaluasi, interpretasi, sintesis, dan pengolahan informasi.

3. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran di mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil yang terdiri dari 2 hingga 5 orang, dengan struktur kelompok yang bervariasi.

4. *Discovery Learning*

Discovery Learning adalah metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk menarik kesimpulan tentang materi pembelajaran melalui aktivitas dan pengamatan mereka sendiri.

5. *Blended Learning*

Pembelajaran gabungan atau campuran adalah jenis pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi. Siswa dapat mengikuti pelajaran baik secara online maupun offline. Model pembelajarannya mirip dengan e-learning.

2. **Model *Game Based Learning***

a. **Pengertian Model *Game Based Learning***

Dalam Bahasa Indonesia, *Game Based Learning* merujuk pada pembelajaran yang berbasis permainan. Model *Game Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang menggabungkan elemen pendidikan dan permainan dalam proses belajar, sehingga menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan. Hal ini membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi yang diajarkan (Wiseza & Andini, 2023).

Model ini mengajak siswa untuk belajar dengan pendekatan yang menyenangkan melalui permainan (Winatha & Setiawan, 2020). *Game Based Learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang dirancang khusus untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi permainan. Model ini sangat sesuai untuk siswa generasi digital.

Pembelajaran berbasis game adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berfokus pada penggunaan teknologi elektronik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Game Based Learning menekankan bahwa permainan dapat berfungsi sebagai bagian dari proses pembelajaran, bukan hanya sebagai kegiatan pendukung. Aplikasi edukatif yang berbasis game mampu menarik perhatian siswa dan menjaga keterlibatan mereka dalam pelajaran. Salah satu peran guru adalah merancang kegiatan pembelajaran yang menarik, sesuai dengan karakteristik peserta didik. *Game Based Learning* memberi siswa kesempatan untuk berinteraksi dalam konteks pembelajaran, yang dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan interpersonal mereka (Kusumaningrum, 2021).

Pendekatan pembelajaran berbasis game sangat mendukung perkembangan kognitif siswa (Wahyuning, 2022). Model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa akan berpengaruh positif terhadap psikologi siswa, yang dapat membantu mereka lebih memahami materi yang dipelajari. Belajar melalui permainan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Generasi digital lebih cenderung memilih lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, dan pembelajaran berbasis game membuat siswa lebih mudah memahami materi. Siswa akan lebih tertarik pada permainan yang dirancang untuk kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

b. Langkah-langkah Penerapan Model *Game Based Learning*

Terdapat enam langkah dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*. Berikut adalah langkah-langkah dalam model *Game Based Learning* yang digunakan dalam proses pembelajaran (Samudera, 2020):

- 1) Memilih *game* sesuai topik: Pada tahap ini, guru memilih *game* yang akan digunakan selama proses pembelajaran sesuai dengan topik materi yang akan diajarkan.
- 2) Penjelasan konsep: Pada tahap ini, guru akan memberikan materi pengantar kepada siswa agar mereka lebih memahami inti materi yang akan digunakan sebagai bahan *game*. Selain itu, guru akan menjelaskan *game* yang akan dimainkan.
- 3) Penjelasan aturan: Guru akan menjelaskan cara serta aturan dalam permainan.
- 4) Memainkan permainan. Pada tahap ini, siswa akan menggunakan media yang telah disediakan oleh guru sebelumnya untuk bermain *game*.
- 5) Merangkum pengetahuan. Setelah permainan selesai, siswa akan menulis kesimpulan atau merangkum materi yang diberikan oleh guru selama permainan.
- 6) Melakukan refleksi: Peserta didik akan memikirkan hasil pembelajaran yang telah diberikan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Game Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki ciri khas yang berbeda, yang tentunya memengaruhi kelebihan dan kekurangan masing-masing model. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari model *Game Based Learning* menurut (Ika, dkk, 2021), antara lain:

Kelebihan model *Game Based Learning*, yaitu:

- 1) Siswa lebih berinteraksi dan berperan langsung dalam pembelajaran;
- 2) Siswa lebih muda dalam memahami materi;
- 3) Siswa aktif dalam pembelajaran;
- 4) Suasana pembelajaran lebih menyenangkan;
- 5) Menumbuhkan rasa solidaritas peserta didik dalam kelompok;
- 6) Meningkatkan semangat belajar siswa.

Kekurangan model *Game Based Learning*, yaitu:

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih lama;
- 2) Tercipta suasana gaduh jika guru tidak bisa mengkondisikan kelas;
- 3) Guru lebih ekstra dalam pembelajaran;
- 4) Kendala jaringan yang kurang stabil.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan kreativitas siswa, serta menjaga perhatian siswa selama proses belajar.

Agustira dan Rahmi (2022) menyatakan bahwa penggunaan media yang tepat dapat menarik perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka.

Menurut Hasan (2021), media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan informasi yang memiliki tujuan pembelajaran dan dapat digunakan sepanjang proses pembelajaran. Media ini sangat penting dalam membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan baru.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media yang tepat diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan merubah cara pembelajaran (Pagarra & Syawaludin, 2022). Penggunaan media pembelajaran menjadikan proses belajar lebih menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Guru juga dapat meningkatkan konsentrasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Pagarra (2022) memaparkan beberapa fungsi media pembelajaran, antara lain:

- 1) Memusatkan perhatian siswa;
- 2) Memotivasi siswa;
- 3) Pengorganisasi materi pembelajaran;
- 4) Penyama persepsi;
- 5) Mengaktifkan respon siswa.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Pemilihan model pembelajaran sangat memengaruhi jenis media yang digunakan, dan pemilihan media harus disesuaikan dengan model pembelajaran yang diterapkan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dapat memberikan dampak positif yang besar terhadap keberhasilan kegiatan belajar mengajar di kelas. Manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran menurut Hasan, dkk (2021) adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik dan perhatian siswa akan terfokus sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar;
- 2) Media pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran;
- 3) Media pembelajaran yang lebih bervariasi akan memastikan siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan energi.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berikut adalah beberapa jenis media pembelajaran yang dijelaskan oleh Haryadi, dkk, (2021), yaitu sebagai berikut:

- 1) Media Cetak

Media pembelajaran yang memuat teks, gambar, dan elemen lainnya yang mendukung proses belajar. Contohnya meliputi buku, modul,

majalah, gambar, poster, peta, mading, dan sebagainya. Media ini juga dapat ditampilkan menggunakan alat proyeksi seperti OHP atau slide proyektor.

2) Media Audio

Media berbasis audio mencakup berbagai contoh, seperti siaran radio, CD atau DVD, lagu, musik, file mp3, telepon, laboratorium bahasa, dan lainnya.

3) Media Audiovisual

Media yang menggabungkan elemen visual dan audio, memungkinkan pengguna melihat gambar sekaligus mendengar suara secara bersamaan. Contohnya meliputi film, televisi, dan video.

4) Media Interaktif

Media pembelajaran berbasis multimedia yang dilengkapi dengan alat kendali ini memungkinkan proses pembelajaran dilakukan dengan cara yang lebih variatif. Contohnya termasuk game dan aplikasi berbasis Android.

5) Media realitas

Merupakan benda-benda yang ada di sekitar kita, seperti tumbuhan, bebatuan, mata uang, dll.

6) *E-learning*

Metode pembelajaran elektronik menggunakan perangkat seperti komputer, laptop, atau ponsel dengan koneksi internet. Contoh platform

yang mendukung metode ini meliputi website, Ruang Guru, Zenius, dan Google Classroom.

4. Media Pembelajaran Kahoot

a. Definisi Media Kahoot

Kahoot adalah media pembelajaran interaktif berbasis internet yang menyediakan kuis dan permainan edukatif. Media ini sering digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran, seperti pre-test, post-test, latihan soal, dan pengayaan materi (Sagala, dkk, 2021). Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Bahar, dkk (2020), yang menyatakan bahwa Kahoot adalah salah satu platform pembelajaran online yang menawarkan kuis dan permainan. Selain itu, Kahoot dianggap sebagai media pembelajaran interaktif karena dapat dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas belajar mengajar, termasuk pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, dan pengayaan.

Kahoot merupakan aplikasi berbasis daring yang mengintegrasikan permainan interaktif dan dapat diakses melalui tablet, ponsel pintar, laptop, atau komputer. Aplikasi ini dirilis pada Maret 2013 oleh Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik sebagai bagian dari proyek kolaborasi dengan Universitas Teknologi dan Sains Norwegia. Kahoot memungkinkan kuis diubah menjadi permainan interaktif, di mana semua siswa yang berpartisipasi dapat langsung melihat skor mereka setelah mendapatkan poin untuk jawaban yang benar (Janattaka & Tiyana, 2022).

Kahoot adalah platform aplikasi yang dirancang untuk mendukung pembelajaran melalui permainan. Salah satu keunggulan Kahoot adalah pertanyaan-pertanyaan yang disajikan melalui aplikasi atau web dengan batasan waktu tertentu. Adanya batas waktu ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk melatih kemampuan berpikir mereka secara efektif (Sulistiawati, dkk, 2023).

b. Fungsi Media Kahoot

Kahoot merupakan salah satu jenis media pembelajaran visual yang memiliki fungsi atensi, yaitu media ini berperan sebagai elemen utama yang menarik perhatian siswa dan mengarahkan fokus mereka pada materi pelajaran. Kahoot mampu meningkatkan minat belajar siswa sekaligus mendukung gaya belajar generasi digital (Bahar, dkk, 2020).

c. Manfaat Media Kahoot

Menurut Permana (2021), Kahoot adalah sebuah media pembelajaran digital berbasis permainan yang memberikan berbagai manfaat, di antaranya:

- 1) Meningkatkan minat dan motivasi
- 2) Kahoot dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk berpartisipasi.
- 3) Memantau penguasaan materi

- 4) Guru dapat memantau kekuatan dan kelemahan siswa dalam menguasai materi dengan melihat jumlah jawaban benar yang dijawab peserta didik.
- 5) Mendorong pembelajaran kolaboratif
- 6) Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan, yang dapat mengembangkan keterampilan kerja tim dan kolaborasi.
- 7) Memberikan feedback yang cepat
- 8) Peserta didik langsung mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah setelah pertanyaan.
- 9) Meningkatkan kinerja pembelajaran
- 10) Kahoot dapat meningkatkan kinerja pembelajaran yang interaktif di kelas.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Kahoot

Setiap media pembelajaran online tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya. Berdasarkan Erlinasari (2020), kelebihan dan kekurangan Kahoot antara lain:

Kelebihan media Kahoot, yakni:

- 1) Pembuatan akun Kahoot relatif sederhana;
- 2) Pendaftaran akun gratis;
- 3) Memiliki fitur analisis evaluasi hasil belajar siswa;
- 4) Setiap soal dapat dianalisis dengan mudah;

- 5) Suasana kelas dapat menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan;
- 6) Peserta didik diberi instruksi tentang cara menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai alat pembelajaran;
- 7) Peserta didik diberi instruksi untuk memahami materi yang sudah diterima.

Kekurangan media Kahoot, yakni:

- 1) Media pembelajaran Kahoot ini memerlukan akses internet, beberapa siswa seringkali tidak memiliki data, yang membuat kelas tidak kondusif;
- 2) Pengajar membutuhkan dua perangkat: satu laptop untuk menyambungkan pertanyaan ke proyektor, dan yang lain adalah ponsel pintar untuk memantau peserta didik selama permainan;
- 3) Beberapa siswa tidak memiliki *smartphone* untuk mengakses website Kahoot, mereka membutuhkan *smartphone*;
- 4) Dapat menyebabkan suasana kelas menjadi tidak nyaman;
- 5) Kekurangan fasilitas di sekolah.

d. Langkah-Langkah Penerapan *Game Based Learning* Berbantuan Media Kahoot

Berikut ini langkah-langkah penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media Kahoot antara lain:

1. Guru membagi tim untuk bermain;
2. Menjelaskan topik materi yang telah dipilih dengan memanfaatkan media Kahoot;

3. Guru menyampaikan jenis permainan;
4. Menjelaskan cara bermain serta aturan dalam permainan;
5. Guru memfasilitasi siswa dan menjadi moderator dalam permainan;
6. Siswa bermain permainan dengan menggunakan Kahoot yang berisi pilihan ganda mengenai materi pembelajaran;
7. Merangkum pengetahuan;
8. Melakukan refleksi;
9. Melakukan tes evaluasi akhir siklus dengan bantuan Kahoot yang berisi pilihan ganda.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran (Nugraha, 2020). Hasil tersebut diperoleh berdasarkan penilaian yang telah ditetapkan oleh kurikulum sekolah sebelumnya. Beberapa pihak berpendapat bahwa hasil belajar merupakan dampak dari proses belajar mengajar. Aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dievaluasi sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah.

Dakhi (2020) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan spesifik yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang biasanya diukur dengan angka. Tingkat pencapaian siswa dalam mempelajari materi di sekolah dikenal sebagai hasil belajar, yang diukur melalui skor tes tentang pemahaman materi tertentu. Secara umum, hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku siswa akibat proses belajar, yang meliputi perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan mereka (Irawati, dkk, 2021).

Hasil belajar merujuk pada perubahan yang terjadi dalam aspek pengetahuan, pemahaman, sikap, dan perilaku individu sebagai akibat dari proses pembelajaran yang telah dijalani (Musfirah, dkk, 2022).

b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Simamora, dkk, (2020) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut diuraikan dalam dua bagian, yaitu:

- 1) Faktor internal: mencakup minat siswa. Minat memiliki dampak besar terhadap proses pembelajaran, karena jika materi yang diajarkan tidak menarik bagi siswa, mereka cenderung tidak akan belajar dengan optimal.
- 2) Faktor eksternal: merujuk pada faktor-faktor yang datang dari luar diri siswa yang memengaruhi hasil belajar, seperti yang berasal dari orang tua, lingkungan sekolah, dan masyarakat sekitar.

c. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Simamora, dkk, (2020), dibagi menjadi tiga aspek yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berikut ini penjelasan secara detail mengenai indikator hasil belajar:

1) Ranah Kognitif

Perubahan perilaku yang dipengaruhi oleh proses kognitif disebut sebagai ranah kognitif. Aktivitas yang dilakukan oleh otak selama proses pembelajaran meliputi penerimaan stimulus, penyimpanan, dan pengolahan informasi. Ranah ini berfokus pada upaya siswa dalam

memperoleh pengetahuan akademik, baik melalui model pembelajaran maupun penyampaian materi.

2) Ranah Afektif

Ini terkait dengan perubahan sikap, nilai, dan keyakinan yang memainkan peran penting dalam perubahan perilaku siswa.

3) Ranah Psikomotorik

Hal ini berkaitan dengan mengembangkan keterampilan peserta didik melalui praktik penguasaan keterampilan.

6. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

a. Pengertian IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah cabang ilmu yang mempelajari interaksi antara benda mati dan makhluk hidup di alam semesta serta hubungan mereka satu sama lain (Hermanto, 2022). IPAS juga mempelajari kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Ilmu pengetahuan alam dan sosial pada umumnya didefinisikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara sistematis dan logis dengan memperhatikan hubungan sebab dan akibat. Pengetahuan alam dan sosial termasuk dalam kategori.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Pendidikan IPAS memiliki tanggung jawab untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal dari karakteristik siswa Indonesia. IPAS dapat membantu siswa untuk lebih tertarik pada fenomena

atau peristiwa alam yang terjadi di lingkungan sekitar mereka. Rasa ingin tahu ini dapat mendorong siswa untuk memahami prosedur kerja alam semesta dan peran kehidupan manusia di bumi dalam konteks hubungan dan interaksi. Untuk mendukung tujuan pembangunan berkelanjutan, pemahaman ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi berbagai masalah yang dihadapi serta mencari solusi yang tepat.

Peserta didik akan dibekali dengan sikap ilmiah, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, kemampuan analisis, dan kemampuan untuk menarik kesimpulan yang tepat, yang pada gilirannya akan menghasilkan kebijaksanaan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah yang diterapkan dalam pembelajaran IPAS akan diajarkan kepada siswa (Kemendikbud, 2022).

Berikut ini beberapa tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Kemendikbud, 2022):

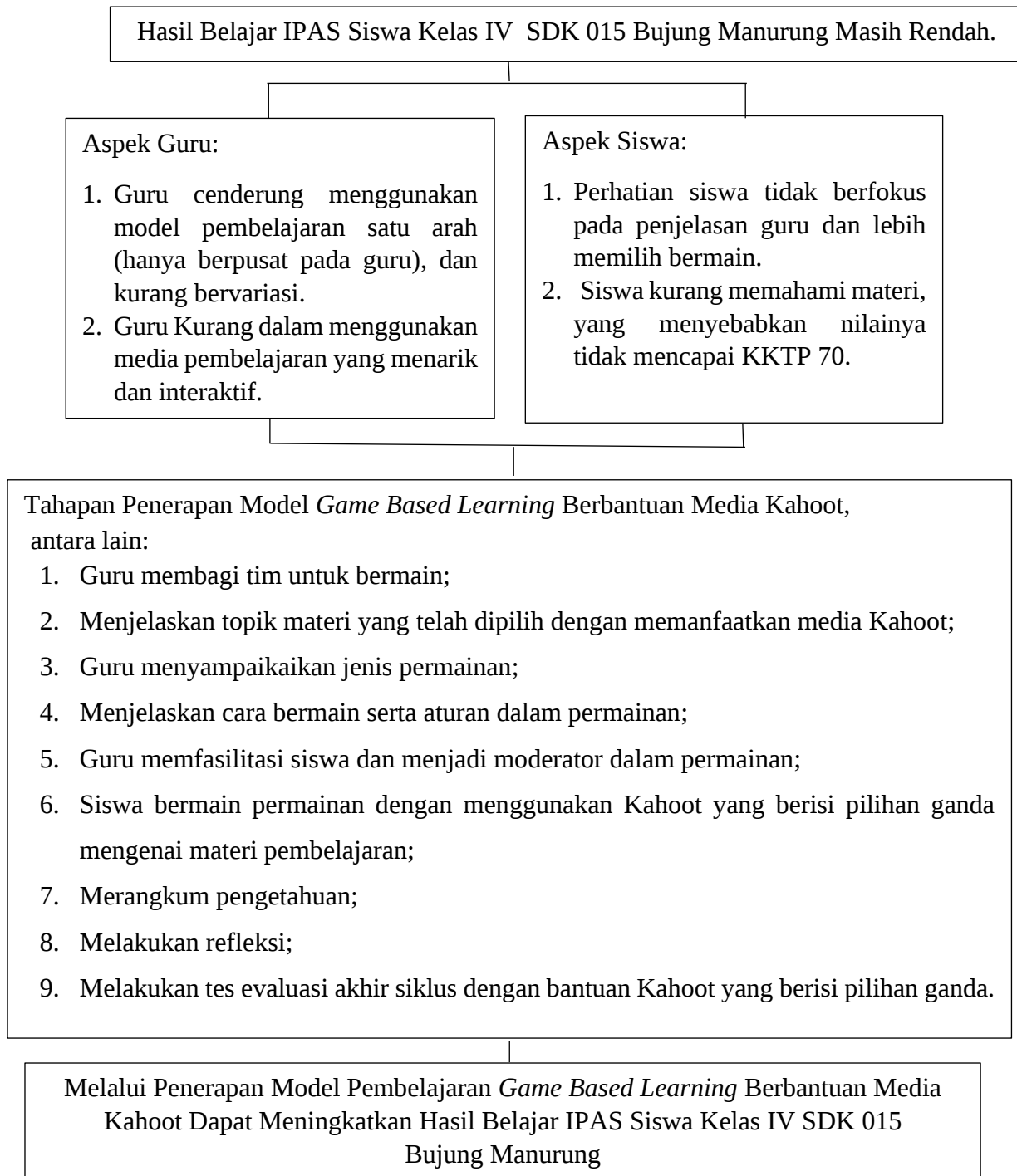
- 1) Mengembangkan rasa ingin tahu dan minat peserta didik sehingga mereka tertarik untuk mempelajari fenomena yang ada di sekitar;
- 2) Mengelola dengan bijak sumber daya alam dan lingkungan, memelihara, menjaga, dan melestarikan;
- 3) Mengembangkan kemampuan inkuiri untuk menemukan;
- 4) menciptakan, dan menyelesaikan masalah secara praktis;
- 5) Memahami identitasnya, memahami lingkungan sosialnya, dan memahami bagaimana kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.

B. Kerangka Pikir

Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDK 015 Bujung Manurung disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu faktor guru dan siswa. Dalam proses mengajar, guru cenderung menggunakan model pembelajaran yang bersifat satu arah (berpusat pada guru) dan kurang bervariasi. Selain itu, guru juga jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif saat menyampaikan materi. Selama pembelajaran, perhatian siswa sering teralihkan dari penjelasan guru, dan siswa lebih memilih untuk bermain dengan teman sebangkunya. Akibatnya, siswa kurang memahami materi pelajaran, sehingga nilai yang diperoleh tidak mencapai KKTP 70.

Untuk menyelesaikan masalah yang ada, diperlukan penerapan model pembelajaran yang fokus pada siswa serta pemanfaatan media pembelajaran yang menarik. Diharapkan, penggunaan model Game Based Learning dengan bantuan media Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS.

Berikut ini merupakan alur kerangka pikir dalam penelitian iniyang digambarkan melalui bagan dibawah ini.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir, maka dapat dirumuskan suatu hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “jika model *Game Based Learning* berbantuan media Kahoot diterapkan dalam proses pembelajaran, maka hasil belajar siswa kelas IV SDK 015 Bujung Manurung pada mata pelajaran IPAS akan meningkat”.

