

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA *KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR
IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**STENLY JODI
NPM 2253053048**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

STENLY JODI

Permasalahan penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 12 Metro Pusat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Kahoot* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode *quasi experiment* menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 12 Metro Pusat tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 34 peserta didik. Sampel penelitian menggunakan teknik *sampling* jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel, dengan peserta didik kelas VA sebagai kelas eksperimen dan peserta didik kelas VB sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *model Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Kahoot* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Berdasarkan uji *independent sample t-test* yang menunjukkan perbedaan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model PBL berbantuan media *Kahoot* memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 12 Metro Pusat tahun ajaran 2025/2026.

Kata Kunci: hasil belajar IPAS, *kahoot*, *problem based learning*.

ABSTRACT

THE EFFECT OF PROBLEM BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY KAHOOT MEDIA ON IPAS LEARNING OUTCOMES OF FIFTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

STENLY JODI

This research problem was based on the low learning outcomes of fifth-grade students in IPAS at SD Negeri 12 Metro Pusat. This study aimed to determine the effect of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Kahoot media on students' IPAS learning outcomes. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a nonequivalent control group design. The population of this study consisted of all fifth-grade students of SD Negeri 12 Metro Pusat in the 2025/2026 academic year, totaling 34 students. The sampling technique used was saturated sampling; therefore, the entire population was selected as the sample, with students of class VA serving as the experimental group and students of class VB serving as the control group. The results showed that the implementation of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Kahoot media had a positive effect on students' IPAS learning outcomes. Based on the independent sample t-test, there was a significant difference between the learning outcomes of students in the experimental class and the control class. Thus, it could be concluded that the use of the PBL model assisted by Kahoot media influenced the improvement of IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 12 Metro Pusat in the 2025/2026 academic year.

Keywords: IPAS learning outcomes, kahoot, problem based learning.

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA *KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR
IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh

STENLY JODI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**



Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

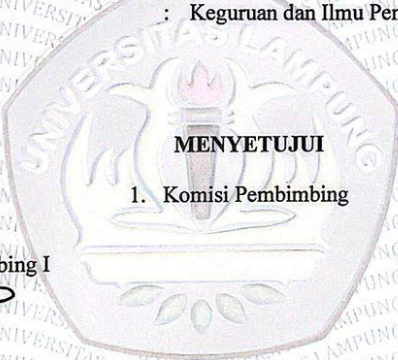
Nama Mahasiswa : **Stenfy Jodi**

No. Pokok Mahasiswa : **2253053048**

Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



MENYETUJUI

1. **Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I

Ari Sofia, S.Psi., M.A, Psi.
NIP 197606022008122001

Dosen Pembimbing II

Siti Nuraini, M.Pd.
NIP 199408042025212054

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

I. Tim Penguji

Ketua : Ari Sofia, S.Psi., M.A, Psi.

Sekretaris : Siti Nuraini, M.Pd.

Penguji Utama : Dra. Erni, M.Pd.

Deputi Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Dra. Althea Maydianoro, M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 19 Mei 2026



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Stenly Jodi
NPM : 2253053048
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar” tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang di rujuk dari sumber dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 19 Mei 2026
Yang membuat pernyataan,



Stenly Jodi
NPM 2253053048

RIWAYAT HIDUP



Stenly Jodi lahir di Desa Sri Tanjung, Kecamatan Tanjung Raya, Kabupaten Mesuji, Provinsi Lampung yang lahir pada tanggal 30 September 2004. Peneliti merupakan anak pertama dari empat bersaudara, buah hati pasangan Bapak Rudi Hartono dan Ibu Vesiana.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 2 Tanjung Raya lulus pada tahun 2016.
2. SMP Negeri 12 Mesuji lulus pada tahun 2019.
3. SMA Negeri 1 Tanjung Raya lulus pada tahun 2022.

Pada tahun 2022 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Mandiri Universitas Lampung (SIMANILA). Peneliti aktif berorganisasi di organisasi Forkom PGSD sebagai anggota divisi Soshumas dan organisasi FPPI FKIP di Kampus B sebagai Koordinator Bidang Akademik dan Prestasi pada tahun 2024.

Peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) periode I di Desa Bumi Dipasena Agung, Kabupaten Tulang Bawang dan melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 1 Bumi Dipasena Agung.

MOTTO

"Tuntutlah ilmu, tapi tidak dengan melupakan ibadah, dan kerjakanlah ibadah
tapi tidak boleh lupa pada ilmu"

(Hasan Al-Bashri)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan segala kerendahan hati, terucap syukur untuk segala nikmat yang telah diberikan oleh Allah Swt., Sehingga dengan berkat, rahmat, dan ridho-Nya lah skripsi ini bisa terselesaikan. Tulisan ini saya persembahkan untuk:

Orang Tuaku Tercinta

Ayahku Rudi Hartono dan Bundaku Vesiana, yang telah memberikan cinta, dukungan dan doa yang tak ternilai sepanjang perjalanan hidupku. Perjalanan ini tidak akan terwujud tanpa semangat dan dukungan dari kalian. Skripsi ini adalah bukti dari kasih sayang dan usaha keras kalian membimbing saya sampai titik ini. Semoga dengan prestasi kecil ini dapat menjadi penghargaan atas segala perhatian dan cinta yang kalian berikan. Namun ucapan terima kasihku pada ayah dan bunda hanya bisa ku ucapkan lewat terimah kasih dan doa-doa, semoga Allah selalu menguatkan pundak ayah dan bunda serta selalu dijaga Allah Swt. Aamiin.

Adikku Tersayang

Adik yang selalu mendoakan dan memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi agar menjadi orang sukses dan menjadi kebanggaan keluarga.

Almamater Tercinta “**Universitas Lampung**”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar, disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan penuh kerendahan hati dan ketulusan, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana peneliti;
2. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang mengesahkan skripsi;
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, yang telah memfasilitasi administrasi dan menyetujui skripsi.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang mefasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi.
5. Dra. Erni, M.Pd., Dosen Penguji Utama, yang senantiasa memberikan bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi., Ketua Penguji, yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasihat kepada

peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

7. Siti Nuraini, M.Pd., Sekretaris Penguji, yang senantiasa meluangkan waktunya memberikan bimbingan, arahan, dan saran yang luar biasa, serta dukungan yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi.
8. Alif Luthvi Azizah, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik, yang senantiasa memberikan dukungan dan bimbingan kepada peneliti.
9. Deviyanti Pangestu, M.Pd., sebagai Dosen Validator yang telah memvalidasi perangkat ajar yang digunakan dalam penelitian.
10. Dosen serta Tenaga Kependidikan Program Studi S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu dalam proses penyelesaian skripsi.
11. Masnely, S.Ag., Dian Antika, S.Pd., dan Nurul Hidayati, S.Pd., selaku Kepala Sekolah dan Pendidik SD Negeri 12 Metro Pusat yang telah memberikan izin dan membantu selama penelitian.
12. Budi Setyawan, S.Pd. SD., Kepala SD Negeri 4 Metro Barat yang telah memberikan izin pelaksanaan uji coba instrumen.
13. Bestiku Rizka Amelia, Mizanur, Tasya, Rian Andika, Asyifa yang selalu memberikan dorongan dan dukungan saya dalam penulisan skripsi ini.
14. Sahabatku anak kost bapak Maryadi Are Benata, Mizanur, dan Arba'a yang selalu memberikan support dan semangat dalam proses skripsi saya.
15. Rekan-rekan mahasiswa PGSD FKIP Unila Angkatan 2022 dan Kelas B terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang diberikan selama ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, namun diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak berkepentingan.

Metro, 19 Mei 2026
Peneliti

Stenly Jodi
NPM 2253053048

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Belajar	8
1. Pengertian Belajar	8
2. Tujuan Belajar	9
3. Teori Belajar	10
4. Prinsip-prinsip Belajar.....	13
B. Pembelajaran	15
1. Pengertian Pembelajaran	15
2. Tujuan Pembelajaran	16
3. Ciri-ciri Pembelajaran	17
C. Pembelajaran IPAS	18
1. Pengertian IPAS	18
2. Tujuan Pembelajaran IPAS	19
3. Pembelajaran IPAS di SD	21
D. Hasil Belajar	22
1. Pengertian Hasil Belajar	22
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	23
3. Indikator Hasil Belajar	24
E. Model Pembelajaran	26
1. Pengertian Model Pembelajaran	26
2. Macam-macam Model Pembelajaran	27
F. Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	29
1. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	29

2. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	30
3. Langkah-langkah Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	32
4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	34
G. Media Pembelajaran.....	36
1. Pengertian Media Pembelajaran	36
2. Tujuan Media Pembelajaran.....	37
3. Macam-macam Media Pembelajaran	39
H. Media <i>Kahoot</i>	40
1. Pengertian Media <i>Kahoot</i>	40
2. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Kahoot</i>	41
3. Langkah-langkah Membuat Media <i>Kahoot</i>	43
I. Penelitian Relevan.....	48
J. Kerangka Pikir.....	50
K. Hipotesis Penelitian.....	52

III. METODE PENELITIAN 54

A. Jenis dan Desain Penelitian	54
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	55
C. Prosedur Penelitian.....	55
D. Populasi dan Sampel Penelitian	56
E. Variabel Penelitian	57
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	58
1. Definisi Konseptual	58
2. Definisi Operasional.....	59
G. Teknik Pengumpulan Data	59
1. Tes	60
2. Observasi	60
2. Dokumentasi	61
H. Instrumen Penelitian.....	61
I. Uji Coba Instrumen Tes	64
1. Uji Validitas	64
2. Uji Reliabilitas.....	65
3. Uji Daya Pembeda	67
4. Uji Taraf Kesukaran Soal	68
J. Teknik Analisis Data	69
1. Uji Normalitas	69
2. Uji Homogenitas	69
3. <i>N-Gain</i>	70
K. Uji Hipotesis.....	70

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN..... 73

A. Tahap Penelitian	73
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	74
C. Analisis Data Hasil Penelitian.....	75
1. Data <i>Pretest</i>	75
2. Data <i>Posttest</i>	76

3. Rekapitulasi Rerata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	78
4. Hasil Observasi Kelas Eksperimen dan Kontrol	80
D. Hasil Uji Analisis Data.....	80
1. Uji Normalitas	81
2. Uji Homogenitas.....	81
3. Uji N-Gain	82
E. Hasil Uji Hipotesis	83
F. Pembahasan	84
G. Keterbatasan Penelitian	89
V. KESIMPULAN DAN SARAN	90
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Ulangan Harian (UH) IPAS Kelas V.....	3
2. Desain Penelitian	54
3. Jumlah Populasi Penelitian	57
4. Kisi Kisi Instrumen Tes.....	62
5. Kisi Kisi Instrumen Observasi.....	63
6. Interpretasi Nilai Korelasi <i>Pearson Product Moment</i>	65
7. Hasil Analisis Uji Validitas.....	65
8. Kriteria Indeks Korelasi Reliabilitas.....	66
9. Hasil Uji Reliabilitas.....	66
10. Klasifikasi Daya Pembeda	67
11. Hasil Analisis Uji Daya Pembeda.....	67
12. Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	68
13. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Soal	68
14. Interpretasi <i>N-Gain</i>	70
15. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	73
16. Deskripsi Data Hasil Penelitian	74
17. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	75
18. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	77
19. Rekapitulasi Rerata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	78
20. Rata-rata Observasi Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	80
21. Hasil Uji Normalitas	81
22. Hasil Uji Homogenitas.....	82
23. Rata-rata <i>N-Gain</i>	83
24. Hasil Uji-t.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir.....	52
2. Diagram Distribusi Nilai <i>Pretest</i>	76
3. Diagram Distribusi Nilai <i>Posttest</i>	77
4. Diagram Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan.....	101
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan.....	102
3. Surat Uji Coba Instrumen Tes.....	103
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen Tes.....	104
5. Surat Izin Penelitian.....	105
6. Surat Balasan Izin Penelitian.....	106
7. Surat Kelayakan Modul Ajar.....	107
8. Surat Kelayakan Instrumen Tes.....	108
9. Surat Kelayakan Lembar Observasi.....	109
10. Surat Kelayakan Media <i>Kahoot</i>	110
11. Modul Ajar.....	111
12. Instrumen Tes.....	133
13. Instrumen Observasi.....	141
14. Lembar Uji Coba Instrumen Tes.....	145
15. Lembar Observasi Kelas Eksperimen.....	146
16. Lembar Observasi Kelas Kontrol.....	147
17. Lembar <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	148
18. Lembar <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	149
19. Analisis Uji Coba Instrumen Tes.....	150
20. Analisis Instrumen Observasi Kelas Eksperimen.....	151
21. Analisis Instrumen Observasi Kelas Kontrol.....	153
22. Analisis <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	155
23. Analisis <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	156
24. Analisis <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	157
25. Analisis <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	158
26. Distribusi Nilai t_{tabel}	159

27. Hasil Uji Validitas.....	160
28. Hasil Uji Reliabilitas.....	161
29. Hasil Uji Daya Pembeda.....	162
30. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	163
31. Hasil Uji Normalitas.....	164
32. Hasil Uji Homogenitas.....	165
33. Hasil Uji N-Gain.....	166
34. Rekapitulasi N-Gain Kelas Eksperimen.....	167
35. Rekapitulasi N-Gain Kelas Kontrol.....	168
36. Distribusi Nilai F_{tabel}	169
37. Hasil Uji t	170
38. Dokumentasi Penelitian Pendahuluan.....	171
39. Dokumentasi Uji Coba Instrumen Tes.....	172
40. Dokumentasi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	173
41. Dokumentasi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	174
42. Dokumentasi Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	175
43. Dokumentasi Pembelajaran Kelas Kontrol.....	176
44. Dokumentasi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	177
45. Dokumentasi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	178

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses sistematis yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan peserta didik agar mampu beradaptasi dengan tuntutan perkembangan zaman dan lingkungan sosialnya. Sebagaimana ditegaskan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, yang menekankan bahwa proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif sesuai dengan bakat, minat, dan tahap perkembangannya. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk terus mengembangkan inovasi dalam pemilihan model dan media pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pendidikan yang ideal seharusnya mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Sumantri (2015) menegaskan bahwa sekolah dasar menjadi fondasi utama dalam pembentukan karakter dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini sejalan dengan Kemendikbud (2021) yang menyebutkan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berperan penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah peserta didik karena menuntut mereka untuk mengamati fenomena, mengajukan pertanyaan, menganalisis informasi, dan menemukan konsep melalui pengalaman langsung.

Implementasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar belum sepenuhnya sesuai dengan harapan. Pendidik masih banyak yang mengandalkan metode konvensional dimana proses belajar mengajar berpusat pada pendidik (*teacher-centered*). Dalam metode ini, pendidik menjadi sumber utama informasi, sementara peserta didik lebih banyak berperan sebagai penerima materi secara pasif seperti ceramah dan pemberian tugas tanpa melibatkan peserta didik secara aktif. Rusman (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang mendorong peserta didik akan berdampak pada rendahnya hasil belajar yang dicapai peserta didik. Hasil penelitian yang dianalisis oleh Wulandari dkk., (2023) menunjukkan bahwa peserta didik dengan aktivitas belajar rendah cenderung memiliki hasil belajar yang juga rendah, sehingga secara keseluruhan rata-rata nilai hasil belajar hanya berada pada kategori cukup dan belum mencapai ketuntasan yang diharapkan.

Hasil belajar peserta didik di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), masih tergolong rendah. Berdasarkan penelitian Khalida dan Astwan (2021) bahwa nilai rata-rata ulangan harian sering belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran juga rendah. Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa ketercapaian hasil belajar IPAS hanya mencapai sekitar 65%, yang mengindikasikan bahwa hasil belajar peserta didik belum optimal. Rendahnya hasil belajar ini dapat disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat dalam menemukan konsep.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada penelitian pendahuluan yang dilakukan penulis dengan pendidik SD Negeri 12 Metro Pusat pada bulan Agustus 2025, menunjukkan bahwa peserta didik berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran walaupun terkadang ada beberapa peserta didik yang membutuhkan perhatian khusus. Peserta didik sangat tertarik

apabila pendidik menggunakan media pembelajaran, dibandingkan hanya dengan media gambar atau ceramah. Hal ini selaras dengan hasil ulangan harian peserta didik kelas V sekolah dasar yang menunjukkan capaian hasil belajar peserta didik yang belum memenuhi standar. Adapun hasil nilai ulangan harian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Data Nilai Ulangan Harian (UH) IPAS Pada SD Negeri 12 Metro Pusat

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran			
		Tercapai ≥ 75		Tidak Tercapai < 75	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
V-A	20	4	20,00	16	80,00
V-B	15	6	40,00	9	60,00

Sumber: Dokumentasi Nilai Ulangan Harian Kelas V Semester Ganjil tahun 2025.

Berdasarkan Tabel 1 mengenai data nilai ulangan harian mata pelajaran IPAS di SD Negeri 12 Metro Pusat, dapat diketahui bahwa tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik kelas V-A terdapat 20% peserta didik yang mencapai KKTP, sedangkan pada kelas V-B sebesar 40%. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik di kelas V-A hasil capaian belajarnya tergolong lebih rendah jika dibandingkan dengan kelas V-B, maka dari itu diperlukan upaya perbaikan model atau media pembelajaran agar hasil belajar peserta didik dapat memenuhi standar yang telah ditetapkan.

Model pembelajaran memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Menurut Trianto (2009), model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran secara umum menjadi salah satu faktor penentu hasil belajar peserta didik. Selaras dengan ini, penelitian Rahmadani dan Pasaribu (2022) menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar dengan model *Problem Based Learning* sebesar 80,4 lebih baik dengan rata-rata hasil belajar dengan model

konvensional hanya sebesar 63,24. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model PBL mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan karena menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, dan bekerja sama dalam kelompok.

Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Afandi dkk., (2024) dalam penelitian menemukan bahwa PBL memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai *pretest* sebesar 57,40 menjadi 75,18 pada *posttest* setelah penerapan PBL. Tak hanya itu perpaduan antara model dan media memberikan dampak yang signifikan. Hal ini sejalan dengan penelitian Nurhalisa dkk., (2025) yang membuktikan bahwa penerapan PBL yang dipadukan dengan media *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Berdasarkan temuan diatas, model dan media pembelajaran merupakan dua komponen penting yang saling berkaitan dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memperjelas pesan, meningkatkan perhatian peserta didik, serta mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, perpaduan keduanya akan lebih berdampak besar pada proses pembelajaran agar lebih optimal sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran adalah media *Kahoot*. Menurut Riantimun dkk., (2023) menyatakan bahwa *Kahoot* adalah platform kuis interaktif berbasis teknologi yang memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dan menyenangkan dalam proses evaluasi pembelajaran. Hal ini didukung dengan penelitian Marwah dan Mahmudah (2023) yang

mengatakan bahwa media pembelajaran *Kahoot* memiliki dampak positif dalam pembelajaran agar efektif dan interaktif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian *Kahoot* menjadi solusi alternatif dalam pembelajaran di era digital. Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan media *Kahoot* tidak hanya berdiri sendiri, tetapi juga dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran tertentu untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Penelitian mengenai model *Problem Based Learning* (PBL) yang dikombinasikan dengan media lain sebagian besar telah diterapkan dan terbukti bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun belum banyak penelitian yang mengkombinasikan model PBL dengan media *Kahoot*. Oleh karena itu, penulis berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan memberikan kontribusi melalui penerapan model dan media pembelajaran yang lebih inovatif serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap hasil belajar IPAS kelas V Sekolah Dasar.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS belum mencapai KKTP.
2. Penerapan model pembelajaran yang belum optimal.
3. Belum adanya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
4. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) belum dilaksanakan secara maksimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* (X)
2. Hasil belajar IPAS (Y)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, “Apakah terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V di Sekolah Dasar tahun ajaran 2025/2026?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah, “Untuk mengetahui pengaruh penerapan Model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar tahun ajaran 2025/2026”.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian ilmu pendidikan, khususnya dalam penerapan model dan media pembelajaran. Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat memperkaya referensi ilmiah mengenai efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media pembelajaran *Kahoot* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini berguna bagi:

a) Peserta Didik

Membantu peserta didik menguasai materi IPAS secara lebih baik melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot*, sehingga dapat meningkatkan keaktifan, pemahaman, dan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

b) Pendidik

Sebagai referensi bagi pendidik untuk memberikan pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas, serta mempermudah pendidik dalam melaksanakan pembelajaran model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* sehingga hasil belajar dapat meningkat.

c) Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi kepala sekolah dalam mengembangkan program peningkatan mutu pembelajaran, khususnya melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot*.

d) Peneliti Lain

Dapat menambah wawasan dan memberikan bahan pertimbangan kepada peneliti lain dalam mencari informasi lebih rinci mengenai pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Dalam konteks pendidikan, belajar dipahami sebagai sebuah proses yang tidak hanya berfokus pada perolehan informasi, tetapi juga pengembangan diri peserta didik. Menurut Harefa dkk., (2024) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku dan sikap, serta mengokohkan kepribadian. Definisi ini mencerminkan pandangan umum tentang proses belajar sebagai aktivitas perubahan perilaku dimana proses belajar mengajar berpusat pada pendidik (*teacher-centered*). Dalam metode ini, pendidik menjadi sumber utama informasi, sementara peserta didik lebih banyak berperan sebagai penerima materi secara pasif seperti ceramah dan pemberian tugas tanpa melibatkan peserta didik secara aktif, yang beranggapan bahwa pengetahuan telah tersirat di alam dan tugas peserta didik adalah mengeksplorasi, menggali, menemukan, serta memahaminya untuk memperoleh pengetahuan.

Hal ini selaras dengan pendapat Sudirman dkk., (2023) yang menerangkan bahwa belajar tidak hanya berhubungan dengan banyaknya pengetahuan yang dimiliki seseorang, tetapi juga mencakup keseluruhan kemampuan individu. Oleh karena itu, ciri utama belajar adalah terjadinya perubahan perilaku pada diri individu. Perubahan ini tidak hanya terbatas pada aspek kognitif atau pengetahuan, tetapi juga mencakup aspek sikap, nilai, dan keterampilan.

Pendapat lain dikemukakan Sartika dkk., (2022) bahwa belajar mencakup perubahan perilaku pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga tidak terbatas pada penguasaan pengetahuan semata. Proses belajar terlihat melalui berbagai aktivitas, seperti membaca, mengamati, mendengarkan, dan meniru, yang berperan dalam membentuk cara berpikir, keterampilan, serta sikap peserta didik. Secara luas, belajar dipahami sebagai suatu proses yang mendorong peserta didik mengembangkan kepribadian secara utuh dan seimbang

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang bersifat menyeluruh dan terarah, tidak hanya berfokus pada perolehan pengetahuan, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan, sikap, dan nilai yang mendukung pembentukan kepribadian peserta didik. belajar ditandai oleh terjadinya perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses ini berlangsung melalui berbagai aktivitas, seperti membaca, melihat, mendengar, dan meniru, sehingga mengarahkan peserta didik untuk berkembang secara utuh, seimbang, dan berkesinambungan.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar dipahami sebagai arah yang hendak dicapai melalui proses pembelajaran agar peserta didik mengalami perkembangan kemampuan secara optimal. Suryadi dan Nugraha (2024) menyatakan bahwa tujuan belajar merupakan perumusan hasil yang diharapkan berupa penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang harus dicapai peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan belajar tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kesiapan peserta didik dalam menghadapi tantangan belajar.

Sejalan dengan hal tersebut, Wahyuni dan Prasetyo (2023) menjelaskan bahwa tujuan belajar berfungsi sebagai pedoman utama dalam menentukan strategi, metode, dan evaluasi pembelajaran. Tujuan belajar mencerminkan kompetensi yang harus dimiliki peserta didik yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dengan adanya tujuan yang jelas, proses pembelajaran dapat berlangsung secara sistematis dan mampu mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam setiap tahapan pembelajaran.

Pandangan lain dikemukakan oleh Arifin dan Lestari (2022) yang menyatakan bahwa tujuan belajar mencakup pengembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang. Tujuan belajar tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pembentukan sikap positif serta penguasaan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui berbagai aktivitas belajar, seperti membaca, mengamati, berdiskusi, mempraktikkan, dan merefleksikan pengalaman belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar merupakan sasaran utama yang ingin dicapai melalui proses pembelajaran yang mencakup pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai peserta didik. Tujuan belajar menuntut keterpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga membentuk peserta didik yang berkembang secara utuh, seimbang, dan berkelanjutan.

3. Teori Belajar

Teori belajar memberikan landasan konseptual bagi pendidik dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Menurut Sardiman (2016) bahwa teori belajar adalah kerangka konseptual yang memaparkan hubungan antara stimulus, respons, dan

proses mental sehingga terbentuk perilaku baru sebagai hasil dari pengalaman belajar. Adapun macam-macam teori belajar secara umum adalah sebagai berikut:

1) Teori Belajar Behavioristik

Teori ini menekankan tata cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik, perancangan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas maupun di luar kelas. Menurut Herliani dkk., (2023) Ada tiga teori belajar yang populer dikalangan para pendidik, yaitu teori behavioristik, kognitif, dan konstruktivisme.

2) Teori Belajar Kognitif

Bunyamin (2021) menyatakan teori belajar kognitif merupakan teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar itu sendiri. Belajar tidak hanya sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, lebih dari itu belajar melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks, teori ini ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak berjalan terpisah-pisah tetap mengalir, bersambung-sambung menyeluruh.

3) Teori Belajar Konstruktivisme

Teori ini adalah integrasi prinsip yang dieksplorasi melalui teori chaos, network, dan teori kekompleksitas dan organisasi diri. Belajar adalah proses yang terjadi dalam lingkungan samar-samar dari peningkatan. elemen-elemen inti yang tidak sepenuhnya dikontrol oleh individu. Bunyamin (2021) menjelaskan bahwa belajar (didefinisikan sebagai pengetahuan yang dapat ditindak) dapat terletak di luar diri kita (dalam organisasi atau suatu database), terfokus pada hubungan serangkaian informasi yang terkhusus.

Hal ini didukung dengan pendapat Kumala (2016) yang menerangkan teori konstruktivisme merupakan teori yang menyatakan bahwa

pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang ada diluar, tetapi ada dalam diri seseorang yang membentuknya berdasarkan dari hasil pengalaman yang didupatkannya

Pendapat lain dikemukakan Arian (2022) yang menjelaskan bahwa macam-macam teori belajar adalah sebagai berikut:

1. Teori Behavioristik
Menekankan pada perubahan tingkah laku yang terjadi karena pengalaman belajar. Belajar dipandang sebagai hubungan antara stimulus (rangangan) dan respons (tanggapan). Pendidik berperan memberikan stimulus, sedangkan peserta didik memberikan respons yang diharapkan.
2. Teori Kognitif
Teori ini dikembangkan oleh Jean Piaget yang menjelaskan bahwa belajar merupakan proses perubahan persepsi dan pemahaman individu terhadap lingkungannya. Dalam proses ini, peserta didik secara aktif membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitar, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir secara bertahap sesuai dengan tingkat perkembangannya.
3. Teori Konstruktivisme
Teori ini berfokus pada pembelajaran kontekstual, di mana peserta didik secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Piaget dan Vygotsky sebagai tokoh penting dalam teori ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran agar mereka dapat mengonstruksi pemahamannya sendiri.
4. Teori Humanistik
Melihat belajar dari sudut pandang perkembangan kepribadian manusia secara utuh. Tujuannya membangun potensi positif peserta didik, membentuk sikap, nilai, dan emosi yang mendukung pembelajaran. Selain itu, penerapan teori belajar yang tepat membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan beberapa teori belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar meliputi teori behavioristik, teori belajar kognitif, teori belajar konstruktivisme, dan teori belajar humanistik. Keempat teori

ini memberikan landasan bagi pendidik dalam memahami bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dengan mengetahui teori-teori belajar tersebut, pendidik dapat merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran dengan lebih efektif. Selain itu, penerapan teori belajar yang tepat membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Dalam penelitian ini menggunakan teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky. Teori ini menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik secara aktif melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan. Teori konstruktivisme sesuai dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) karena PBL menuntut peserta didik untuk aktif memahami masalah, mencari informasi, berdiskusi, dan menemukan solusi. Melalui proses tersebut, peserta didik membangun pemahaman berdasarkan pengalamannya sendiri. Kegiatan diskusi kelompok juga mendukung pandangan Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran.

Penggunaan media *Kahoot* mendukung penerapan teori konstruktivisme karena mendorong keaktifan peserta didik dalam memahami materi melalui kuis interaktif. Umpan balik yang diberikan secara langsung membantu peserta didik memperbaiki dan memperkuat pemahamannya. Dengan demikian, penerapan model PBL yang didukung media *Kahoot* sejalan dengan teori konstruktivisme karena menekankan keaktifan peserta didik, kerja sama, dan pembelajaran yang bermakna.

4. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip belajar bisa dipakai menjadi pedoman berpikir, pedoman berpegang dan menjadi sumber semangat supaya prosedur belajar dan pembelajaran bisa berjalan dengan baik antara pembimbing dan

peserta didik. Menurut Ariani dkk., (2022) prinsip belajar ialah suatu interaksi yang berlangsung antara pembimbing dan peserta didik dengan tujuan supaya peserta didik memperoleh semangat belajar yang bermanfaat untuk dirinya sendiri.

Adapun beberapa prinsip belajar menurut Ngalim Purwanto dalam Ariani dkk., (2022) adalah:

1. Dalam belajar setiap peserta didik harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.
2. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
3. Belajar harus dapat menimbulkan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.
4. Belajar itu proses kontinu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
5. Belajar memerlukan sarana cukup, sehingga anak dapat belajar dengan tenang.
6. Perlu ada interaksi anak dengan lingkungannya.

Pendapat diatas diperkuat dengan Muis (2013) yang menyatakan bahwa prinsip belajar diantaranya:

1. Prinsip Kesiapan.
2. Prinsip Motivasi.
3. Prinsip Persepsi dan keaktifan.
4. Prinsip Tujuan dan keterlibatan langsung.
5. Prinsip Perbedaan Individual.
6. Prinsip Belajar Kognitif.
7. Prinsip Belajar Afektif.
8. Proses Belajar Psikomotor.
9. Prinsip pengulangan, balikan, penguatan dan evaluasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat di simpulkan bahwa prinsip prinsip merupakan pedoman yang mengatur interaksi antara pendidik dan peserta didik agar tercipta semangat, motivasi, serta hasil belajar yang optimal, prinsip belajar menekankan pada partisipasi aktif siswa, keterpaduan materi, dan motivasi yang kuat.

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Djamaludin dkk., (2019) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012, menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi terencana antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar tertentu. Proses ini bertujuan mengembangkan potensi peserta didik melalui kegiatan yang aktif, kreatif, dan menyenangkan agar kompetensi yang diharapkan dapat tercapai.

Selaras dengan peraturan diatas, Nurlina dkk., (2023) menambahkan bahwa pembelajaran pada hakikatnya proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik dan tugas pendidik adalah mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat di simpulkan bahwa Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terencana antara peserta didik dengan pendidik serta berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu. Tujuan utamanya adalah membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai

positif melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran melibatkan sinergi antara berbagai komponen peserta didik, pendidik, materi, dan lingkungan yang diarahkan untuk menghasilkan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam hal ini, pendidik berperan aktif sebagai fasilitator yang menciptakan kondisi belajar yang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan potensi peserta didik.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dinilai sebagai pedoman utama dalam merancang proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran menurut Tanjung dan Albina (2025) merupakan rumusan yang menjelaskan pengetahuan, keterampilan, kemampuan, dan sikap yang harus dimiliki peserta didik sebagai hasil dari proses belajar. Rumusan ini disusun secara terukur dan dapat diamati sehingga menjadi pedoman bagi pendidik dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat berbentuk tujuan umum yang memerlukan beberapa kali pertemuan untuk mencapainya serta tujuan khusus yang dapat dicapai dalam satu kali pertemuan

Penerapan tujuan pembelajaran yang jelas dan terarah merupakan dasar penting bagi terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Menurut Albina dkk., (2025) bahwa tujuan pembelajaran memiliki keterkaitan erat dengan perencanaan pembelajaran, pemilihan metode, media, dan kegiatan pembelajaran. Dengan merancang kegiatan yang sesuai dengan tujuan, memilih metode dan media yang tepat, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung ketercapaian hasil belajar.

Perumusan tujuan pembelajaran memegang peranan penting dalam setiap kegiatan belajar mengajar karena menjadi arah yang ingin dicapai dari proses pembelajaran. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah hasil yang diharapkan

dapat dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, baik berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Menurut Hamalik (2013) tujuan pembelajaran dapat dirinci sebagai berikut:

1. Mengembangkan Pengetahuan
Membantu peserta didik memahami konsep dan fakta.
2. Meningkatkan Keterampilan
Melatih kemampuan praktis atau teknis.
3. Membentuk Sikap dan Nilai
Menanamkan sikap positif dan etika.
4. Mendorong Berpikir Kritis dan Kreatif
Memecahkan masalah dan menemukan solusi.
5. Menumbuhkan Kemandirian Belajar
Membuat peserta didik belajar aktif dan mandiri.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan rumusan yang menjelaskan pengetahuan, keterampilan, kemampuan, dan sikap yang harus dimiliki peserta didik sebagai hasil dari proses belajar. Rumusan ini harus disusun secara jelas, terukur, dan dapat diamati sehingga dapat menjadi pedoman bagi pendidik dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran.

3. Ciri-ciri Pembelajaran

Pembelajaran memiliki karakteristik tertentu yang membedakannya dari aktivitas lain, karena pembelajaran merupakan proses yang dirancang secara sadar untuk menghasilkan perubahan kemampuan dan perilaku peserta didik. Rahman dan Fitria (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran ditandai oleh adanya tujuan yang jelas, interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta tersedianya materi dan kegiatan yang disusun secara sistematis. Ciri tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran bukanlah kegiatan spontan, melainkan proses terencana yang memiliki arah dan sasaran yang ingin dicapai.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Putri dan Kurniawan (2023) mengemukakan bahwa salah satu ciri utama pembelajaran adalah terjadinya proses komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta

didik. Dalam pembelajaran, pendidik tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing, memotivasi, dan mengarahkan peserta didik agar aktif dalam membangun pengetahuan. Keaktifan peserta didik menjadi indikator penting keberhasilan pembelajaran karena menunjukkan keterlibatan langsung dalam proses belajar.

Pandangan lain disampaikan oleh Siregar dan Lubis (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran ditandai oleh penggunaan berbagai strategi, metode, dan media yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Keberagaman pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, menantang, dan bermakna sehingga peserta didik terdorong untuk berpikir kritis, kreatif, serta mampu memecahkan masalah.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pembelajaran meliputi adanya tujuan yang jelas, interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik, keterlibatan peserta didik secara langsung dalam proses belajar, serta penggunaan strategi, metode, dan media pembelajaran yang variatif dan terencana. Seluruh ciri tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran merupakan proses yang sistematis, dinamis, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan peserta didik secara menyeluruh.

C. Pembelajaran IPAS

1. Pengertian IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang ilmu yang mengkaji makhluk hidup maupun benda mati di alam. Menurut Riyadi (2025) IPAS juga mempelajari kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam KBBI, secara umum, ilmu pengetahuan dipahami sebagai kumpulan pengetahuan yang tersusun secara logis

dan sistematis dengan memperhatikan hubungan sebab-akibat. Pengetahuan tersebut mencakup aspek alam dan sosial yang saling melengkapi satu sama lain.

Lebih lanjut, IPAS dipahami sebagai mata pelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) dalam satu kesatuan pembelajaran. Menurut Suhelayanti dkk., (2023) tujuan dari IPAS adalah membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan ilmiah. Hal ini sejalan dengan pendekatan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berbasis proyek dan kontekstual.

Seiring perkembangan zaman, berbagai permasalahan tidak dapat diselesaikan hanya dengan menggunakan satu disiplin ilmu saja. Oleh karena itu, diperlukan penerapan beberapa disiplin ilmu secara terpadu. Menurut Nadhifah dkk., (2023). salah satu pendekatan yang digunakan adalah pengintegrasian ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang dikenal dengan istilah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial IPAS.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat di simpulkan bahwa pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah gabungan antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang mempelajari makhluk hidup, benda mati, serta interaksinya di alam semesta, termasuk kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial.

2. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan pembelajaran IPAS memberikan peserta didik pemahaman yang menyeluruh mengenai hubungan antara fenomena alam dan fenomena sosial di lingkungan sekitar. Menurut Evitasari dkk., (2025)

pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan pada penguasaan fakta dan konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan proses, berpikir kritis, kreativitas, serta kesadaran terhadap isu-isu lingkungan. dengan pendekatan ini, peserta didik diarahkan untuk mengeksplorasi, menyelidiki, dan mengintegrasikan pengetahuan IPA dan IPS secara holistik sehingga dapat memecahkan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini didukung dengan pendapat Suhelayanti dkk., (2021) yang menyatakan tujuan pembelajaran IPAS juga diarahkan untuk mengembangkan ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena alam dan sosial, mendorong mereka untuk berperan aktif dalam menjaga dan melestarikan lingkungan, melatih keterampilan inkuiri dalam memecahkan masalah, memahami diri dan lingkungannya, serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. dengan demikian, pembelajaran IPAS bertujuan membentuk peserta didik sesuai dengan *Profil Pelajar Pancasila*, yaitu berakhlak mulia, bernalar kritis, kreatif, mandiri, bergotong royong, dan berkebinekaan global.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial IPAS sendiri merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, sekaligus mengkaji kehidupan manusia sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Adapun tujuan pembelajaran IPAS yang dirilis Kemendikbudristek (2022) secara lebih rinci adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.

4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS adalah membentuk peserta didik yang memiliki pemahaman menyeluruh tentang hubungan antara fenomena alam dan sosial, mampu mengembangkan rasa ingin tahu, keterampilan inkuiri, berpikir kritis, kreativitas, serta kepedulian terhadap lingkungan, sekaligus mampu mengintegrasikan pengetahuan IPA dan IPS secara holistik untuk memecahkan permasalahan kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diarahkan untuk mengenal dirinya, memahami lingkungan sosial dan perubahan masyarakat dari waktu ke waktu, serta berperan aktif dalam menjaga dan melestarikan lingkungan.

3. Pembelajaran IPAS di SD

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar merupakan pendekatan pembelajaran terpadu yang menggabungkan kajian ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial secara menyeluruh. Rahmawati dan Nugroho (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS di SD dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui pengamatan langsung terhadap lingkungan, sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan hal tersebut, Setiawan dan Mulyani (2023) menyatakan bahwa pembelajaran IPAS di SD menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar melalui kegiatan eksplorasi, diskusi, dan penyelidikan sederhana. Pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk membangun pemahaman secara mandiri, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Firmansyah dan Kurniawati (2022) yang menyebutkan bahwa pembelajaran IPAS memadukan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara seimbang. Melalui integrasi materi IPA dan IPS, peserta didik dilatih untuk memahami hubungan antara manusia dan lingkungan, baik lingkungan alam maupun lingkungan sosial, sehingga terbentuk kesadaran terhadap pentingnya menjaga keseimbangan dan kelestarian lingkungan.

Berdasarkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar merupakan proses pembelajaran terpadu yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik secara holistik. Pembelajaran ini menekankan keterlibatan aktif peserta didik, pengaitan materi dengan kehidupan nyata, serta pembentukan kesadaran sosial dan lingkungan sebagai bekal penting bagi perkembangan peserta didik di masa depan.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan keterampilan atau kemampuan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh atau dikuasai peserta didik melalui keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Menurut Andryannisa dkk., (2023) hasil belajar diartikan sebagai sesuatu yang dicapai atau diperoleh setelah peserta didik mengikuti kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan proses belajar dapat ditunjukkan melalui prestasi belajar, yang merupakan cerminan dari hasil belajar peserta didik pada jenjang pendidikan yang sedang ditempuh.

Hal ini sejalan dengan Utami dkk., (2019) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh peserta didik melalui serangkaian kegiatan pembelajaran, yang ditandai dengan adanya perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan tersebut mencakup penguasaan pengetahuan, pembentukan sikap, serta

pengembangan keterampilan. Pencapaian hasil belajar dapat diukur melalui evaluasi yang diberikan pendidik setelah proses pembelajaran berlangsung, sebagai indikator tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Purwaningsih (2022) menambahkan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan yang diperoleh peserta didik setelah mengalami serangkaian aktivitas belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Perubahan tersebut meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan), sehingga hasil belajar tidak hanya diukur dari seberapa banyak peserta didik menguasai materi, tetapi juga dari bagaimana mereka bersikap dan bertindak setelah proses pembelajaran berlangsung.

Menurut pendapat diatas, dapat di simpulkan bahwa hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh peserta didik melalui proses pembelajaran, yang ditandai dengan adanya perubahan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan ini mencakup penguasaan pengetahuan, pembentukan sikap, dan pengembangan keterampilan.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar menunjukkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat. Dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Menurut Siregar (2024) hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dikelompokkan menjadi dua kategori: faktor internal, faktor eksternal

1. Faktor Internal (Dari dalam diri Peserta Didik).

Faktor ini berasal dari kondisi fisik maupun psikis peserta didik.

- a. Fisiologis: kondisi kesehatan, pancaindra, dan kebugaran tubuh.
- b. Psikologis: kecerdasan (IQ), minat, motivasi, bakat, perhatian, kesiapan mental, dan gaya belajar.

2. Faktor Eksternal (Lingkungan)
 - a. Keluarga: pola asuh orang tua, perhatian, dukungan emosional, dan ketersediaan fasilitas belajar di rumah.
 - b. Sekolah: kualitas guru, metode mengajar, kurikulum, sarana prasarana, iklim kelas, dan manajemen sekolah.
 - c. Masyarakat: lingkungan pergaulan, budaya, dan kondisi sosial sekitar yang mendukung atau menghambat belajar.

Pendapat lain dikemukakan Adryannisa dkk., (2023) bahwa hasil belajar peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh proses pembelajaran. Terdapat beberapa dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar yakni faktor internal dan eksternal. Faktor yang terdapat dalam diri individu atau internal, dikelompokkan menjadi dua faktor yaitu faktor psikis dan faktor fisik. Faktor psikis antara lain: kognitif, afektif, psikomotor, kepribadian. Faktor yang ada diluar individu atau eksternal yang disebut sebagai faktor sosial antara lain faktor keadaan keluarga, guru dan cara mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat di simpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi aspek fisiologis (kondisi jasmani) dan aspek psikologis (kecerdasan, sikap, bakat, minat, dan motivasi). Sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan sosial yang terdiri dari keluarga, sekolah, dan masyarakat.

3. Indikator Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran, keberhasilan peserta didik tidak hanya ditentukan oleh nilai akhir yang diperoleh, tetapi juga oleh perubahan kemampuan, sikap, dan keterampilan yang ditunjukkan selama kegiatan belajar berlangsung. Putra dkk., (2024) menyatakan bahwa penilaian hasil belajar tidak cukup hanya mengukur penguasaan pengetahuan secara teoritis, tetapi juga harus mencakup aspek sikap dan keterampilan yang ditunjukkan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, ketiga ranah hasil belajar, yaitu

kognitif, afektif, dan psikomotorik, menjadi landasan penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran yang telah direncanakan. Menurut Anderson dan Krathwohl (2010) hasil belajar mencakup tiga ranah berikut:

1. Ranah kognitif mencakup kegiatan mental atau proses berpikir. Tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks, yaitu: pengetahuan, pemahaman, pemecahan masalah, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah afektif mencakup terdiri dari *receiving* (penerimaan), *responding* (respon), *valuing* (menilai/menghargai), *organizing* (mengorganisasi), dan *characterizing* (karakterisasi). Penilaian ranah afektif dapat dilakukan melalui observasi sikap, angket, atau catatan refleksi.
3. Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik atau kemampuan bertindak menggunakan alat, mengerjakan prosedur, dan menghasilkan produk tertentu. Penilaian ranah ini dapat dilakukan dengan tes kinerja, observasi langsung, simulasi, maupun unjuk kerja selama proses pembelajaran berlangsung.

Sedangkan menurut Putri dan Kamarudin (2025) terdapat tiga macam teori hasil belajar yang terdiri dari:

1. Ranah Kognitif
Kemampuan mengingat dan memahami materi pelajaran, Menerapkan konsep pada situasi baru, Menganalisis membandingkan dan menyimpulkan informasi, Ketuntasan belajar.
2. Ranah Afektif
Sikap disiplin dalam mengikuti pembelajaran, tanggung jawab dalam mengerjakan tugas, Kerja sama dengan teman sekelompok, kejujuran dalam proses belajar dan evaluasi, motivasi serta minat belajar terhadap mata pelajaran IPAS.
3. Ranah Psikomotorik
Keterampilan melakukan kegiatan pengamatan atau eksperimen sederhana, keterampilan menyajikan hasil kerja (laporan, presentasi), partisipasi aktif dalam diskusi dan praktik, penggunaan alat atau media pembelajaran secara tepat.

Berdasarkan pendapat para ahli, hasil belajar peserta didik dapat dievaluasi melalui tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif mencakup kemampuan berpikir mulai dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, hingga

mengevaluasi informasi. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, serta minat belajar yang ditunjukkan peserta didik, sedangkan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan fisik dan kemampuan bertindak setelah mendapatkan pengalaman belajar. Dalam penelitian ini, penulis memfokuskan pengukuran pada ranah kognitif, karena tujuan penelitian adalah untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai pengetahuan, keterampilan berpikir, dan pemecahan masalah. Selain itu, ranah kognitif dipilih karena lebih sesuai untuk mengukur peningkatan kemampuan akademik peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran, sehingga hasil penelitian dapat dianalisis secara lebih objektif dan terukur melalui tes hasil belajar.

E. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Dengan adanya model pembelajaran, seluruh komponen pembelajaran mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi dapat diatur secara terstruktur agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Menurut Helmiati (2012) model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan tergambar dari awal hingga akhir, serta disajikan secara khas oleh pendidik. Model ini berfungsi sebagai bingkai yang memadukan pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran sehingga membentuk pola pembelajaran yang terarah

Pengembangan model pembelajaran yang tepat bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar secara aktif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga pada akhirnya mereka mampu meraih hasil belajar serta prestasi yang optimal. Lebih lanjut menurut Rahmah dkk., (2025) model pembelajaran memegang peranan penting sebagai kerangka konseptual yang memberikan panduan bagi pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.

Sejalan dengan itu, Hasriadi (2022) menjelaskan bahwa model pembelajaran juga dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Model ini menjadi pedoman bagi pendidik dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran di kelas. Dengan memadukan pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran secara terpadu, kegiatan belajar dapat berlangsung lebih terarah, efektif, dan efisien.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang dirancang secara sistematis untuk mengatur seluruh komponen pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Model ini memadukan pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran secara terpadu sehingga proses belajar mengajar berlangsung terarah, efektif, dan efisien.

2. Macam-macam Model Pembelajaran

Pembelajaran inovatif hadir sebagai solusi untuk mengatasi kejenuhan dalam proses belajar yang monoton serta mendorong peserta didik lebih aktif dan kreatif. Menurut Rika dkk., (2024) ada beberapa model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan, yaitu:

1. *Discovery Learning*
Peserta didik diarahkan untuk menemukan konsep atau prinsip melalui eksplorasi dan pengalaman belajar langsung.
2. *Problem-Based Learning (PBL)*
Peserta didik diberikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sebagai titik awal untuk memahami konsep.
3. *Problem Solving*
Peserta didik dilibatkan secara aktif dalam pemecahan masalah melalui strategi seperti mind mapping, diskusi, dan kerja kelompok.
4. Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*)
Menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata peserta didik sehingga pembelajaran lebih bermakna.

5. PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).
Menekankan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif, menumbuhkan kreativitas, serta menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan.
6. Kooperatif (*Cooperative Learning*)
Mengorganisasi peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen untuk bekerja sama menyelesaikan tugas atau permasalahan.

Pendapat lain dikemukakan Fathurrohman (2015), yang menyatakan terdapat berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, yakni:

1. *Project Based Learning* (PjBL)
Model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar (produk).
2. *Inquiry Learning* (Pembelajaran Inkuiri)
Kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.
3. *Role Playing* (Bermain Peran)
Model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh peserta didik dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati.
4. *Picture and Picture*
Model pembelajaran yang menggunakan media gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan yang logis. Model ini mengandalkan gambar sebagai media utama dalam proses pembelajaran.
5. *Examples Non Examples*
Model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media analisis. Peserta didik diminta untuk menganalisis gambar lalu mendeskripsikan mana yang termasuk contoh (benar) dan mana yang bukan contoh (salah) dari materi yang sedang dipelajari.
6. *Numbered Heads Together* (NHT)
Model pembelajaran kooperatif di mana setiap siswa diberi nomor, kemudian pendidik memanggil nomor secara acak untuk menjawab pertanyaan, sehingga memastikan seluruh siswa siap dan bertanggung jawab atas tugasnya.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran inovatif merupakan solusi untuk mengatasi kejenuhan dan mengubah paradigma pembelajaran menjadi lebih

berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Adapun macam-macam model pembelajaran yakni model pemecahan masalah dan penemuan konsep (*Discovery/Inquiry, PBL*), kolaborasi kelompok (*Cooperative, NHT*), hingga pemanfaatan proyek dan media visual (*PjBL, Picture and Picture*).

Dalam hal ini penulis memilih model *Problem Based Learning* yang menjadi fokus penelitian. Model ini dipilih karena dapat mendukung hasil belajar peserta didik sehingga memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik. Model ini menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam memecahkan masalah nyata, sehingga mendorong kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif. Penggunaan media *Kahoot* sebagai pendukung pembelajaran membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

F. Model *Problem Based Learning*

1. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif untuk menstimulasi keaktifan peserta didik adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Syamsidah dan Suryani (2018) model PBL merupakan salah satu model pembelajaran yang menempatkan peserta didik secara aktif dalam proses pemecahan masalah melalui tahapan-tahapan metode ilmiah. Melalui model ini, peserta didik diharapkan dapat mempelajari pengetahuan yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi sekaligus mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah tersebut.

Pengertian pembelajaran berbasis masalah atau PBL menurut Rieschka (2020) merupakan suatu model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan pembelajaran. Model ini dimulai dengan pemberian masalah yang bersumber dari dunia nyata pada awal pembelajaran, sehingga peserta didik terdorong untuk mengidentifikasi

masalah, menganalisis informasi, dan merumuskan solusi secara mandiri maupun dalam kelompok.

Model PBL mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif dengan memecahkan permasalahan yang kompleks dalam konteks situasi yang nyata. Menurut Muhartini dkk., (2023) pembelajaran berbasis masalah atau PBL merupakan salah satu model pembelajaran yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran teknologi, karena mampu merespons tuntutan peningkatan kualitas pembelajaran serta mempersiapkan peserta didik menghadapi dinamika perubahan di dunia kerja.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model PBL merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar. Model ini diawali dengan pemberian masalah yang bersumber dari dunia nyata, sehingga peserta didik terdorong untuk menganalisis, mengidentifikasi, dan merumuskan solusi secara mandiri maupun dalam kelompok.

2. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* memiliki karakteristik utama yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menghadirkan masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran. Menurut Syamsidah dan Suryani (2018) karakteristik PBL meliputi:

1. Belajar dimulai dengan suatu masalah yang autentik dan relevan dengan kehidupan peserta didik.
2. Masalah yang diangkat bersifat terbuka sehingga memungkinkan adanya berbagai alternatif jawaban.
3. Peserta didik membangun pengetahuan sendiri melalui proses penyelidikan (*inquiry*) dan diskusi.
4. Pendidik berperan sebagai fasilitator, bukan sebagai pemberi informasi utama.
5. Pembelajaran berlangsung secara kolaboratif, baik dalam kelompok kecil maupun secara klasikal.
6. Proses belajar bersifat student centered, sedangkan pendidik hanya memberikan arahan dan bimbingan.
7. Hasil belajar lebih menekankan pada proses, yaitu keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kemandirian belajar.

Karakteristik model *Problem Based Learning* ditandai dengan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan diawali oleh suatu permasalahan nyata, menurut Yuantari dkk., (2023) karakteristik tersebut antara lain:

1. Pembelajaran diawali dengan suatu masalah yang autentik dan relevan dengan kehidupan peserta didik.
2. Masalah bersifat terbuka (*open ended*) sehingga memungkinkan adanya berbagai alternatif jawaban.
3. Peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan penyelidikan, analisis, dan diskusi.
4. Peran pendidik sebagai fasilitator, bukan sebagai sumber utama informasi.
5. Pembelajaran dilakukan secara kolaboratif dalam kelompok kecil maupun secara klasikal.
6. Fokus pembelajaran pada peserta didik (*student centered learning*) dengan menekankan keterlibatan aktif mereka.
7. Hasil belajar menekankan pada proses, terutama keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, serta kemandirian belajar.

Karakteristik Model *Problem Based Learning* menunjukkan bahwa proses pembelajaran diawali dengan suatu masalah nyata yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Menurut Eismawati dkk., (2019) masalah yang digunakan bersifat terbuka sehingga memungkinkan peserta didik menemukan berbagai alternatif solusi. Dalam pelaksanaannya, peserta didik didorong untuk aktif membangun pengetahuan melalui kegiatan penyelidikan, analisis, dan diskusi, sedangkan pendidik berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya proses pembelajaran. Kegiatan belajar dilaksanakan secara kolaboratif baik dalam kelompok kecil maupun secara klasikal, dengan penekanan pada proses pemecahan masalah, bukan hanya pada hasil akhir. Melalui model pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta menumbuhkan kemandirian dalam belajar

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik utama model *Problem Based Learning* terletak pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menghadirkan masalah nyata sebagai titik awal proses belajar. Masalah yang digunakan bersifat terbuka sehingga memungkinkan berbagai alternatif solusi, dan peserta didik didorong untuk membangun pengetahuan melalui penyelidikan, analisis, serta diskusi secara kolaboratif. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya pembelajaran, sedangkan hasil belajar lebih menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, kreativitas, serta kemandirian belajar.

3. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Langkah-langkah Model *Problem Based Learning* merupakan tahapan sistematis yang harus dilalui dalam proses pembelajaran agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Setiap langkah memiliki peran penting dalam mengarahkan peserta didik untuk aktif menemukan pengetahuan, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta menumbuhkan sikap kolaboratif melalui pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. Menurut Israni (2024) sintaks PBL terdiri dari lima fase utama, yaitu:

1. Orientasi peserta didik pada masalah, yaitu pendidik menyajikan fenomena atau permasalahan nyata yang relevan untuk diamati dan dipahami peserta didik.
2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, yaitu peserta didik secara berkelompok mengidentifikasi serta mendiskusikan permasalahan yang diberikan.
3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, yaitu pendidik memfasilitasi peserta didik dalam mencari informasi, melakukan penyelidikan, dan mengumpulkan data melalui literatur, internet, maupun sumber lain.
4. Mengembangkan dan menyajikan penyelesaian masalah, yaitu peserta didik mempresentasikan hasil diskusi atau solusi yang diperoleh di depan kelas untuk mendapat masukan.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, yaitu pendidik bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap solusi dan proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dilakukan melalui beberapa tahapan pembelajaran yang dirancang secara sistematis. Menurut Rahmadani dan Pasaribu (2022), tahapan tersebut mencakup kegiatan sebagai berikut:

1. Orientasi peserta didik pada masalah.
2. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.
3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Sedangkan model *Problem-Based Learning* (PBL) menurut Okta dkk., (2024), model ini diterapkan melalui lima tahapan sebagai berikut:

1. Orientasi masalah, yaitu peserta didik diarahkan pada permasalahan yang relevan agar dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
2. Pengorganisasian peserta didik, peserta didik dibentuk dalam kelompok untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam menjawab pertanyaan.
3. Penyelidikan belajar, peserta didik mencari data, membaca literatur, serta menggunakan berbagai sumber untuk memperoleh informasi, kemudian mendiskusikan hasilnya dalam kelompok.
4. Presentasi hasil karya, peserta didik mempresentasikan hasil diskusi atau solusi yang diperoleh sebagai bentuk pemahaman terhadap masalah.
5. Analisis dan evaluasi, peserta didik bersama pendidik melakukan kegiatan merangkum pokok-pokok pembahasan serta tindak lanjut guna memperkuat pemahaman konsep.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti memilih sintaks model *Problem Based Learning* menurut Rahmadani dan Pasaribu (2022) yang terdiri atas lima tahapan, yaitu orientasi peserta didik pada masalah, pengorganisasian peserta didik untuk belajar, penyelidikan individu maupun kelompok, pengembangan dan penyajian hasil karya atau solusi, serta analisis dan evaluasi proses pembelajaran. Tahapan-tahapan tersebut dipilih karena mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan pengetahuan, mengembangkan

kemampuan berpikir kritis, serta membangun sikap kolaboratif melalui pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Dalam proses pembelajaran, setiap model tentu memiliki sisi positif dan negatif yang perlu diperhatikan oleh pendidik. Hal ini berlaku pula pada model *Problem Based Learning* (PBL) yang banyak digunakan karena dinilai mampu menghadirkan pembelajaran yang bermakna, melatih peserta didik berpikir kritis, serta mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Menurut Setiawan dkk., (2024) kelebihan Model PBL diantaranya:

1. Meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik karena mereka terlibat langsung dalam pemecahan masalah nyata.
2. Mendorong interaksi baik antar peserta didik maupun dengan pendidik, sehingga suasana belajar lebih aktif.
3. Melatih keterampilan berpikir kritis dan berpikir tingkat tinggi (HOTS) melalui analisis, sintesis, dan evaluasi masalah.
4. Membuat pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual, karena masalah yang dipelajari dekat dengan kehidupan nyata.
5. Meningkatkan kemandirian belajar, sebab peserta didik terbiasa mencari informasi dan solusi secara mandiri.
6. Mengembangkan kerja sama dan komunikasi, karena umumnya dilakukan dalam kelompok kecil.

Sedangkan kekurangan Model PBL adalah:

1. Membutuhkan waktu yang lebih lama dibanding metode konvensional, terutama pada tahap pemecahan masalah.
2. Pendidik perlu mengubah gaya mengajar menjadi fasilitator, yang bagi sebagian pendidik bisa menjadi tantangan.
3. Sulit diterapkan pada semua kelas, terutama jika peserta didik belum terbiasa belajar mandiri atau berpikir kritis.
4. Membutuhkan materi yang kaya dan variatif, serta menuntut adanya penyelidikan atau riset.
5. Penilaian hasil belajar relatif sulit, karena tidak hanya menilai jawaban benar, tetapi juga proses berpikir, kerja sama, dan kreativitas.
6. Peserta didik yang pasif atau kurang percaya diri mungkin akan tertinggal dalam proses diskusi kelompok.

Lebih lanjut, menurut Rahmadhani dan Pasaribu (2022) menyatakan bahwa kelebihan dan kekurangan PBL meliputi.

Kelebihan PBL yaitu:

1. Penggunaan PBL mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan.
2. Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, PBL mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, ilmiah, serta mandiri dalam menemukan solusi dari masalah nyata.
3. Meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, karena dilibatkan langsung dalam proses pemecahan masalah, sehingga pembelajaran menjadi aktif dan bermakna.
4. Memberikan pengalaman nyata, PBL menghubungkan pembelajaran dengan situasi kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik mampu mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks nyata.

Sedangkan kekurangannya sebagai berikut:

1. Membutuhkan waktu lebih banyak, Proses pembelajaran berbasis masalah memerlukan tahapan diskusi, pencarian data, dan penyelidikan sehingga memakan waktu lebih lama dibanding metode konvensional.
2. Menuntut kesiapan Pendidik, pendidik harus mampu merancang masalah yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik agar pembelajaran berjalan efektif.
3. Tidak semua peserta didik aktif, kemungkinan sebagian ada yang cenderung pasif atau kurang terlibat dalam diskusi kelompok, sehingga hasil belajar mereka tidak maksimal.
4. Membutuhkan sarana pendukung, agar optimal PBL sering kali membutuhkan media, instrumen, atau sumber belajar tambahan yang terkadang terbatas di sekolah.

Ditambahkan Rakhmawati (2021) adapun kelebihan dan kekurangan model PBL Menurut diantaranya sebagai berikut.

Kelebihan Model PBL:

1. Model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif dalam belajar, memotivasi secara internal untuk belajar, dan mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.
2. *Problem Based Learning* menjadikan pendidikan lebih relevan dengan kehidupan nyata dan dunia kerja, serta membiasakan peserta didik menghadapi masalah dan menyelesaikan sendiri.

Sementara kelemahan Model PBL sebagai berikut:

1. Peserta didik terkadang menunjukkan minat yang rendah karena model ini menuntut mereka untuk berfokus pada pemecahan masalah.
2. Model PBL membutuhkan waktu yang relatif lama dalam proses pembelajaran, memerlukan ketersediaan sumber belajar yang memadai, serta tidak semua mata pelajaran sesuai untuk diterapkan dengan model ini.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki berbagai kelebihan, di antaranya mampu meningkatkan hasil belajar, menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, mendorong peserta didik lebih aktif serta kolaboratif, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena dikaitkan dengan situasi nyata. Namun demikian, PBL juga memiliki kelemahan, seperti membutuhkan waktu yang lebih lama, menuntut kesiapan pendidik dan peserta didik, memerlukan sarana pendukung yang memadai, serta tidak semua materi atau mata pelajaran sesuai untuk diterapkan dengan model ini.

G. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pada era modern, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada metode tradisional sebagaimana sebelumnya, melainkan menuntut pendidik untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi. Menurut Fadilah dkk., (2023) media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Kondisi ini mengharuskan pendidik tidak hanya cakap dalam menyampaikan materi, tetapi juga terampil dalam memanfaatkan media berbasis teknologi guna mendukung proses pembelajaran. Media tersebut dapat berupa internet, aplikasi, perangkat lunak, maupun perangkat keras lainnya

Dalam kegiatan pembelajaran, terjadi proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik, di mana pendidik berperan sebagai

penyampai informasi, sedangkan peserta didik berperan sebagai penerima informasi. Hal ini selaras dengan Hasan dkk., (2021) bahwa proses pembelajaran akan berlangsung optimal apabila komunikasi antara keduanya berjalan secara efektif, yaitu pendidik mampu menyampaikan informasi dengan jelas dan peserta didik mampu memahami serta menerima informasi tersebut dengan baik. Untuk mendukung terciptanya komunikasi yang efektif antara pendidik dan peserta didik, diperlukan alat bantu komunikasi atau media pembelajaran

Menurut Kristanto (2016) media pembelajaran merupakan salah faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengurangi bahkan jika perlu menghilangkan dominasi sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penting dalam proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik yang berfungsi untuk menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Perkembangan teknologi menuntut pendidik untuk tidak hanya mengandalkan metode tradisional, tetapi juga memanfaatkan berbagai media berbasis teknologi agar pembelajaran lebih menarik, tidak verbalistik, serta mampu meningkatkan kualitas, efisiensi, dan efektivitas proses pembelajaran.

2. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kejelasan dan efektivitas penyampaian materi agar pesan pembelajaran dapat diterima peserta didik secara optimal. Arsyad (2019) menjelaskan

bahwa media pembelajaran berfungsi memperjelas penyajian informasi sehingga materi yang bersifat abstrak dapat disajikan secara lebih konkret dan mudah dipahami. Dengan demikian, penggunaan media membantu pendidik mengurangi dominasi penyampaian verbal dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna.

Pendapat lain dikemukakan Sudjana (2017) yang menjelaskan bahwa tujuan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mencakup beberapa hal pokok, yaitu:

1. Meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran;
2. Memperjelas bahan pelajaran agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami; dan
3. Menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi, sehingga pembelajaran tidak bersifat monoton dan mampu mendorong keaktifan peserta didik dalam belajar.

Media pembelajaran juga bertujuan meningkatkan efisiensi dan kualitas proses pembelajaran. Daryanto (2016) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran secara tepat dapat membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih terstruktur, menghemat waktu pembelajaran, serta meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berkontribusi langsung terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kejelasan materi, menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik, serta menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi, efektif, dan efisien. Dengan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, proses komunikasi antara pendidik dan

peserta didik dapat berlangsung secara optimal, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih maksimal.

3. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan karena berfungsi sebagai sarana penyalur pesan yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Kristanto, (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan ajar. Lebih lanjut, Kristanto mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam beberapa macam, di antaranya:

1. Media cetak.
2. Media grafis (visual 2D).
3. Media tiga dimensi (visual 3D).
4. Media audio.
5. Media proyeksi diam.
6. Media proyeksi gerak.
7. Media komputer.
8. Media jaringan internet.

Pendapat lain dikemukakan oleh Daryanto (2016), yang membagi jenis media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologinya ke dalam beberapa macam, yaitu:

1. Media Grafis, yaitu media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, seperti gambar, sketsa, dan bagan.
2. Media Audio, yaitu media yang berkaitan dengan indera pendengaran, seperti radio dan rekaman suara.
3. Media Proyeksi Diam, seperti *slide* (film bingkai) dan OHP (*Overhead Projector*).
4. Media Audio Visual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, seperti film dan video.
5. Media Komputer berbasis web (*web-based*), yaitu media yang memanfaatkan teknologi komputer untuk menyampaikan materi secara interaktif, seperti *Kahoot*, *wordwall*, dan *educaplay*.

Adapun macam-macam media pembelajaran menurut Moto (2019) terdiri atas berbagai jenis, di antaranya media audio seperti radio dan rekaman suara, media visual berupa gambar, bagan, atau grafik, media

audio-visual seperti film, televisi, dan video, serta media berbasis teknologi modern seperti komputer, multimedia, dan internet. Setiap jenis media memiliki keunggulan dan keterbatasan masing-masing, sehingga pemilihannya harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki klasifikasi yang beragam dan terus berkembang seiring kemajuan teknologi, mulai dari media konvensional seperti cetak, grafis, dan audio-visual, hingga media modern berbasis komputer dan jaringan internet (*web-based*). Ragam media komputer seperti *platform Kahoot*, *Wordwall*, dan *Educaplay*. Fokus penelitian ini yakni berbantuan media Kahoot. *Media kahoot tergolong pada jenis media Komputer berbasis web (web-based)*.

H. Media Kahoot

1. Pengertian Media Kahoot

Media *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran digital berbasis permainan yang dirancang untuk memperkuat pemahaman konsep melalui pertanyaan interaktif. Menurut Sukawati dkk., (2025) merupakan media digital yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. *Kahoot* juga efektif digunakan sebagai alat asesmen formatif karena dapat memberikan umpan balik secara instan, memungkinkan peserta didik merefleksikan pemahamannya, serta mendorong partisipasi aktif seluruh peserta didik. Lebih lanjut, Novita dan Sundari (2019) menyatakan bahwa media *Kahoot* dapat membantu mengaitkan konsep sains dengan fenomena budaya lokal sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, relevan, sekaligus menumbuhkan kemampuan berpikir kritis serta literasi sains peserta didik.

Ditambahkan Muhajir (2021) bahwa *Kahoot* merupakan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis *game-based learning* yang memungkinkan pendidik membuat kuis, survei, maupun diskusi yang dapat diakses secara langsung oleh peserta didik melalui perangkat digital. Tampilan permainan yang menarik membuat *Kahoot* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran

Aplikasi ini dirancang untuk memfasilitasi berbagai aktivitas pembelajaran melalui kuis, tebakan, diskusi, maupun survei yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Mala dkk., (2024). Menjelaskan bahwa media *Kahoot* dapat dimanfaatkan dalam kegiatan *pretest* maupun *posttest* sebagai sarana asesmen elektronik. Kehadiran *Kahoot* di dalam kelas mampu meningkatkan interaktivitas, menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, serta mengurangi kebosanan peserta didik

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Kahoot* merupakan media pembelajaran digital berbasis permainan yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, dan partisipasi aktif peserta didik. Selain sebagai sarana penyampaian materi, *Kahoot* juga berfungsi sebagai alat asesmen formatif dengan umpan balik instan. Jika dipadukan dengan pendekatan kontekstual, *Kahoot* dapat mengaitkan konsep pembelajaran dengan budaya lokal, sehingga memperkuat literasi sains dan kemampuan berpikir kritis.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media *Kahoot*

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pemanfaatan media pembelajaran. Salah satu media berbasis teknologi yang banyak digunakan adalah *Kahoot*, Sholihah dkk., (2023) mendefinisikan *Kahoot* adalah platform

kuis interaktif yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan kompetitif. Meskipun demikian, penggunaan *Kahoot* tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan agar penerapannya dapat berjalan optimal. Adapun Kelebihan dan kekurangan media *Kahoot* menurut Wang & Tahir (2020) adalah sebagai berikut:

Kelebihan media *Kahoot*:

1. Dapat digunakan pembelajaran jarak jauh (daring).
2. Membuat proses pembelajaran lebih menarik.
3. Gratis dan mudah diakses.
4. Mendorong kompetisi positif antar peserta didik.

Kekurangan

1. Ketergantungan pada jaringan internet.
2. Keterbatasan perangkat.
3. Tidak cocok untuk soal esai atau penalaran mendalam.

Pendapat lain kelebihan dan kekurangan media *Kahoot* menurut Indriani (2022) yakni:

Kelebihan media *Kahoot*:

1. Meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif.
2. Meningkatkan hasil belajar.
3. Menyediakan umpan balik secara langsung.
4. Menyediakan variasi bentuk soal.
5. Bersifat fleksibel dan mudah diakses.
6. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Kekurangan media *Kahoot*:

1. Ketergantungan pada koneksi internet yang stabil.
2. Kesiapan pendidik dan fasilitas.

Pendapat diatas selatras dengan Muhajir dkk., (2024) mengenai kelebihan dan Kekurangan media *Kahoot*:

Kelebihan media *Kahoot*:

1. Meningkatkan minat, motivasi, serta partisipasi aktif peserta didik.
2. Membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
3. Menumbuhkan jiwa kompetitif positif melalui sistem peringkat dan skor yang ditampilkan secara langsung.
4. Memusatkan pembelajaran pada peserta didik (*student centered learning*).
5. Melatih keterampilan berpikir kritis dan cepat dalam menjawab pertanyaan.

- Memudahkan evaluasi pembelajaran melalui fitur kuis online yang dapat diakses secara fleksibel.

Kekurangan media *Kahoot!*:

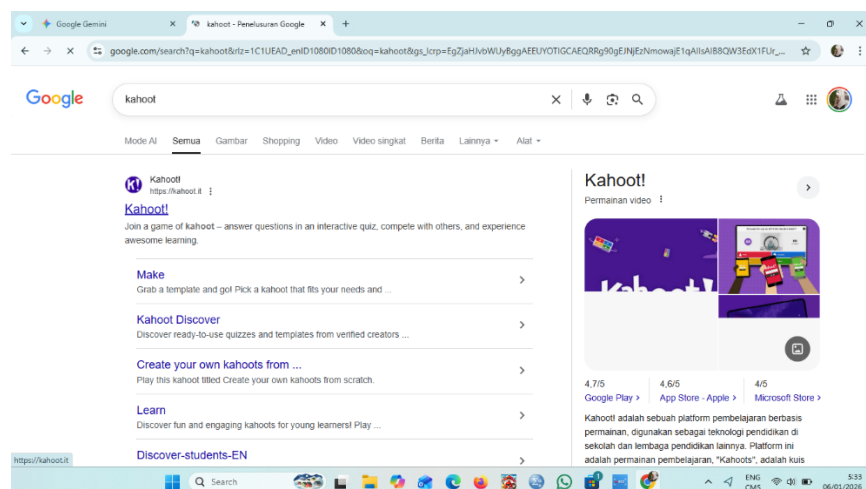
- Peserta didik sering kali terlalu bersemangat sehingga menimbulkan keributan di kelas.
- Kendala jaringan internet dapat mengganggu jalannya pembelajaran saat kuis berlangsung.
- Tidak semua peserta didik memiliki perangkat gawai sendiri, sehingga penerapannya memerlukan penyesuaian.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Kahoot!* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik melalui suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Meskipun demikian, penggunaannya masih memiliki keterbatasan seperti ketergantungan pada internet dan perangkat, kesiapan pendidik, serta potensi menimbulkan keributan di kelas, sehingga penerapannya perlu dikelola dengan baik agar hasilnya optimal.

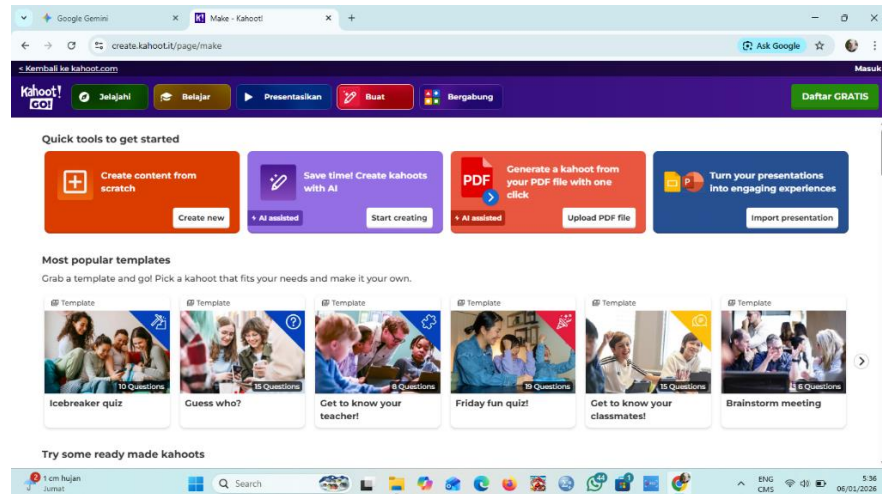
3. Langkah-langkah Menggunakan Media *Kahoot!*

Kahoot! adalah aplikasi kuis pembelajaran berbasis *game* (*game-based learning*) yang dapat diakses melalui internet. Aplikasi ini memungkinkan pendidik membuat kuis interaktif. Adapun langkah-langkah penggunaan media *Kahoot!* sebagai berikut:

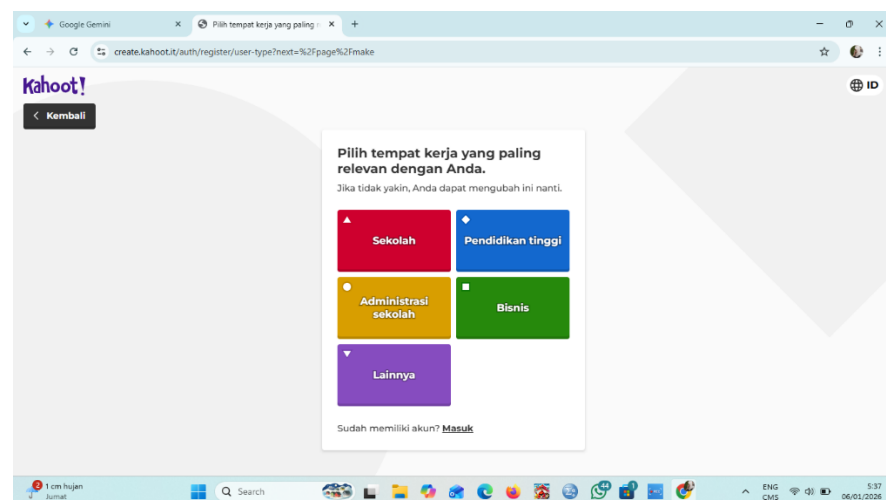
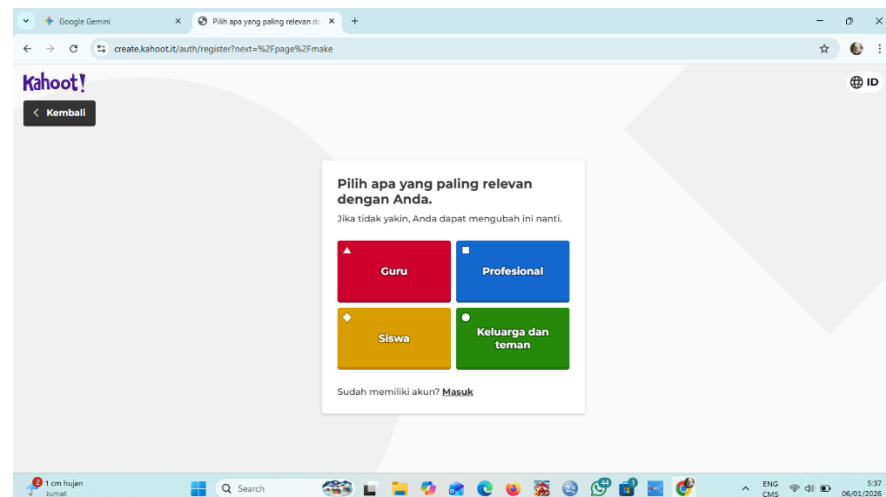
1. Mengakses situs *Kahoot!* di Google



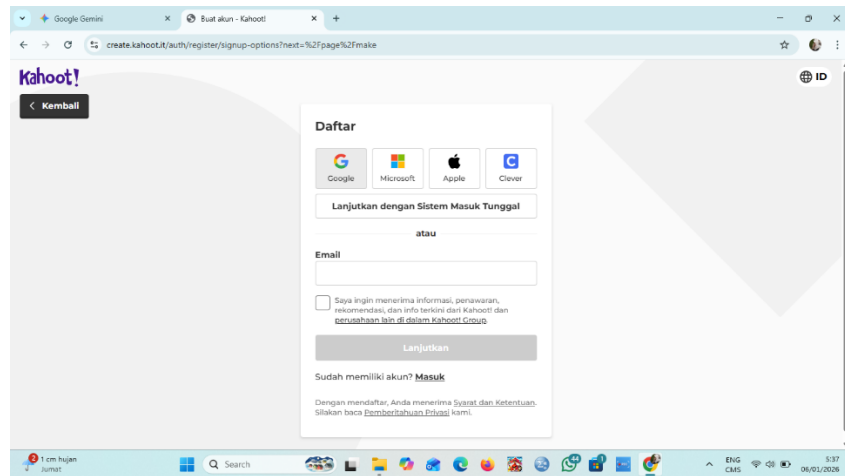
2. Mendaftar akun *Kahoot* dengan klik daftar gratis



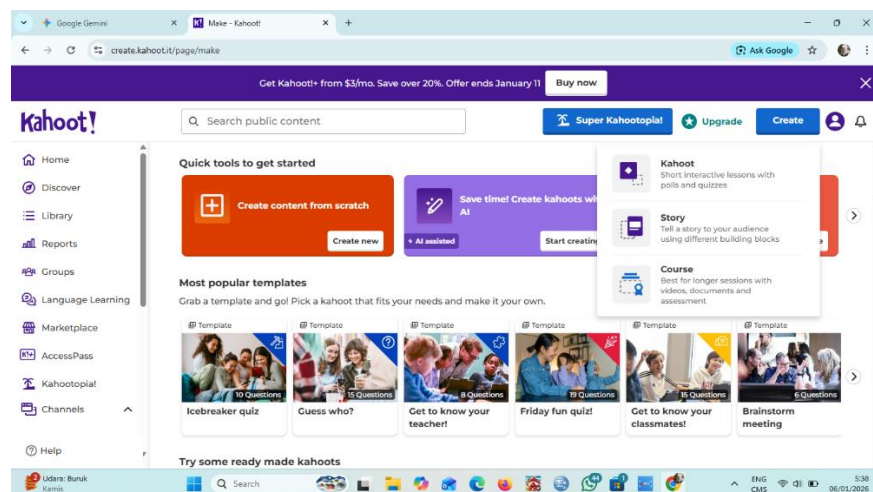
3. Kemudian klik menu Guru dan selanjutnya Sekolah



4. Masuk menggunakan akun google

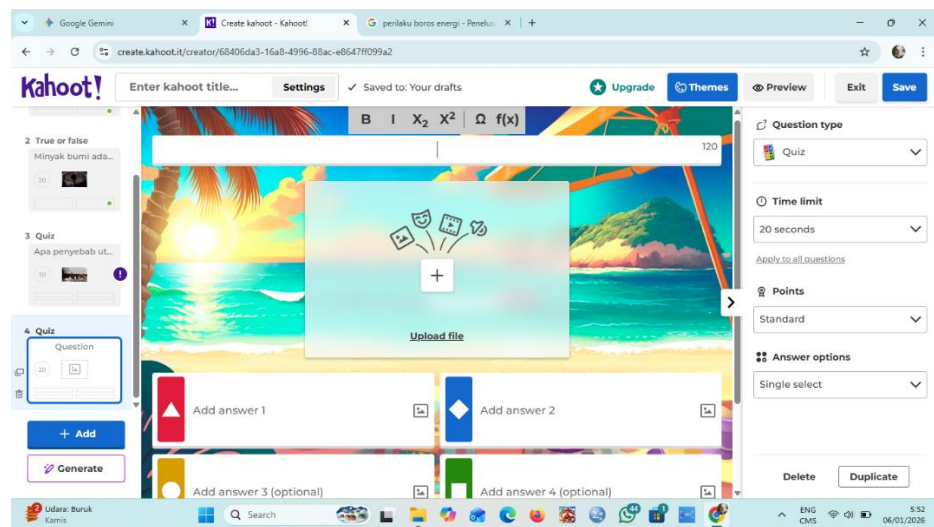


5. Klik tombol “Create” untuk memulai pembuatan kuis. Selanjutnya, pilih opsi “Kahoot”.



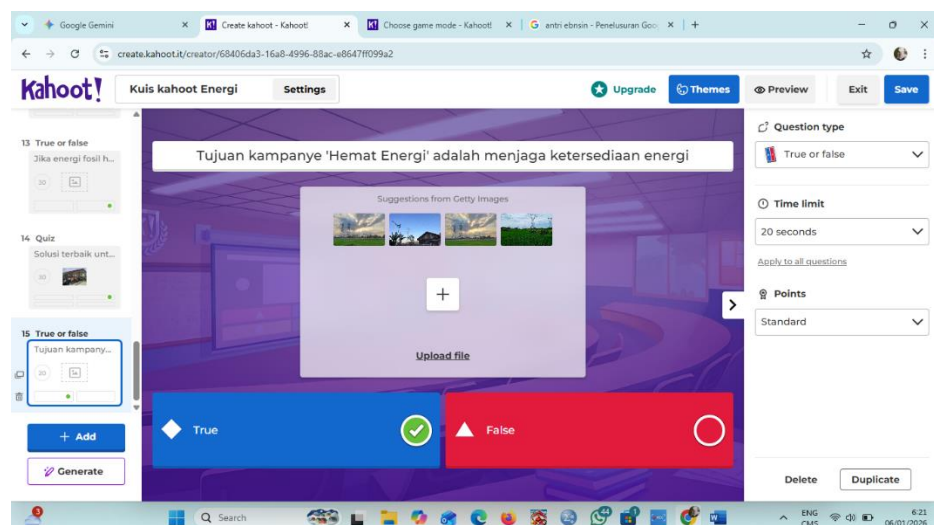
6. Menambahkan Pertanyaan

Selanjutnya, bisa klik tombol “Add Question” untuk mulai menambahkan pertanyaan ke dalam kuis. Ada beberapa jenis pertanyaan seperti *Multiple Choice*, *True/False*, atau *puzzle* dan lainnya.

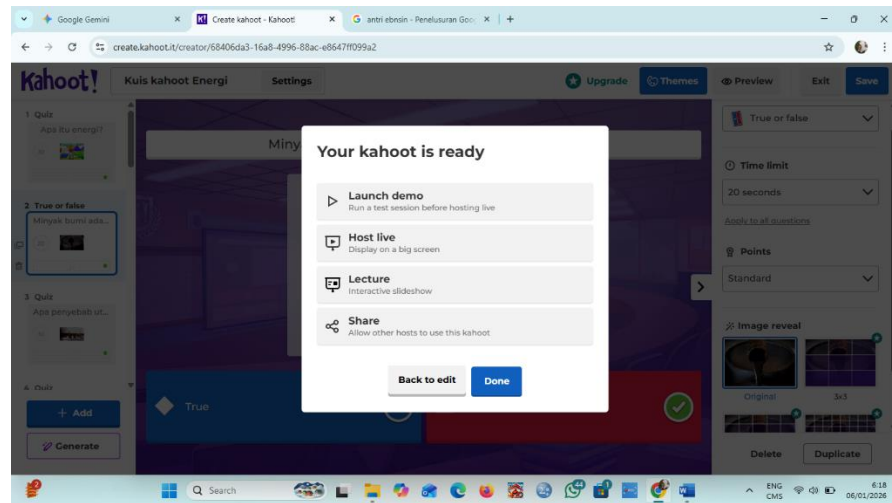


7. Menyesuaikan Waktu

Setiap pertanyaan dapat disesuaikan waktunya, misalnya 20 detik, 30 detik, atau bahkan lebih. Jika pertanyaan sudah, lalu klik menu “Save” di pojok kanan atas



8. Klik tombol “Done” di pojok kanan atas untuk menyimpan.

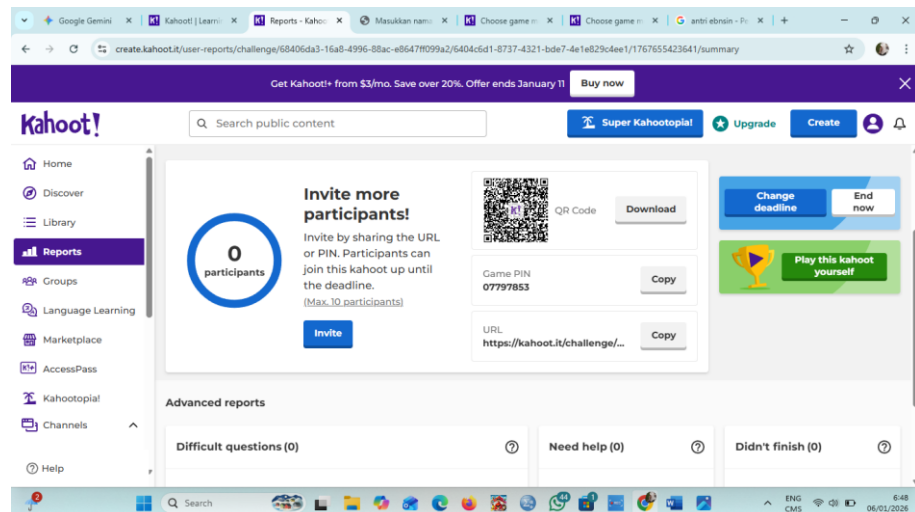


9. Memulai Kuis

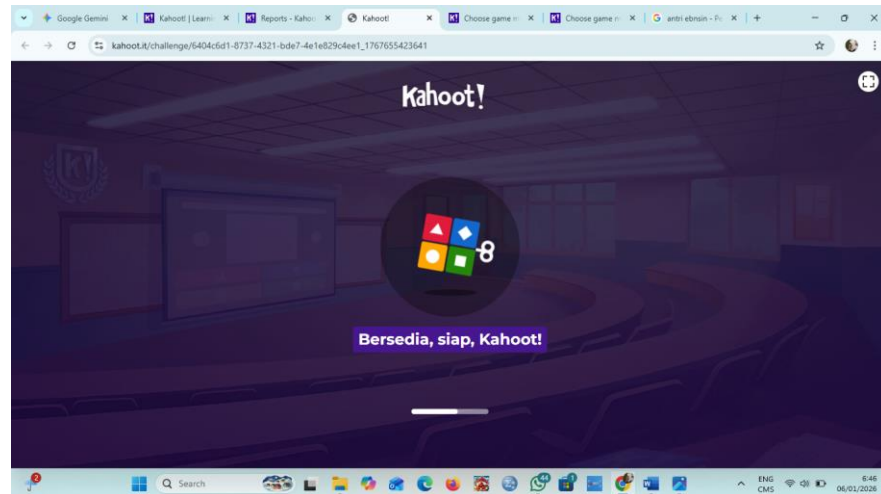
Untuk memulai kuis, bagikan link *Kahoot* dan PIN kepada peserta didik

Link : https://kahoot.it/challenge/07797853?challenge-id=6404c6d1-8737-4321-bde7-4e1e829c4ee1_1767655423641

PIN : 07797853



10. Kahoot siap dimainkan.



I. Penelitian Relevan

Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Nurhalisa dkk., (2025) “Pengaruh Model *Problem Based Learning (PBL)* dengan Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PBL dengan dukungan media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang penulis lakukan karena sama-sama menggunakan model PBL untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Namun, perbedaannya terletak pada media yang digunakan, di mana penelitian Nurhalisa menggunakan *Wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian ini menggunakan media *Kahoot* pada mata pelajaran IPAS.
2. Afandi dkk., (2024) “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPAS”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, dengan rata-rata nilai *pretest* 57,40 meningkat menjadi 75,18 pada *posttest* setelah penerapan PBL. Penelitian ini serupa dengan penelitian penulis karena sama-sama berfokus pada mata pelajaran IPAS dan menekankan efektivitas PBL

dalam meningkatkan hasil belajar. Adapun perbedaannya adalah penelitian Afandi dkk., tidak menggunakan media berbasis teknologi, sementara penelitian ini mengintegrasikan media *Kahoot* sebagai pendukung model PBL.

3. Apriani dkk., (2024) “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas IV SD Negeri Dadaprejo 01”. Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan PBL berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika, dengan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen 89,17 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol 71,48. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian penulis karena sama-sama membuktikan efektivitas PBL dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Perbedaannya adalah penelitian Apriani berfokus pada mata pelajaran matematika, sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPAS dengan tambahan media *Kahoot*.
4. Mayudin dan Rahmi (2024) “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Energi Kelas IV SD Negeri 76 Pekanbaru”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PBL mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan, terbukti dengan nilai *t* hitung lebih besar daripada *t* tabel pada taraf signifikansi 5%. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model PBL dalam pembelajaran IPA/IPAS untuk meningkatkan hasil belajar, sedangkan letak perbedaannya yaitu pada materi pelajarannya, dan pada media tambahan yang digunakan.
5. Lesmana dkk., (2022) “Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Materi Bangun Ruang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat setelah penerapan PBL, dengan rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen 65,20 lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol 50,53. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis

terletak pada penggunaan model PBL dalam pembelajaran kelas atas sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar. Sementara itu, perbedaannya adalah penelitian Lesmana berfokus pada mata pelajaran matematika, sedangkan penelitian penulis mengkaji mata pelajaran IPAS dengan dukungan media *Kahoot*.

J. Kerangka Pikir

Pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun pemahaman peserta didik terhadap fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitarnya. Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah, masih ditemukan permasalahan utama berupa rendahnya hasil belajar peserta didik. Rendahnya hasil belajar ini tidak terlepas dari pola pembelajaran yang cenderung bersifat konvensional dan berpusat pada pendidik. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, sehingga peserta didik lebih banyak menerima informasi secara pasif tanpa kesempatan yang cukup untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, peserta didik kurang terlatih untuk berpikir kritis, kurang terbiasa memecahkan masalah, serta belum mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata di lingkungan mereka. Kondisi tersebut menyebabkan pemahaman konsep IPAS menjadi dangkal dan berdampak langsung terhadap rendahnya pencapaian hasil belajar.

Sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna dan berpusat pada peserta didik, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu mengubah peran peserta didik dari sekadar penerima informasi menjadi subjek aktif dalam membangun pengetahuan. Model *Problem Based Learning* (PBL) dipandang sebagai model pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan tersebut. PBL menempatkan masalah kontekstual sebagai titik awal pembelajaran, sehingga peserta didik terdorong untuk berpikir kritis, melakukan penyelidikan, berdiskusi, dan menemukan sendiri konsep-konsep pembelajaran. Proses ini bukan hanya meningkatkan pemahaman kognitif,

tetapi juga melatih keterampilan sosial, kerja sama, serta tanggung jawab belajar peserta didik. Dengan demikian, penerapan PBL menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkelanjutan.

Agar proses pembelajaran melalui PBL dapat berjalan lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, diperlukan dukungan media pembelajaran yang mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar. Media *Kahoot* dipilih sebagai sarana pendukung karena mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan melalui kuis interaktif berbasis permainan. *Kahoot* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif, menumbuhkan semangat kompetisi positif, serta memberikan umpan balik langsung terhadap pemahaman peserta didik. Kehadiran *Kahoot* menjadikan proses pembelajaran lebih hidup, menarik, dan tidak monoton, sehingga peserta didik lebih antusias dan terlibat dalam setiap tahap pembelajaran.

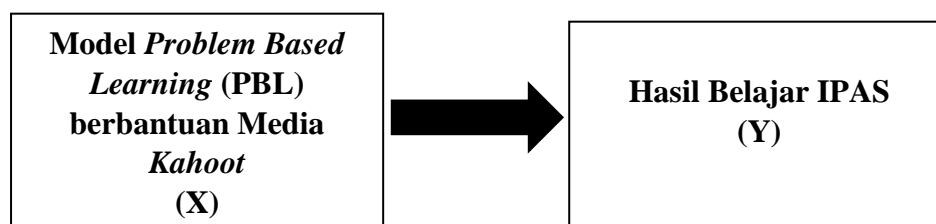
Integrasi antara model *Problem Based Learning* dan media *Kahoot* membentuk suatu ekosistem pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Peserta didik tidak hanya terlibat dalam diskusi pemecahan masalah, tetapi juga memperoleh penguatan pemahaman melalui aktivitas kuis interaktif yang memotivasi. Proses pembelajaran yang demikian mendorong berkembangnya kemampuan berpikir tingkat tinggi, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, memperkuat kepercayaan diri, serta menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran IPAS. Secara tidak langsung, kualitas interaksi antara peserta didik, pendidik, materi pembelajaran, dan lingkungan belajar menjadi lebih optimal.

Perubahan kualitas proses pembelajaran tersebut pada akhirnya bermuara pada peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V sekolah dasar sebagai variabel terikat dalam penelitian ini. Hasil belajar tidak hanya

tercermin dari peningkatan nilai akademik, tetapi juga dari berkembangnya sikap, keterampilan, dan karakter belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Kahoot* (variabel X) diharapkan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik (variabel Y). Model PBL memberikan pengalaman belajar yang mengasah kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif, sedangkan media *Kahoot* memperkuat motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Kolaborasi keduanya menciptakan proses pembelajaran yang efektif, bermakna, dan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X : Variabel Bebas

Y : Variabel terikat

➔ : Pengaruh

K. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir, maka penulis menetapkan hipotesis:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap hasil belajar pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar tahun ajaran 2025/2026.

H_a : Terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar tahun ajaran 2025/2026.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) menggunakan desain *nonequivalent*. Menurut Sugiyono (2023), penelitian *quasi experimental nonequivalent design* merupakan bentuk penelitian eksperimen yang digunakan ketika peneliti tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi jalannya eksperimen. Desain ini dipilih karena penelitian dilaksanakan pada kelompok kelas yang sudah terbentuk, sehingga pemilihan sampel tidak dilakukan secara acak.

Penelitian ini dilaksanakan dengan memberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan. Desain yang digunakan melibatkan pemberian *pretest* kepada kedua kelompok sebelum perlakuan dilakukan, dengan tujuan memperoleh gambaran kondisi awal. Selanjutnya, setelah perlakuan diberikan pada salah satu kelompok, kedua kelompok kembali memperoleh *posttest* untuk melihat pengaruh setelah diberi perlakuan. Berikut rumus *design quasi experimental* dengan model *non-equivalent control group design* sebagai berikut:

Tabel 2. Desain Penelitian *non-equivalent control group design*

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

- O₁ : *Pretest* kelompok eksperimen sebelum perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot*.
- O₂ : *Posttest* kelompok eksperimen setelah perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot*.

- O₃ : *Pretest* kelompok kontrol sebelum perlakuan menggunakan model model *Problem Based Learning* berbantuan media gambar.
- O₄ : *Posttest* kelompok kontrol sebelum perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media gambar.
- X₁ : Diberi perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* untuk kelas eksperimen.
- X₂ : Diberi perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media gambar untuk kelas kontrol.

Sumber: (Sugiyono 2023)

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 12 Metro Pusat, Jl. Imam Bonjol, Kota Metro, Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan setelah diterbitkannya surat izin penelitian Nomor 6747/UN26.13/PN.01.00/2025 yang dilaksanakan pada tahun ajaran 2025/2026.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 34 orang peserta didik kelas V SD Negeri 12 Metro Pusat yang terdiri dari kelas V A, 17 peserta didik dan kelas V B 17 peserta didik.

C. Prosedur Penelitian

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan sebagai berikut:

- a. Menyiapkan dan mengurus surat izin penelitian di SD Negeri 12 Metro Pusat.
- b. Melaksanakan penelitian pendahuluan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah dan jumlah peserta didik yang menjadi subjek penelitian.
- c. Menyusun modul ajar untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d. Menyiapkan media pembelajaran berbantuan *Kahoot*.
- e. Menyusun kisi-kisi instrumen penelitian serta melakukan uji coba instrumen melalui *pretest* dan *posttest*.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap ini penulis melakukan penelitian sebagai berikut:

- a. Memberikan *pretest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
- b. Melaksanakan pembelajaran, di mana kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Kahoot*, sedangkan kelas kontrol menggunakan PBL berbantuan media gambar.
- c. Memberikan *posttest* pada kedua kelas untuk mengetahui perbedaan hasil belajar setelah proses pembelajaran.

3. Tahap Pengolahan Data

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan seluruh data yang diperoleh selama penelitian, kemudian diolah dan dianalisis untuk menarik kesimpulan.

Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- a. Mengumpulkan data hasil *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas.
- b. Mengolah dan menganalisis data.
- c. Menyusun laporan penelitian secara sistematis.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan kumpulan keseluruhan yang menjadi dasar penelitian, baik berupa orang, objek, maupun kejadian, selama memiliki karakteristik yang berkaitan dengan tujuan penelitian Menurut Sugiyono (2023). Selain itu dapat diartikan bahwa populasi bukan sekadar jumlah individu atau objek yang diteliti, tetapi mencakup keseluruhan sifat, kualitas, serta karakteristik yang melekat pada subjek maupun objek penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 12 Metro Pusat tahun Pelajaran 2025/2026, dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3. Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 12 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2025/2026

Kelas	Jumlah
V-A	17
V-B	17
Jumlah	34

Sumber: Dokumentasi Pendidik Kelas V SD Negeri 12 Metro Pusat.

2. Sampel penelitian

Menurut Sugiyono (2023) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi, yaitu sebagian kecil unit penelitian yang diambil dari populasi dengan prosedur tertentu sehingga dapat dianggap mewakili keseluruhan populasi. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh, yaitu teknik penentuan sampel apabila seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Sehingga seluruh populasi yang berjumlah 34 peserta didik dijadikan sampel penelitian, kelas VA yang berjumlah 17 peserta didik dipilih sebagai kelas eksperimen dan VB kelas kontrol berjumlah 17 peserta didik.

Penggunaan teknik sampel jenuh dapat menggambarkan kondisi populasi secara lebih jelas tanpa perlu mengambil sampel secara acak. Selain itu, cara ini juga dapat memudahkan proses analisis karena populasi dan sampel yang digunakan sama. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat menunjukkan keadaan sebenarnya dari seluruh peserta didik yang menjadi objek penelitian.

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2023) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari agar dapat diperoleh informasi yang kemudian digunakan dalam menarik kesimpulan. Adapun definisi variabel dalam penelitian ini menurut Sugiyono (2023) yaitu sebagai berikut:

1. Variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya *variabel independent*. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* (X).
2. Variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel *dependent*. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPAS peserta didik, di kelas V Sekolah Dasar (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

a. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar. Model ini diawali dengan pemberian masalah yang bersumber dari dunia nyata, sehingga peserta didik terdorong untuk menganalisis, mengidentifikasi, dan merumuskan solusi secara mandiri maupun dalam kelompok. Melalui penerapan model ini, peserta didik dilatih untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta mengembangkan kemampuan mencari dan mengolah informasi dalam proses pemecahan masalah.

b. Media *Kahoot*

Media *Kahoot* merupakan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang dapat digunakan sebagai sarana evaluasi interaktif. *Kahoot* memungkinkan pendidik untuk menyajikan pertanyaan dalam bentuk kuis yang menarik dan kompetitif, sehingga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar ini dapat diukur melalui tes atau penilaian yang menunjukkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep IPAS yang diajarkan.

2. Definisi Operasioanal

a. Model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot*

Dalam penelitian ini, model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* dioperasionalkan melalui penerapan langkah-langkah PBL yang meliputi: (1) orientasi peserta didik pada masalah, (2) mengorganisasi peserta didik untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Selama proses pembelajaran, media *Kahoot* digunakan sebagai alat bantu untuk memberikan kuis interaktif yang memperkuat pemahaman konsep.

b. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar IPAS dalam penelitian ini diukur melalui *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta. Tes berbentuk pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran IPAS sesuai dengan kompetensi dasar kelas V Sekolah Dasar, untuk mengukur hasil belajar kognitif yang mencakup kemampuan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Skor yang diperoleh peserta didik dari *pretest* dan *posttest* digunakan sebagai data kuantitatif untuk menganalisis peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Kahoot*.

G. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2013) teknik pengumpulan data adalah cara atau prosedur yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan informasi atau data dari responden dalam rangka menjawab rumusan masalah penelitian. Pengumpulan data dapat dilakukan melalui wawancara, observasi, kuesioner, maupun dokumentasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian, yaitu mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar, meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Adapun penjelasan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Tes

Menurut Suseno dan Saputra (2025) tes adalah suatu alat pengukur yang berupa serangkaian pertanyaan yang harus dijawab secara sengaja dalam suatu situasi yang distandardisasikan, dan yang dimaksudkan untuk mengukur kemampuan dan hasil belajar individu atau kelompok. Bentuk tes yang digunakan adalah tes berupa pilihan ganda sebanyak 25 butir soal. Tes ini diberikan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, dan setelah perlakuan (*posttest*). Soal tes disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi dalam mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.

2. Observasi

Menurut Damayanti dkk., (2024) observasi adalah salah satu alat evaluasi jenis nontes yang dilakukan dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot*. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai aktivitas pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran

berlangsung, seperti keterlibatan peserta didik, kerjasama kelompok, dan respons terhadap penggunaan media *Kahoot*. Lembar observasi disusun berdasarkan sintaks model PBL dan indikator keterlibatan belajar peserta didik.

3. Dokumentasi

Menurut Ardiansyah (2023) dokumentasi yaitu pengumpulan data dari dokumen, arsip, atau bahan tertulis lainnya yang berkaitan dengan fenomena penelitian. Alasan dokumen dijadikan sebagai data untuk penelitian karena dokumen merupakan sumber yang stabil, dapat berguna sebagai bukti pengujian, mempunyai sifat yang reaktif sehingga mudah di temukan. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung yang berkaitan dengan penelitian, seperti daftar nama peserta didik, nilai-nilai sebelumnya, foto kegiatan pembelajaran, serta dokumen pendukung lainnya. Data ini berfungsi sebagai pelengkap dan penguat hasil dari tes maupun observasi yang telah dilakukan.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar hasil penelitian menjadi valid dan reliabel. Menurut Sugiyono (2023) instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data yang bersifat objektif dan dapat diolah secara statistik. Instrumen berfungsi untuk memastikan bahwa setiap variabel penelitian dapat diukur secara tepat sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun instrumen pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen Tes

Dalam penelitian ini, instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar IPAS peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot*. Tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 butir soal, yang disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi (IPK) pada materi IPAS kelas V Sekolah Dasar. Adapun kisi-kisi instrumen tes sebagai berikut:

Tabel. 4 Kisi-kisi soal Instrumen Tes IPAS materi Bab III. Energi

Capaian Pembelajaran (CP):				
Peserta didik mampu memahami berbagai bentuk energi, sumber energi, serta pemanfaatan dan perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik juga dapat menjelaskan pentingnya penghematan energi serta mengenali alternatif sumber energi ramah lingkungan yang berkelanjutan.				
Tujuan Pembelajaran (TP)	Indikator Soal	Ranah Kognitif	Tingkat Kesukaran	Nomor Soal
1. Mengenal ragam dan sumber energi	Menganalisis hubungan antara sumber energi dan penggunaannya dalam kehidupan	C4	Mudah	1–3
	Mengevaluasi dampak penggunaan berbagai sumber energi terhadap lingkungan	C5	Sedang	4–5
	Merancang solusi sederhana pemanfaatan energi di lingkungan sekitar	C6	Sulit	6
2. Mendeskripsikan ancaman krisis energi yang dapat terjadi serta dampaknya	Menganalisis penyebab krisis energi di lingkungan Masyarakat	C4	Sedang	7–9
	Menilai dampak sosial dan lingkungan dari penggunaan energi berlebihan	C5	Sedang	10–11
	Merancang strategi pencegahan krisis energi di lingkungan sekitar	C6	Sulit	12
3. Mengusulkan upaya individu maupun kolektif yang dapat dilakukan untuk menghemat energi	Menganalisis akibat jika masyarakat tidak melakukan penghematan energi	C5	Sedang	13-15
	Mengevaluasi efektivitas berbagai upaya penghematan energi	C5	Sedang	16–17
	Menyusun strategi bersama untuk menghemat energi di rumah dan masyarakat	C5	Sedang	16–17
	Merancang program penghematan energi di rumah dan sekolah	C6	Sulit	18
4. Menemukan sumber energi alternatif yang dapat digunakan	Menganalisis cara kerja sumber energi alternatif ramah lingkungan	C4	Mudah	19–22
	Mengevaluasi kelebihan dan kekurangan energi alternatif	C5	Mudah	23–24
	Merancang ide sederhana pemanfaatan energi alternatif di lingkungan sekolah	C6	Sulit	25

Sumber: Analisis penulis berdasarkan buku Merdeka Belajar Mata Pelajaran IPAS SD kelas V

2. Observasi

Instrumen observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot*. Instrumen ini berbentuk lembar observasi yang disusun berdasarkan sintaks model *Problem Based Learning* menurut Rahmadani dan Pasaribu (2022), tabel kisi-kisi instrumen observasi dituangkan sebagai berikut:

Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Observasi

Sintak	Aspek yang Diamati	Indikator Perilaku	Skor (1-4)
1. Orientasi pada Masalah	Memahami masalah yang disajikan.	Peserta didik membaca, mendengarkan, dan memahami masalah yang diberikan oleh pendidik.	1-4
	Antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.	Peserta didik menunjukkan minat dan perhatian tinggi terhadap masalah yang dibahas.	1-4
2. Pengorganisasian Peserta Didik untuk Belajar	Berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok.	Peserta didik menyampaikan ide dan mendengarkan pendapat teman dalam kelompok.	1-4
	Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok.	Peserta didik menunjukkan sikap kooperatif dan tanggung jawab dalam pemecahan masalah.	1-4
3. Penyelidikan dan Pengumpulan Informasi	Mencari dan mengumpulkan informasi yang relevan	Peserta didik mencari sumber informasi untuk mendukung solusi permasalahan	1-4
	Menggunakan <i>Kahoot</i> dengan efektif.	Peserta didik menjawab pertanyaan melalui <i>Kahoot</i> dengan semangat dan memahami isi pertanyaan.	1-4
4. Pengembangan dan Penyajian Hasil Karya	Mengemukakan hasil diskusi dengan jelas.	Peserta didik menjelaskan hasil kerja kelompok secara runtut, logis, dan percaya diri.	1-4
	Menggunakan media dengan baik.	Peserta didik memanfaatkan <i>Kahoot</i> atau media pendukung lain dalam penyajian hasil belajar.	1-4

Lanjutan Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Observasi

Sintak	Aspek yang Diamati	Indikator Perilaku	Skor (1-4)
5. Analisis dan Evaluasi Proses Pemecahan Masalah	Menganalisis solusi yang diperoleh.	Peserta didik membandingkan hasil kerja kelompok lain dan menarik kesimpulan yang tepat.	1-4
	Merefleksikan hasil pembelajaran.	Peserta didik menyampaikan pengalaman belajar dan kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan.	1-4

Sumber: Analisis peneliti berdasarkan sintaks PBL Rahmadani dan Pasaribu (2022)

I. Uji Coba Instrumen Tes

Uji coba instrumen tes dilakukan sebelum digunakan dalam penelitian. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kualitas butir soal, meliputi validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Instrumen diujikan kepada peserta didik yang memiliki karakteristik serupa dengan sampel penelitian. Uji coba instrumen pada penelitian ini dilaksanakan pada 02 Februari 2026 di SD Negeri 05 Metro Barat. Adapun uji instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi:

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menilai sejauh mana instrumen tes mampu mengukur variabel yang seharusnya diukur. Suatu butir soal dinyatakan valid apabila dapat mencerminkan indikator yang menjadi tujuan pengukuran dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*, yang dapat dinyatakan dengan rumus berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- R_{xy} : Nilai koefisien korelasi antara variabel X dan Y
N : Banyak sampel penelitian
 $\sum XY$: Jumlah hasil perkalian antara skor variabel X dan Y

$\sum Y$: Jumlah keseluruhan skor variabel Y
 $\sum X$: Jumlah keseluruhan skor variabel X
 $\sum X^2$: Jumlah kuadrat skor pada variabel X
 $\sum Y^2$: Jumlah kuadrat skor pada variabel Y
 Sumber: Muncarno (2017)

Distribusi nilai r pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) digunakan untuk menguji validitas instrumen penelitian. Kriteria pengambilan keputusan ditetapkan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka dinyatakan valid, sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka dinyatakan tidak valid.

Tabel 6. Interpretasi Nilai Korelasi Pearson Product Moment

Nilai r hitung	Kriteria
0,000 - 0,199	Sangat lemah
0,200 – 0,399	Lemah
0,400 – 0,599	Sedang
0,600 – 0,799	Cukup kuat
0,800 – 1,000	Kuat

Sumber: Riduwan (2012)

Adapun hasil analisis uji validitas instrumen tes dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Analisis Uji Validitas

No	Nomor Butir Soal	Jumlah	Keterangan
1.	1,2,3,5,6,8,9,10,11,12,14,15,16, 17,18,19,20,22,23,25	20	Valid
2.	4,7,13,21,24	5	Tidak Valid

Sumber: Analisis peneliti (2026) dengan SPSS (Lampiran Halaman 160)

Berdasarkan Tabel 7 diatas diketahui bahwa dari 25 butir soal yang diuji, diperoleh 20 butir soal dinyatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga layak digunakan untuk instrumen penelitian. Sedangkan 5 butir soal dinyatakan tidak valid, karena $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, dan tidak layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Adapun nilai r_{tabel} untuk 23 peserta didik diperoleh nilai 0,413 (Lampiran 26 halaman 162).

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat keajegan atau konsistensi suatu instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang sama pada waktu yang berbeda. Reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Instrumen dikatakan reliabel apabila memberikan hasil yang konsisten ketika digunakan berulang kali terhadap subjek yang sama. Adapun perhitungan reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus *Kuder Richardson* (KR-20), yang dirumuskan sebagai berikut Menurut Sugiyono (2023).

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} : Koefisien reliabilitas internal seluruh butir item
- P : Proporsi peserta didik yang menjawab benar
- Q : Proporsi peserta didik yang menjawab salah ($q = 1-p$)
- $\sum pq$: Jumlah hasil kali nilai p dan q
- K : Jumlah butir pernyataan atau soal dalam instrumen
- S^2 : Varians total dari skor keseluruhan

Tabel 8. Kriteria Indeks Korelasi Reliabilitas

Nilai r hitung	Kriteria
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Cukup
0,60 - 0,799	Tinggi
0,80 - 1,000	Sangat tinggi

Sumber: Riduwan (2012)

Berdasarkan 20 butir soal yang dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas menggunakan bantuan software SPSS. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,876 yang termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tes memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik, sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian karena mampu memberikan hasil yang stabil dan dapat dipercaya. Hasil perhitungan uji reliabilitas selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 27 halaman 164.

3. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Menurut Arikunto (2013), daya pembeda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang telah menguasai materi dengan baik dan peserta didik yang belum menguasai materi. Rumus untuk menghitung daya pembeda dapat dinyatakan sebagai berikut:

$$D = P_A - P_B$$

Keterangan:

D : Daya pembeda butir soal

P_A : Proporsi peserta didik kelompok atas yang menjawab benar

P_B : Proporsi peserta didik kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 10. Klasifikasi Daya Pembeda

Rentan Nilai D	Kategori
0,00 – 0,19	Sangat rendah
0,20 – 0,39	Rendah
0,40 – 0,69	Cukup
0,70 – 1,00	Tinggi
D	Negatif

Sumber: Arikunto (2013)

Adapun hasil analisis daya beda soal menggunakan bantuan *software* SPSS diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Analisis Uji Daya Pembeda

No	Nomor Butir Soal	Jumlah	Kategori
1.	18,25	2	Tinggi
2.	2,8,12,14,16,17,19,20,22,23	10	Cukup
3.	1,3,5,6,9,10,11,15	8	Rendah

Sumber: Analisis peneliti (2026) dengan SPSS

Berdasarkan Tabel 11 di atas, hasil analisis uji daya pembeda menunjukkan bahwa terdapat 2 butir soal yang termasuk dalam kategori tinggi, 10 butir soal berada pada kategori cukup, dan 8 butir soal termasuk dalam kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal memiliki kemampuan yang cukup dalam membedakan

peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah, Data hasil perhitungan uji daya pembeda secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 29 halaman 165.

4. Uji Taraf Kesukaran Soal

Taraf kesukaran soal menunjukkan sejauh mana tingkat kesulitan suatu soal dapat dikerjakan oleh peserta didik. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar, sehingga mampu membedakan kemampuan peserta didik secara proporsional. Adapun Menurut Arikunto (2013) rumus Tingkat kesukaran sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran (taraf kesukaran)

B : Jumlah peserta didik yang menjawab benar

N : Jumlah seluruh peserta didik yang mengikuti tes

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 12. Klasifikasi Indeks Kesukaran

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 13. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Soal

No	Nomor Butir Soal	Jumlah	Tingkat Kesukaran
1.	8,9,10,14,15,18,20,22,23,25	10	Sedang
2.	1,2,3,5,6,11,12,16,17,19,	10	Mudah

Sumber: Analisis peneliti (2026) dengan SPSS

Berdasarkan Tabel 13 di atas, hasil analisis tingkat kesukaran soal menunjukkan bahwa sebanyak 10 butir soal berada pada kategori sedang dan 10 butir soal termasuk dalam kategori mudah. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tes didominasi oleh soal dengan tingkat kesukaran yang sesuai dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga dapat digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik

secara proporsional. Hasil uji tingkat kesukaran soal selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 30 halaman 166.

J. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus Chi-Kuadrat (χ^2) yakni sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X^2 : Nilai *Chi-Kuadrat* sebagai hasil perhitungan uji normalitas.

f_o : Frekuensi observasi yang didapatkan

f_h : Frekuensi harapan

Sumber: Muncarno (2017).

Perbandingan antara nilai χ^2 hitung dan χ^2 tabel dilakukan pada taraf kesalahan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan ($dk = k - 1$). Kriteria pengambilan keputusan ditetapkan sebagai berikut:

Apabila X^2 hitung $<$ X^2 tabel, artinya maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Apabila X^2 hitung $>$ X^2 tabel, artinya maka data dinyatakan berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan dua varians atau lebih, guna memastikan bahwa sampel yang digunakan berasal dari populasi dengan varians yang homogen. Pengujian homogenitas varians dalam penelitian ini menggunakan uji F (*Fisher*), dengan rumus sebagai berikut Menurut Sudjana (2005).

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Kaidah pengambilan keputusan ditetapkan sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data dinyatakan tidak homogen (heterogen).

Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data dinyatakan homogen.

Sumber: Muncarno (2017)

3. Uji N-Gain (*Normalized Gain*)

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung. N-Gain (*Normalized Gain*) adalah ukuran yang digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Pengujian ini membandingkan nilai sebelum (*pretest*) dan sesudah pembelajaran (*posttest*). Adapun rumus Uji N-Gain menurut Sundayana (2015) sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimum ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 14. Interpretasi N-Gain

Nilai Normalitas Gain	Kriteria
$N\text{-Gain} \geq 0,7$	Tinggi
0,30 - 0,70	Sedang
0,00 - 0,29	Rendah

Sumber: Sundayana (2015)

K. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis tidak hanya bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antarvariabel, tetapi juga untuk menilai besarnya pengaruh yang terjadi antara variabel bebas dan variabel terikat. Hal ini selaras dengan Santoso (2018) yang menyatakan bahwa pengujian

hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Kahoot* (variabel bebas) terhadap hasil belajar IPAS (variabel terikat). Pada penelitian ini, uji hipotesis dilakukan menggunakan uji-t.

Uji t digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Kahoot* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Penggunaan uji t didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu untuk membandingkan rata-rata hasil belajar dari dua kelompok yang diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda. Apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Menurut Sudjana (2017), uji t merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dua kelompok sampel yang saling bebas guna mengetahui apakah perbedaan yang terjadi bersifat signifikan secara statistik. Selanjutnya, Sugiyono (2023) menyatakan bahwa uji t digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan cara membandingkan nilai signifikansi yang diperoleh dengan taraf signifikansi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, uji t tepat digunakan dalam penelitian ini karena penelitian melibatkan dua kelompok yang berbeda, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Melalui uji t, peneliti dapat mengetahui apakah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Kahoot* memberikan hasil belajar yang berbeda secara signifikan dibandingkan dengan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media gambar. Kriteria pengambilan keputusan dalam penelitian ini adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Perbedaan tersebut menunjukkan

bahwa penggunaan model PBL berbantuan media *Kahoot* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Uji t dalam penelitian ini dilakukan menggunakan bantuan program SPSS untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Kahoot* dan kelompok kontrol yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media gambar.

H₀: Tidak terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 12 Metro Pusat tahun ajaran 2025/2026.

H_a: Terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 12 Metro Pusat tahun ajaran 2025/2026.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri 12 Metro Pusat. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Kahoot* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Hal ini didasarkan pada uji *independent sample t-test* yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan PBL berbantuan *Kahoot* lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan PBL berbantuan media gambar. Adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Kahoot* terbukti positif memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 12 Metro Pusat tahun ajaran 2025/2026.

B. Saran

Peneliti mengajukan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak sebagai berikut:

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi dalam proses pembelajaran berbasis masalah serta memanfaatkan media *Kahoot* secara optimal guna mendukung peningkatan hasil belajar IPAS.

2. Pendidik

Pendidik disarankan untuk menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* secara terencana dan berkelanjutan, serta menyesuaikannya dengan karakteristik peserta didik agar pembelajaran IPAS dapat berlangsung lebih efektif.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan dan fasilitasi terhadap pelaksanaan pembelajaran inovatif, khususnya melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* sebagai upaya peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.

4. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian serupa dengan memperluas variabel, subjek, maupun konteks pembelajaran yang diteliti. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk lebih mengoptimalkan sintaks *Problem Based Learning* pada tahap membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, karena pada tahap tersebut peserta didik masih terlihat kurang aktif dalam mengemukakan pendapat dan mencari informasi secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Adryannisa, Z. A. M., Wahyudi, P. A., & Sayekti, P. S. 2023. Analisis Hasil Belajar Siswa. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3), 153–164. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Afandi, D. D., Subekti, E. E., & Saputro, S. A. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar IPAS. *JIEPP: Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 113–120. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jiepp>
- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. 2024. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Akmal, Hidayat, R., & Nurjanah, S. 2024. Pengaruh pembelajaran berbasis masalah berbantuan media digital interaktif terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 20–35. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-dasar>
- Albina., & M Pratama., B., K. 2025. Peran Tujuan Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran : Dasar untuk Pembelajaran yang Efektif. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 55–61. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i2.1233>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. 2010. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Apriani, T., Soenaryo, S. F., & Arifin, B. 2024. Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas IV SD Negeri Dadaprejo 01. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(3), 486–500. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jagomipa>
- Ardiansyah. 2023. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka.
- Arian. 2022. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Ariani, T., Hasanah, U., & Prasetyo, A. 2022. *Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Arifin, & Lestari. 2022. *Perencanaan Pembelajaran SD*. Bandung: Alfabeta.

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bloom, Benjamin S. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longmans, Green and Co.
- Bunyamin. 2021. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori*. Jakarta: UPT UHAMKA Press.
- Damayanti, R., Sari, N., & Putra, A 2024. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati, & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamaludin, A., & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Parepare: Kaaffah Learning Center.
- Eismawati., E Koeswanti., D., H Radia., H., E. 2019. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 Sd Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 120.
<https://doi.org/10.31764/justek.v1i1.416>
- Evitasari., D., A Pancasari., D., T Sugoyanta., T. 2025. Penerapan Pembelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 162–169.
<http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Fadilah., A Nurzakiyah., R.K Kanya., A.N . Hidayat., P.S Setiawan., U. 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 01–17.
- Fathurrohman, M. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Firmansyah, & Kurniawati. 2022. *Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Malang: Literasi Nusantara
- Ghozali, I. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamalik, O. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, Wote, A. Y. V., Patalatu, J. ., Azizah, N., Sanulita, H., Yusufi, A., Husnita, L., Masturoh, I., Warif, M., Fauzi, M., Nurjanah, Santika, T., & Sulaiman. 2024. *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Harefa, D., Zendrato, Y., & Laia, B. Penerapan Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 112–120.
- Hasan., M Milawati., Darodjat., Harahap., K., T Tahrim., T Anwari., M., A Rahmat., A Masdiana., P., Indra., M., I. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hasriadi. 2022. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Hasriadi.
- Helmiati. 2012. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Herliani, Y., Pratama, R., & Nugraha, D. 2023. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Klaten: Lakeisha.
- Hermina, D., Huda, N., & Damayanti, R. 2024. *Pengolahan Hasil Non-Test Angket, Observasi, Wawancara Dan Dokumenter*. *Jurnal Pendidikan*. 2(3), 156-166
- Hizqiyah, N. Y., Rahmawati, A., & Saputra, M. A. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Hosnan, M. 2018. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Indriani., N. 2022. Jurnal Teknologi Penelitian Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Proses Evaluasi Pembelajaran Siswa Kelas IV SD MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 8(2), 81–87. <https://doi.org/10.24114/jtp.v8i2.3329>
- Israni ., E., M. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Ilmiah Peserta Didik. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 2(6), 294–305. <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i6.1342>
- Jailani., S., M Risnita., A. 2023. Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Kemendikbudristek. 2022. *Capaian Pembelajaran IPAS*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- Khalida, & Astwan. 2021. Analisis Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Ditinjau dari Aktivitas Belajar Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 35-44
- Kristanto., A. 2016. *Media Pembelajaran*. In Bintang Sutabaya : Jawa Timur
- Kumala, N. 2016. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Cemorokandang, Kota Malang Penerbit Ediide Infografik*.
- Lesmana, R., Fauzi, A., & Wijaya, D. 2022. Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 3(3), 21–39.
<https://ejournal.iainkerinci.ac.id/index.php/ihsan>
- Mala, V., Kusumaningtyas, N., & Lesmana, V. S. 2024. Pemanfaatan Kahoot Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Di SD Angkasa 3 Halim Perdanakusuma. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(6), 942–947.
<https://doi.org/10.31004/jh.v4i6.1969>
- Marwah, S. P., & Mahmudah, N. N. 2023. Studi Literatur Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)*, 2(2), 42–49.
<https://ejournal.uniga.ac.id/index.php/jpmi>
- Mayudin, & Rahmi. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Energi Kelas IV SD Negeri 76 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1).
- Moto., M., M. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Muhajir. 2021. Pembelajaran Interaktif Berbasis Game-Based Learning. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2), 115-125.
- Muhartini., Mansur., A Bakar., A. 2023. Pembelajaran Kontekstual Dan Pembelajaran Problem Based Learning. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 66–77.
<https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/Lencana/article/view/881>
- Muis, A. 2013. Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Muncarno. 2017. Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan. In *Hamim Gruop, Lampung*.

- Nur., Y Dewi., M, S Prihatini., W, N. 2024. *Analisis Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*. 5(4), 4429–4435.
- Nadhifah, A., Rahmawati, D., & Saputra, M. R. 2023. *Pembelajaran IPAS untuk SD/MI*. Jakarta: Erlangga.
- Novita, & Sundari. 2019. Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran Sains Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(2), 1-12.
<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jip>
- Nurhalisa., Rizal., Aqil., M Lagandesa., R., Y Fasli., M. 2025. Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) dengan berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *ARDHI : Jurnal Pengabdian Dalam Negeri*, 1(6), 12–18.
<https://doi.org/10.61132/ardhi.v1i6.81>
- Nurlina, S., Rahman, A., & Hidayat, M. 2023. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Era Digital*. Makassar: Cendekia.
- Okta, F., Prasetyo, D., & Lestari, N. 2024. *Implementasi Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar*. Surabaya: Pustaka Media.
- Purwaningsih. 2022. *Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Pustaka Mandiri.
- Putra, P. R., Yaqin, A. M., & Saputra, A. 2024. Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 18–26.
<https://doi.org/10.56874/eduglobal.v5i1.1590>
- Putri, & Susanti. 2022. Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 45-56. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jipd>
- Putri, D. K. 2025. Filsafat Dalam Pendidikan. *Prosa Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 400–407.
- Putri, & Kamarudin. 2025. Teori dan Indikator Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1). 156-163
- Putri, & Kurniawan. 2023. *Interaksi Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahmadani, & Pasaribu, R. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 066433 Medan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 6700–6710.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7772/5848>

- Rahmah, S., Mizani, H., & Ramli, M. 2025. Model-Model Pembelajaran Bruce Joyce Dan Marsha Weil Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(1), 1–12.
- Rahman, & Fitria. 2024. *Karakteristik Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahmawati, & Nugroho. 2024. *Pembelajaran IPAS SD: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rahmawati., D. 2021. *Advantages and Disadvantages of Problem Based Learning Models Workshop Penguatan Kompetensi Guru 2021*. 4(5), 167–186.
- Riantimun., F., A Mutawakkilin., H Wanti., I., A Hilmi., D Marlina., F., O. 2023. Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif. *Shaut Al Arabiyyah*, 11(2), 352–369. <https://doi.org/10.24252/saa.v11i2.44090>
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Rieschka. 2020. *Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya: Pena Mas.
- Rika., Agustina., R., N Cahyadi., A. 2024. Model Pembelajaran Inovatif Dalam Pai (Konsep Dan Macam-Macam Model Pembelajaran Inovatif Dalam Pai). *Berajah Journal*, 4(2), 485–492. www.ojs.berajah.com
- Riyadi., R. 2025. Implementasi Model Pembelajaran Terpadu Nested Pada Materi IPAS Kelas 4. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 19–27.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Santoso, S. 2018. *Statistik Multivariat dengan SPSS*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sardiman, A. M. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, D., Pratama, A., & Hidayat, R. 2021. Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 110-120. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD>
- Saputra., D. S. 2025. Teknik Penyusunan Tes Hasil Belajar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5(3), 225-236

- Sartika, B. S., Untari, S. R., Rezania, V., & Rohmah, I. L. 2022. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Setiawan., A Perdana., I., P. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Terhadap Hasil Belajar Materi Gaya pada Siswa Kelas IV SDN Manunggal. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(4), 216–241. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2267>
- Setiawan, & Mulyani. 2023. *Pembelajaran IPAS Interaktif*. Solo: Tiga Serangkai.
- Sholihah., A., I Nisa., K., N Krenata., C., A., N. 2023. Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 39–44. <https://doi.org/10.21009/jpi.062.06>
- Siregar, & Lubis. 2022. *Strategi dan Model Pembelajaran Era Digital*. Medan: Perdana Publishing
- Siregar, T. 2024. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2592), 215–226. <https://psikologi.uma.ac.id/wp-content/uploads/201>
- Sudirman, Nasrianty, Kurniawati, N., Kartini, S. ., Widiyarti, G., Sukmawati, R., Vonnisy, Safitri, P. ., Silka, Lisnasari, F. ., Amaliah, R., Taubah, R., Agetania, P. L. ., & Marlinda, M, P. L. . 2023. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia
- Sudjana, N. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti., Syamsiah., Z., Tantu., P., R., Y., R., I Kunusa., R., W., Nasbey., H., S., N., S., J Anzelina., D. 2021. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Sukawati., Firdaus., A Hasni., Arif.A., T. 2025. Implementasi Media Kahoot Bermuatan Ethnoscience Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Literasi Sains Siswa Kelas 5 Di SD Muhammadiyah Bulukumba. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(3), 303–308. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol4.iss3.1716>
- Sumantri, M. S. 2015. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sundayana, R. 2015. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Suryadi, & Nugraha. (2024). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Suseno, & Saputra, D. S. 2025. Teknik Penyusunan Tes Hasil Belajar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5(3), 116-125
- Syamsidah, & Suryani. 2018. *Model Problem Based Learning*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tanjung., R., E Albina., M. 2025. *Tujuan Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran. 1*, 99–102.
- Toni., Simamora., S., S Hasibuan., R Saragih., Z., S Masruro., Z Hrp., A., N. 2022. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utami, R. A., Suhendri, & Dian, P. 2019. Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*, 4(1), 10–18.
- Wahab. 2021. Implementasi Teori Behavioristik dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan dan Teknologi*, 3(1), 50-62.
- Wahyuni, & Prasetyo. 2023. *Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wang, A. I., & Tahir, R. 2020. The Effect of Using Kahoot! for Learning A Literature Review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Wulandari, S., Pratiwi, A., & Hidayat, R. 2023. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 26-33
- Wulandari, S., Pratiwi, A., & Hidayat, R. 2023. *Model-Model Pembelajaran Kontemporer*. Semarang: Unnes Press.