

**PENGARUH MEDIA *AUDIOVISUAL* BERBASIS *GAME EDUCATION*
KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS IV PADA PEMBELAJARAN IPAS**

(Skripsi)

Oleh

**NABILA NUR FAUZIA
NPM 2113053269**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA *AUDIOVISUAL* BERBASIS *GAME EDUCATION KAHOOT* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV PADA PEMBELAJARAN IPAS

Oleh

NABILA NUR FAUZIA

Penelitian ini membahas tentang rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Nurul Huda *Islamic School*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain *Quasi Eksperimen Design* dengan jenis *Non Equivalent Control Group Design*. Populasi berjumlah 90 peserta didik dan sampel yang digunakan 60 peserta didik, sampel ditentukan dengan teknik *random sampling*. Data dianalisis dengan uji regresi linier sederhana kemudian didapati pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS SD Nurul Huda *Islamic School* yang ditunjukkan dengan perolehan nilai *sig. coefficients* $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS SD Nurul Huda *Islamic School*.

Kata Kunci: *game education kahoot*, hasil belajar, media *audiovisual*

ABSTRACT

THE EFFECT OF KAHOOT EDUCATION GAME-BASED AUDIOVISUAL MEDIA ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN CLASS IV IN SCIENCE LEARNING

By

NABILA NUR FAUZIA

This study discusses the low learning outcomes of students in the subject of science in grade IV at Nurul Huda Islamic School Elementary School. The purpose of this study was to determine the effect of audiovisual media based on educational game kahoot on the learning outcomes of grade IV students in science learning. The data collection techniques used tests and non-tests. This study employed quantitative research with a Quasi Experiment Design and a Non-Equivalent Control Group Design type. The population consisted 90 students and the sample used was 60 students, the sample was determined using a random sampling technique. The data were analyzed using a simple linear regression test, which showed a significant effect of the use of audiovisual media based on educational game kahoot on the learning outcomes of grade IV students in science learning at Nurul Huda Islamic School Elementary School, indicated by the acquisition of a significance coefficient value of $0.000 < 0.05$. Based on these results, H_0 is rejected and H_a was accepted, which means that there was an effect of the use of audiovisual media based on educational game kahoot on the learning outcomes of grade IV students in science learning at Nurul Huda Islamic School Elementary School.

Keywords: audiovisual media, kahoot educational games, learning outcomes

**PENGARUH MEDIA *AUDIOVISUAL* BERBASIS *GAME EDUCATION*
KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV
PADA PEMBELAJARAN IPAS**

Oleh

NABILA NUR FAUZIA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada
Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA *AUDIOVISUAL* BERBASIS
GAME EDUCATION KAHOOT TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV PADA
PEMBELAJARAN IPAS**

Nama Mahasiswa : ***Nabila Nur Fauzia***

No. Pokok Mahasiswa : **2113053269**

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

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dosen Pembimbing I

Drs. Rapani, M. Pd.
NIP. 196007061984031004

Dosen Pembimbing II

Dr. Rabiyyatul Adawiyah Siregar, M.Pd.
NIP. 198604102024062001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Rapani, M.Pd.

Sekretaris : Dr. Rabiyyatul Adawiyah Siregar, M.Pd.

Penguji Utama : Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 09 Juli 2025

HALAMAN PENYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nabila Nur Fauzia

NPM : 2113053269

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Audiovisual* Berbasis *Game Education Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV pada Pembelajaran IPAS” tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk dari sumber yang telah ditulis dalam daftar pustaka.

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

Bandar Lampung, 10 Agustus 2025
Yang Membuat Pernyataan



Nabila Nur Fauzia
NPM 2113053269

RIWAYAT HIDUP



Nabila Nur Fauzia dilahirkan di Kota Metro, Provinsi Lampung, pada tanggal 01 Mei 2002. Peneliti merupakan anak kedua dengan tiga bersaudara dari pasangan Bapak Mukilan dengan Ibu Sri Sekarwati.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SDIT Al-Muhsin lulus pada tahun 2014
2. MTS Al-Muhsin lulus pada tahun 2017
3. MA Al-Muhsin lulus pada tahun 2020

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Tahun 2024, peneliti melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SDN Baru Ranji, Kecamatan Merbau Mataram, Kabupaten Lampung Selatan. Pada Tahun 2024, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Baru Ranji, Kecamatan Merbau Mataram, Kabupaten Lampung Selatan.

MOTTO

*“Intelligence plus character that is the goal of true education”
Martin Luther King.Jr*

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohiim..

*Alhamdulillahirabbil'alam*in, terucap Syukur untuk segala nikmat yang telah diberikan oleh sang Maha Kuasa. Tulisan ini saya persembahkan dengan kerendahan hati saya kepada:

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Mukilan dan Ibu Sri Sekarwati, terimakasih atas segala daya dan upaya telah mendidik sejak dini, merawat dengan penuh cinta kasih, berjuang demi kebaikan, dan mendoakan kelancaran pada setiap proses yang saya lalui. Saya bangga memiliki orang tua seperti Bapak dan Ibu, semoga senantiasa diberi kesehatan, senyum manis kebahagiaan, dan terjaga pada perlindungan Allah Swt. Amiin.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji Syukur kehadiran Allah Swt., yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Audiovisual* Berbasis *Game Education Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV pada Pembelajaran IPAS”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa pada penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak, oleh sebab itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada.

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng. Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi ini dalam penyusunan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Penguji Utama yang telah menyetujui dan membimbing, memberikan kritik dan saran dengan penuh kesabaran dan mengarahkan sebagaimana semestinya, serta menyetujui skripsi.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang selalu mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung.
5. Drs. Rapani, M.Pd., selaku Ketua Penguji yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi guna penyempurnaan skripsi ini.
6. Dr. Rabiyyatul Adawiyah Siregar, M.Pd., Sekertaris Penguji yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi guna penyempurnaan skripsi ini.

7. Muhisom, M.Pd.I, selaku Pembimbing Akademik yang telah membantu dalam mengarahkan pembuatan judul penelitian yang digunakan untuk menyusun skripsi.
8. Deviyanti Pangestu, M.Pd. dan Siti Nurjanah, M.Pd. selaku Validator yang telah membantu dan memvalidasi pembuatan instrumen tes dan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.
9. Bapak/Ibu Dosen dan Staf karyawan S1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan sampai skripsi ini selesai.
- 10 Kepala Sekolah SD Nurul Huda *Islamic School* yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
- 11 Pendidik serta peserta didik kelas IV SD Nurul Huda *Islamic School* yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam pelaksanaan penelitian serta penyusunan skripsi ini.
- 12 Sahabat-sahabatku Mela Andyni, Rara Satriana, Ulya Dwi Badzlina dan Yessi Desmata Sari yang selalu menemani, memberi motivasi dan semangat yang luar biasa. Terimakasih karena selalu menjadi garda terdepan saat penulis membutuhkan bantuan serta selaly mendengarkan keluh kesah penulis selama menyelesaikan skripsi ini. .
- 13 Ani Nuryani, Dwi Oktaviani, Fara Sasmia, Julia Qoirina Putri, Muthiah Mualimah, dan Nabilah Zarifah terimakasih atas segala bantuan dan dukungannya.
- 14 Rekan mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung Angkatan 2021, terkhusus kelas D yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga Allah Swt., selalu senantiasa membalas segala kebaikan yang telah diberikan berupa rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya.

Bandar Lampung, 10 Agustus 2025
Peneliti



Nabila Nur Fauzia
NPM 2113053269

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.6.1 Manfaat Teoretis.....	8
1.6.2 Manfaat Praktis	8
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Kajian Teori.....	10
2.1.1 Hasil Belajar.....	10
2.1.2 Media Pembelajaran.....	14
2.1.3 Media <i>Audiovisual</i>	19
2.1.4 Media <i>Kahoot</i> berbasis <i>Game Education</i>	23
2.1.5 Belajar	27
2.1.6 Pembelajaran.....	29
2.1.7 Pembelajaran IPAS	33
2.2 Penelitian yang Relevan.....	35
2.3 Kerangka Pikir	38
2.4 Hipotesis Penelitian	40
III. METODE PENELITIAN	41
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	41
3.1.1 Jenis Penelitian.....	41
3.1.2 Desain Penelitian	41
3.2 Setting Penelitian	42
3.2.1 Tempat Penelitian.....	42
3.2.2 Waktu Penelitian	42
3.2.3 Subjek Penelitian	42
3.3 Prosedur Penelitian	42
3.3.1 Tahap Persiapan	43

3.3.2 Tahap Pelaksanaan	43
3.3.3 Tahap Penyelesaian	44
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	44
3.4.1 Populasi Penelitian.....	44
3.4.2 Sampel.....	45
3.5 Variabel Penelitian	46
3.5.1 Variabel Independen (Bebas)	46
3.5.2 Variabel Dependen (Terikat)	46
3.6 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	46
3.6.1 Definisi Konseptual Variabel	46
3.6.2 Definisi Operasional Variabel	47
3.7 Teknik Pengumpulan Data	49
3.7.1 Tes	49
3.7.2 Non Tes	49
3.8 Instrumen Penelitian	50
3.8.1 Uji Coba Instrumen Penelitian.....	51
3.8.2 Uji Prasyarat Instrumen	54
3.9 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	59
3.9.1 Teknis Analisis Tes.....	59
3.9.2 Teknik Analisis Keterlaksanaan Media <i>Audiovisual</i>	60
3.10 Uji Prasyarat Analisis Data	61
3.10.1 Uji Normalitas.....	61
3.10.2 Uji Homogenitas	62
3.10.3 Uji Linieritas	63
3.10.4 Uji Hipotesis	63
IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	66
4.1 Hasil Penelitian	66
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian	66
4.1.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian	67
4.1.3 Analisis Data Penelitian	69
4.1.4 Hasil Analisis Data Observasi Keterlaksanaan Media <i>Audiovisual</i>	74
4.1.5 Hasil Uji Persyaratan Analisis Data	78
4.2 Pembahasan	81
4.3 Keterbatasan Penelitian	81
V. KESIMPULAN DAN SARAN	87
5.1 Simpulan	87
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Nilai Sumatif Tengah Semester Ranah Kognitif elas IV SD Nurul Huda <i>Islamic School</i> Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025 Pelajaran IPAS.....	5
2. Desain Eksperimen.....	42
3. Data Jumlah Peserta Didik Kelas IV SD Nurul Huda <i>Islamic School</i>	45
4. Data Sampel Peserta Didik Kelas IV SD Nurul Huda <i>Islamic School</i>	45
5. Kisi-Kisi Instrumen Tes Ranah Pengetahuan Pembelajaran IPAS.....	51
6. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Keterlaksanaan Media <i>Audiovisual</i> Berbasis <i>Game Education Kahoot</i> untuk Peserta Didik.....	53
7. Rubrik Penilaian Keterlaksanaan Media <i>Audiovisual</i>	53
8. Interpretasi Koefisien Korelasi	55
9. Hasil Uji Validitas Soal Tes Pilihan Ganda	55
10. Koefisien Reliabilitas	57
11. Kategori Tingkat Kesukaran Soal	58
12. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Soal.....	59
13. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik	60
14. Rubrik Penilaian Kriteria Keterlaksanaan Media	61
15. Rincian Pelaksanaan Penelitian	67
16. Deskripsi Hasil Penelitian	68
17. Deskripsi Nilai Rata-Rata Tujuan Pembelajaran Hasil Penelitian	68
18. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i>	72
19. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i>	72
20. Hasil Uji <i>N-Gain</i> Hasil Belajar Peserta Didik	73
21. Rekapitulasi Keterlaksanaan Media <i>Audiovisual</i> pada Peserta Didik	74
22. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas.....	78
23. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas	79
24. Rekapitulasi Hasil Uji Linieritas	79

25. Rekapitulasi Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Uji Regresi Linier	
Sederhana (<i>R Square</i>).....	80
25. Rekapitulasi Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Uji Regresi Linier	
Sederhana (Anova).....	80
26. Rekapitulasi Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Uji Regresi Linier	
Sederhana (<i>Coefficients</i>)	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian.	39
2. Diagram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	70
3. Diagram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	71
4. Diagram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	72
5. Diagram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	72
6. Diagram Nilai Rata-Rata <i>N-Gain</i> dan selisihnya.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin dan Penelitian Pendahuluan	98
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	98
3. Surat Izin Uji Instrumen	99
4. Surat Balasan Uji Instrumen	99
5. Surat Izin Penelitian	100
6. Surat Balasan Izin Penelitian	100
7. Lembar Validasi Modul Ajar dan LKPD	101
8. Lembar Validasi Instrumen Tes dan Media	103
9. Lembar Validasi Lembar Observasi	104
10. Modul Ajar Kelas Eksperimen	105
11. Modul Ajar Kelas Kontrol	117
12. Lembar Kerja Peserta Didik IPAS	128
13. Soal dan Kunci Jawaban yang Diajukan (Uji Coba Instrumen)	130
14. Soal dan Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	137
15. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	142
16. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	142
17. Lembar Observasi Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Media <i>Audiovisual</i> berbasis <i>Game Education Kahoot</i>	143
18. Hasil Pengolahan Data Uji Validitas Instrumen Tes dengan SPSS	144
19. Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Tes	146
20. Hasil Uji Validitas Soal yang Dikategorikan Valid	147
21. Pengolahan Data Uji Reliabilitas Instrumen Tes dengan SPSS	147
22. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	148
23. Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	149
24. Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	150
25. Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	151
26. Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	152

27. Perhitungan Deskripsi Data Penelitian	153
28. Perhitungan <i>N-Gain</i> Data Penelitian	154
29. Hasil Observasi Keterlaksanaan Media <i>Audiovisual</i>	156
30. Perhitungan Uji Normalitas	162
31. Perhitungan Uji Homogenitas	163
32. Perhitungan Uji Linieritas	164
33. Perhitungan Uji Hipotesis dengan Regresi Linier Sederhana	165
34. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	167

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dilakukan seseorang secara sadar dan terencana dari kecil hingga dewasa dengan tujuan untuk meningkatkan potensi sumber daya manusia. Menurut Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara yang dijelaskan oleh Ujud (2023) mengartikan bahwa; Pendidikan yaitu suatu tuntutan dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya pendidikan menuntun seluruh kekuatan kodrat yang ada dalam diri anak-anak dengan tujuan agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat mampu mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya dalam hidup. Sejalan dalam Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 tujuan Pendidikan nasional adalah: Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab.

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tersebut bahwa sebuah pembelajaran lebih menekankan pada kesiapan seseorang untuk terjun langsung dalam bermasyarakat dan bagaimana seseorang dilatih untuk menjadi individu yang berilmu serta memiliki karakter yang baik. Hal itu berkaitan dengan usaha pemerintah untuk memperbaiki kurikulum di Indonesia yang menekankan pada keaktifan peserta didik dengan tujuan memperoleh hasil belajar yang maksimal. Persiapan pembelajaran yang baik dan efektif adalah pembelajaran yang mampu menyesuaikan kebutuhan belajar sesuai dengan gaya belajar dan kebiasaan belajar peserta didik yang sebelumnya belum disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik untuk mendapatkan hasil yang ingin dicapai.

Proses untuk mencapai hasil pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang dirancang maka perlu adanya penyesuaian dan perubahan terhadap pendidikan sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 mengenai peraturan pengimplementasian kurikulum Merdeka yang menjadi kurikulum nasional dan digunakan di seluruh sekolah di Indonesia. Kurikulum Merdeka ini dibuat dengan sesederhana mungkin sehingga dapat diterapkan secara fleksibel dalam situasi apapun.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi sejak tahun 2022 resmi meluncurkan kurikulum Merdeka yang kini sudah ditetapkan sebagai kurikulum nasional. Menurut Wiguna dan Tristaningrat (2022) salah satu karakteristik kurikulum merdeka yaitu pengembangan *soft skill* dan karakter. Peserta didik diharapkan memiliki karakter profil pelajar Pancasila yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berkebhinnekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Sejalan dengan pendapat Murba, dkk (2022) menyatakan pentingnya pendidikan dengan penanaman karakter supaya peserta didik dapat mengetahui, menginginkan, dan berperilaku baik. Progam Merdeka belajar diyakini mampu memperbaiki proses eksplorasi pengetahuan. Sejalan dengan pendapat Daga (2021) menyatakan bahwa progam merdeka belajar mengemas pembelajaran secara leluasa dan menyenangkan berlandaskan sikap dan keterampilan dari lingkungan, dengan materi yang esensial. Sistem pendidikan kurikulum merdeka meningkatkan kualitas pembelajaran yang berfokus pada kemampuan literasi, numerasi dan penanaman karakter. Salah satu upaya peningkatan dalam penanaman karakter peserta didik yaitu melalui pembelajaran IPAS.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran pada jenjang sekolah dasar yang memiliki pembaruan yang terletak pada penggabungan dua mata pelajaran IPA dan IPS. Ilmu Pengetahuan Alam dan

Sosial (IPAS) merupakan pengembangan Kurikulum Merdeka pada tahun 2022. Menurut Kemendikbud (2022) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, serta ilmu yang mengkaji kehidupan manusia dengan alam sekitar. IPAS memiliki peranan penting dalam mewujudkan tercapainya tujuan Profil Pelajar Pancasila yang menjadi gambaran ideal profil peserta didik di Indonesia.

Menurut Rahman (2024) bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Menurut Ulfah dan Opan Arifudin (2021) peserta didik dikatakan berhasil dalam belajarnya apabila dapat mengembangkan kemampuan kognitif atau pengetahuan. Kemampuan kognitif disini adalah penilaian terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran, dalam penilaian ini menumbuhkan pemahaman peserta didik terkait materi yang dipelajari. Maka dari itu peserta didik perlu proses pemahaman materi secara maksimal dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Pendidik dapat menentukan hasil belajar peserta didik atau setidaknya tujuan pembelajaran dilakukan untuk penilaian. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat melalui hasil tes. Setelah mereka melalui proses belajar, tes sederhana dapat menunjukkan apakah peserta didik memahami pembelajaran yang baru saja dilakukan.

Media pembelajaran *audiovisual* berbasis *game education kahoot* menjadi salah satu media yang mampu membantu untuk memaksimalkan penyampaian materi bahan ajar pada proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Pada era abad 21 ini sudah terdapat banyak inovasi-inovasi yang dilakukan pendidik pada setiap proses pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media *audiovisual* berbasis teknologi menjadi pilihan efektif bagi pendidik untuk meminimalisir rasa bosan peserta didik ketika proses pembelajaran. Pendapat tersebut didukung oleh penelitian Rusmiati (2024) dalam observasinya di SDN Dampala Kecamatan Bahodopi yang

menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media *audiovisual* dalam meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik pada proses pembelajaran. Peserta didik yang sebelumnya lebih sering melakukan aktivitas diluar materi pembelajaran dikarenakan rasa bosan, sekarang lebih aktif dalam berpartisipasi pada proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang didapat lebih baik dari sebelumnya.

Media pembelajaran berbasis aplikasi *kahoot* merupakan media yang memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendapat tersebut didukung oleh penelitian Zulkhi (2023) dalam observasinya pada ranah kognitif di SDN 146/IV Kota Jambi yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran *kahoot* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa sebelum diterapkannya media *kahoot* pada pembelajaran tertentu, hasil belajar sebagian peserta didik terbilang rendah.

Permasalahan-permasalahan tersebut juga ditemukan di SD Nurul Huda *Islamic School*, yang dimana berdasarkan hasil wawancara dan studi dokumentasi yang dilakukan kepada koordinator kelas IV SD Nurul Huda *Islamic School* pada tanggal 01 November 2024 ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran seperti pendidik belum maksimal dalam memilih media pembelajaran yang tepat pada saat proses pembelajaran, pendidik belum pernah menggunakan media *kahoot* dalam mengevaluasi hasil pembelajaran, serta terdapat peserta didik yang belum memenuhi KKTP di kelas IV. Berdasarkan permasalahan yang ditemui di SD Nurul Huda *Islamic School* tersebut terdapat dampak pada penilaian kemampuan kognitif peserta didik yang menjadi rendah. Data nilai tengah semester ganjil peserta didik kelas IV yang diperoleh dinyatakan masih tergolong rendah. Banyak peserta didik yang belum memenuhi KKTP pada mata pelajaran IPAS. Hal tersebut dapat terlihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Data hasil nilai Sumatif Tengah Semester ranah kognitif kelas IV SD Nurul Huda *Islamic School* semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 pelajaran IPAS

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	
		KKTP 70	
		Belum Tuntas (< 70)	Tuntas (≥ 70)
IV Sa'ad bin Abi Waqqash	30	16	14
IV Abu Dzar Al-ghifari	30	19	11
IV Abu Huraira	30	19	11
Jumlah	90	54	36
Presentase (%)	100	60	40

Sumber: Dokumen Data Penelitian Pendahuluan Tahun 2024

Berdasarkan tabel 1 dan hasil penelitian pendahuluan diketahui bahwa hasil sumatif tengah semester pada mata pelajaran IPAS kelas IV yang telah mencapai ketuntasan terdapat 36 peserta didik (40%), sementara jumlah peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan terdapat 54 peserta didik (60%). Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang tidak mencapai KKTP. Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran menjadi tolak ukur bagi pendidik untuk memperbaiki tingkat kualitas pembelajaran untuk dapat mencapai hasil dan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Sejalan dengan pendapat Juhairiah (2023) KKTP digunakan untuk engetahui apakah peserta didik telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Melihat data hasil belajar pada penilaian sumatif tengah semester tersebut, perlu adanya upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SD Nurul Huda *Islamic School*. Pembelajaran di SD Nurul Huda *Islamic School* rupanya masih memerlukan pembaruan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS, karena terdapat sebagian peserta didik yang menganggap bahwa pelajaran IPAS itu merupakan pelajaran yang membosankan dan sulit untuk dipahami.

Hal itu terjadi karena penggunaan dan pemanfaatan media di Sekolah Dasar tersebut masih minim. Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan

pendapat Audie (2019) bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik dan mengembangkan prestasi peserta didik sangat mempengaruhi hasil belajar. Di SD Nurul Huda *Islamic School* pendidik belum maksimal dalam menggabungkan metode ceramah dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif. Pendidik lebih sering menggunakan media *visual* berupa buku paket, papan tulis, media cetak seperti gambar dan *power point*. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran *audiovisual* berbasis *game* masih jarang digunakan di SD Nurul Huda *Islamic School*. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, sudah tersedia alat seperti proyektor dan komputer yang seharusnya bisa dimanfaatkan pendidik dengan baik untuk menunjang pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Proses pembelajaran yang kurang sesuai sehingga kurang mendorong peserta didik dalam memahami materi ajar tidak diatasi, maka akan berdampak pada hasil belajar yang semakin menurun terutama pada pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar IPAS perlu adanya perubahan dalam kegiatan belajarnya, seperti penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik harus mampu menarik perhatian peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang mampu merubah pandangan peserta didik mengenai pembelajaran IPAS yang cukup membosankan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *audiovisual* berbasis *game education kahoot*. Sejalan dengan pendapat Rahmawati (2023) penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai media pembelajaran dirasa efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Aplikasi *kahoot* merupakan inovasi media yang cukup menarik karena aplikasi ini memiliki fitur suara, gambar animasi dan yang paling utama adalah adanya permainan edukasi yang dapat menumbuhkan ketertarikan dan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan tujuan untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, solusi pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dapat menggunakan media pembelajaran, yaitu media pembelajaran *audiovisual* berbasis *game education kahoot*.

Penggunaan media *audiovisual* berbasis *kahoot* merupakan media yang berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Nurul Huda *Islamic School*, namun perlu adanya pembuktian secara ilmiah, maka peneliti melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Media *Audiovisual* Berbasis *Game Education Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV pada Pembelajaran IPAS”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang berhubungan dengan hasil belajar peserta didik sebagai berikut.

- 1.2.1 Pendidik belum maksimal dalam memilih media pembelajaran yang tepat dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- 1.2.2 Pendidik belum pernah menggunakan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* dalam pembelajaran.
- 1.2.3 Sebagian besar hasil belajar peserta didik di kelas IV belum memenuhi KKTP.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS (Y) dan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* (X).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penerapan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Nurul Huda *Islamic School* pada pembelajaran IPAS Tahun Pelajaran 2024/2025?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pada penerapan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Nurul Huda *Islamic School* pada pembelajaran IPAS Tahun Pelajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan khasanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dasar, khususnya pemahaman pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* sekaligus dapat menjadi pengalaman belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

a. Peserta Didik

Meningkatkan semangat kepada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas dengan menggunakan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot*, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

b. Pendidik

Sebagai panduan dalam upaya mengoptimalkan pelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti media *kahoot* dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Kepala Sekolah.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi dalam mengenalkan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* guna meningkatkan mutu pembelajaran di SD Nurul Huda *Islamic School*.

d. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan rujukan bagi peneliti lainnya dalam mengembangkan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* dalam pembelajaran.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu keberhasilan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Rahman (2024) bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang telah diperoleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran. Pendapat ini didukung oleh Oemar Hamalik yang dijelaskan Sugiantara (2024) bahwa hasil belajar adalah apabila seseorang sudah mengikuti pembelajaran atau belajar, maka akan terjadi perubahan tingkah laku pada diri mereka. Menurut pendapat Rahman (2024) dalam jurnalnya bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar ini dapat dilihat dari dua sisi, yaitu sisi pendidik dan peserta didik. Dilihat dari sisi pendidik, bahwa hasil belajar dari tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dilihat dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan suatu pencapaian dalam tingkat pemahaman dan bentuk perubahan tingkah laku yang didapatkan oleh seseorang atau peserta didik kearah yang lebih baik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu baik dari segi kognitif, motorik dan sikapnya.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang akan dicapai oleh peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dimana faktor-faktor tersebut dibagi menjadi dua yaitu faktor dari dalam diri peserta didik dan dari luar peserta didik. Sejalan dengan pernyataan menurut Jufrida (2019) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua faktor, yaitu faktor *internal* dan faktor *eksternal*. Faktor *internal* merupakan faktor pendorong yang bersumber dari dalam diri peserta didik itu sendiri seperti faktor fisiologis yang meliputi faktor jasmani, faktor kesehatan, faktor cacat tubuh dan faktor psikologis yang meliputi motivasi, minat, bakat, kebiasaan belajar serta konsentrasi. Faktor *eksternal* merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik seperti pada faktor keluarga yang meliputi faktor dari latar belakang tingkat pendidikan orang tua, cara orang tua mendidik, relasi atau hubungan antar anggota keluarga, serta bagaimana keadaan rumah dan faktor sekolah yang sangat berperan aktif dalam mempengaruhi hasil belajar ini mencakup yaitu metode mengajar, metode belajar serta sarana dan prasarana serta yang terakhir faktor masyarakat.

Menurut Rambe (2018) hasil belajar yang dicapai oleh setiap peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor *internal* maupun *eksternal*. Adapun uraian mengenai faktor *internal* dan *eksternal*, sebagai berikut.

1) Faktor *Internal*

Faktor *internal* merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajar peserta didik. Faktor *internal* ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2) Faktor *eksternal*

Faktor *eksternal* merupakan faktor yang dipengaruhi dari luar diri peserta didik yang membentuk hasil belajarnya. Faktor-faktor tersebut berasal dari keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang telah dijelaskan, terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor-faktor tersebut berasal dari faktor *internal* dan *eksternal*. Faktor *internal* merupakan faktor yang ada pada diri peserta didik itu sendiri seperti kurangnya motivasi belajar, kesehatan, serta kecerdasan peserta didik, minat belajar serta kebiasaan belajar yang ada pada peserta didik itu sendiri. Faktor yang kedua yaitu faktor *eksternal*, faktor ini merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik seperti faktor orang tua yang kurang memberikan perhatian.

c. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tujuan dari belajar. Indikator hasil belajar menurut Hapit (2024) terbagi menjadi 3 yaitu, aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Didukung oleh Bloom yang dijelaskan oleh Saputri (2020) secara garis besar membagi klasifikasi hasil belajar menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif yang mencakup perilaku, dan ranah psikomotoris yang berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Ranah kognitif adalah suatu kemampuan yang dimiliki peserta didik untuk dapat mengetahui konsep dan prinsip yang telah dilakukannya dalam proses pembelajaran. Menurut Rosyidi (2020) bahwa ranah kognitif adalah suatu ranah yang mencakup kegiatan tentang cara berpikir. Didukung dengan pendapat Basri (2018) menyatakan bahwa kemampuan kognitif adalah keterampilan otak untuk berpikir mengenai hal yang dimulai dari sederhana menuju kompleks.

Kemampuan yang dinilai dalam proses pembelajaran yang mengalami revisi hanya di ranah kognitif yang diklasifikasikan menjadi 6 indikator sesuai dengan pendapat Gustalia dan Setiyawati (2023) yang menyatakan bahwa acuan untuk indikator kemampuan kognitif yaitu dimulai dari:

1. Pengetahuan (C1) diartikan peserta didik dapat mengingat, menghafal dan menyebutkan bagian dari materi pembelajaran.
2. Pemahaman (C2) diartikan bahwa peserta didik dapat menerangkan, menjelaskan dan merangkum.
3. Penerapan (C3) diartikan bahwa peserta didik dapat menghitung, membuktikan dan melengkapi terkait materi pembelajaran.
4. Analisis (C4) diartikan bahwa peserta didik dapat memilah, membedakan dan membagi bagian-bagian dari materi pembelajaran.
5. Evaluasi (C5) diartikan peserta didik dapat mengkritik, menilai dan menafsirkan materi pembelajaran.
6. Menciptakan (C6) diartikan dengan peserta didik dapat membuat dan menghasilkan sesuatu yang baru.

Pendapat Gunawan dan Paluti (2017) terkait 6 kategori indikator dalam mengukur ranah kognitif adalah sebagai berikut:

1. Pengetahuan (*Knowledge*) (C1) adalah hal-hal yang melibatkan suatu proses untuk mengingat-ingat kembali hal secara universal.
2. Pemahaman (*Comprehension*) (C2) merupakan bentuk untuk memahami sesuatu yang telah diketahui.
3. Penerapan (*Application*) (C3) adalah seseorang memiliki kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, prinsip di dalam berbagai situasi.
4. Analisis (*Analysis*) (C4) adalah kemampuan memecahkan suatu isi komunikasi menjadi elemen-elemen sehingga hierarki ide-idenya menjadi jelas.
5. Sintesis (*Syntesis*) (C5) adalah memadukan elemen-elemen dan bagian-bagian untuk membentuk suatu kesatuan.
6. Evaluasi (*Evaluation*) (C6) menentukan nilai materi dan metode untuk tujuan tertentu.

Pendapat Hutapea (2019) yang menyatakan bahwa mengukur hasil belajar kognitif atau kemampuan kognitif dapat dilakukan dengan menggunakan Teknik tes. Tes yang dilakukan tidak hanya berupa tanya jawab secara lisan, namun juga dapat menggunakan tes tertulis untuk mengetahui kemampuan peserta didik. Hal ini didukung oleh pendapat Rosyidi (2020) mengukur kemampuan kognitif bisa dengan menggunakan tes pilihan ganda, tes bentuk jawaban singkat dan tes menjodohkan.

Indikator yang digunakan dalam ranah kognitif untuk mengetahui kemampuan kognitif peserta didik yang diambil adalah indikator kemampuan kognitif menurut Gustalia dan Setiyawati (2023) pada indikator penilaiannya menjadi, pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), evaluasi (C5), dan menciptakan (C6). Penelitian ini menggunakan indikator penilaian ranah kognitif bagian penerapan (C3), analisis (C4) dan evaluasi (C5). Pengambilan bagian tersebut dikarenakan kelas yang digunakan untuk menelitian adalah kelas IV yang terdapat pada jenjang awal kelas tinggi. Sistem penilaian yang dinilai dimulai dari hal yang sederhana ke kompleks. Penilaian ranah kognitif pada penelitian ini berupa tes pilihan ganda.

2.1.2 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media merupakan salah satu alat yang digunakan oleh setiap pendidik sebagai alat penyampai materi bahan ajar untuk menunjang keberhasilan pada setiap proses pembelajaran. Menurut Banat (2022) media pembelajaran merupakan bagian penting dari tercapainya proses pembelajaran, karena media digunakan sebagai alat peraga yang mampu memaksimalkan penggunaan metode pengajaran yang digunakan oleh pendidik. Sejalan dengan pendapat Fadilah (2023) media merupakan segala bentuk perantara yang digunakan oleh pendidik sebagai penyebar ide, sehingga suatu ide atau gagasan tersebut bisa tersampaikan pada penerima atau peserta didik.

Media memiliki unsur-unsur penting yang dijelaskan menurut Adisel (2022) terdapat dua unsur penting pada media pembelajaran, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (perangkat lunak). Perangkat lunak atau *software* adalah informasi atau bahan ajar yang akan diberikan kepada penerima atau peserta didik. Sedangkan perangkat keras atau *hardware* adalah sarana yang digunakan untuk menyajikan pesan atau bahan ajar. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan

teknologi, saat ini pembelajaran tidak hanya terpaku pada media visual saja, banyak inovasi pada bidang teknologi yang memodifikasi media pembelajaran visual menjadi media berbasis *audio* (*podcast* atau sesuatu yang hanya menggunakan suara) dan *audiovisual* (video yang menggunakan gambar dan suara).

Media pembelajaran tidak hanya digunakan sebagai alat penyampai informasi dalam pembelajaran, namun peran media lebih besar daripada itu. Media pembelajaran juga digunakan sebagai alat bantu untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik. Sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Ruth Lautfer yang dijelaskan oleh Tafonao (2018) media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu bagi pendidik sebagai penyampai informasi atau materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu pemegang peran penting dalam tercapainya hasil belajar yang maksimal. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh setiap pendidik untuk menyampaikan informasi atau materi bahan ajar. Media pembelajaran yang menarik dan memadai akan menunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran yang diinginkan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi dari pendidik ke peserta didik. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih jelas dan detail. Menurut Ahmadiyanto (2016) media pembelajaran memiliki fungsi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Adapun fungsi-fungsi pembelajaran menurut Ahmadiyanto (2016) adalah:

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik dengan menghadirkan objek langsung kepada peserta didik. Obyek yang dimaksud bisa berupa bentuk nyata, miniatur, model, maupun gambar yang disajikan secara *audiovisual* dan *audial*.
- 2) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di kelas oleh peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan karena keterbatasan tertentu. Kemudian melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
- 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
- 6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- 8) Media memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari pengalaman yang konkrit sampai dengan abstrak.

Menurut Rahmi (2022) media pembelajaran memiliki beberapa manfaat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *verbalistic*.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Dapat mengatasi sifat pasif peserta didik.
- 4) Dapat mengatasi perbedaan sifat yang unik dan perbedaan pengalaman peserta didik.

Menurut Kemp dan Dayton yang dijelaskan oleh Hasan dkk (2021) dalam jurnalnya bahwa media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama apabila media itu digunakan secara perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. Adapun ketiga fungsi tersebut adalah:

- 1) Media pembelajaran mampu memotivasi minat atau tindakan.
- 2) Media pembelajaran dapat menyajikan informasi.
- 3) Media pembelajaran sebagai tujuan pembelajaran yang dimana dalam penyajian materi didalamnya harus melibatkan peserta didik dalam aktivitas nyata.

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Media pembelajaran merupakan kunci utama dari keberhasilan suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi-fungsi seperti, media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan keterlibatan peserta didik di dalam kelas. dengan menggunakan media pembelajaran mampu memotivasi dan menumbuhkan minat serta keaktifan peserta didik saat proses pembelajaran, mampu memberikan pengalaman yang integral, dan media pembelajaran dapat memberikan keseragaman dalam pengamatan materi.

c. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah alat perantara yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran terdiri dari tiga jenis media, yaitu media visual, *audiovisual* dan audio. Dijelaskan oleh Rohmah (2021) macam-macam media pembelajaran terdiri dari: (1) media pembelajaran audio yang dilakukan dengan menggunakan *phonograph*, *open real tapes*, *cassette tapes*, *compact disc*, *radio*, dan laboratorium bahasa; (2) Media visual seperti gambar, grafik, peta, dan lain-lain; (3) media pembelajaran *audiovisual*. Berhubungan dengan penjelasan sebelumnya terdapat macam-macam media pembelajaran, yaitu:

1) Media visual

Media visual merupakan media yang hanya menggunakan pengelihatn sebagai sarana informasinya. Menurut Mayasari (2021) media visual merupakan media yang hanya melibatkan panca indra pengelihatn dalam penggunaannya, jenis media yang termasuk dalam media visual adalah media cetak-verbal, media cetak-grafis, dan media visual non-cetak. Media *visual-verbal* adalah media visual yang mengandung pesan verbal (pesan linguistik berbentuk tulisan). Media *visual non-verbal-grafis* adalah media visual yang mengandung pesan *non-verbal* seperti

simbol-simbol visual atau unsur-unsur grafis, seperti pada gambar grafik, diagram, bagan, dan peta. Sejalan dengan pendapat Ulfah dan Arifudin (2019) media *visual non-verbal* tiga dimensi adalah media *visual* yang memiliki tiga dimensi, berupa model, seperti *miniatur, mock up, specimen, dan diorama*.

Media visual sama halnya seperti media pembelajaran pada umumnya, dimana media visual merupakan media yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi pada proses pembelajaran di sekolah. Media visual adalah media yang sering digunakan pendidik untuk menjelaskan suatu materi untuk menggambarkan bentuk visual dengan tujuan mempermudah peserta didik dalam menyerap materi bahan ajar. Sejalan dengan pendapat Mayasari (2021) bahwa dengan menggunakan media pembelajaran visual peserta didik tidak hanya bisa membayangkan fenomena yang dipelajari, pendidik juga lebih mudah dalam menunjukkan tujuan yang dimaksud dan hendak disampaikan.

2) Media audio

Media audio merupakan media yang dalam penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indra pendengaran. Menurut Ichsan (2021) informasi-informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan *sound effect*. Media audio merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam bentuk lambang auditif, baik verbal maupun *nonverbal*.

3) Media audiovisual

Menurut Saputro (2021) media *audiovisual* merupakan media perantara yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi bahan ajar melalui pandangan dan pendengaran sehingga dapat

membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Kemp dan Dayton yang dijelaskan oleh Layaliya (2021) media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam 8 (delapan) kelompok yaitu:

- 1) Media cetakan.
- 2) Media pajang.
- 3) *Overhead tranparacies* (Visual yang berupa huruf, angka, lambang, grafik atau segala sesuatu dengan bahan tembus pandang yang dapat diproyeksikan ke sebuah layer)
- 4) Rekaman *audio-tape*.
- 5) *Slide* dan *filmstrips*.
- 6) Penyajian *multiimage*.
- 7) Rekaman, video dan film hidup.
- 8) Komputer.

Media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam beberapa jenis seperti, media visual, media audio, media *audiovisual*. Media visual merupakan media pembelajaran yang menggunakan panca indra pengelihatan sebagai alat penerima materi ajar. Media audio merupakan media yang melibatkan panca indra pendengaran sebagai alat penerima materi ajar. Adapun media *audiovisual* adalah media yang menggabungkan dua panca indra pengelihatan dan pendengaran dalam menerima informasi pembelajaran.

2.1.3 Media *Audiovisual*

a. Pengertian Media *Audiovisual*

Media *audiovisual* merupakan salah satu dari berbagai media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual dan audio dalam penggunaannya. Menurut Setiyawan (2021) media *audiovisual* merupakan media yang dapat diartikan sebagai alat yang bisa menampilkan gambar dan memunculkan suara. Menurut Ernani & Yusra, (2019) media *audiovisual* dibagi menjadi dua jenis yaitu media *audiovisual* murni dan *audiovisual* tidak murni. Media *audiovisual* murni diklasifikasikan kedalam beberapa bentuk seperti film gerak (*movie*) bersuara, televisi dan video. *Audiovisual* tidak

murni dikelompokkan kedalam beberapa bentuk seperti *slide*, *opaque*, *ohp* dan peralatan *visual* lainnya, bila diberi unsur suara dari rekaman kaset yang dimanfaatkan secara bersamaan dalam satu waktu atau proses pembelajaran. Media *audiovisual* menurut Saputro (2021) merupakan media pembelajaran yang penggunaannya dengan cara memproyeksikan materi ke layar monitor melalui arus listrik dalam bentuk gambar dan suara, misalnya televisi, video, film, DVD, dan VCD. Beberapa Contoh yang termasuk media ini adalah film bersuara, televisi dan video.

Media *audiovisual* merupakan media yang mampu menggabungkan unsur gambar dengan unsur suara yang akan menarik perhatian peserta didik saat pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan. Pembelajaran menggunakan media *audiovisual* merupakan suatu cara yang dilakukan untuk menerima materi ajar dan memanfaatkan media berupa teknologi. Pada zaman abad 21 ini sudah terdapat banyak jenis-jenis media yang masuk dalam dunia pendidikan sehingga dapat digunakan untuk membantu keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini media *audiovisual* yang digunakan adalah media *kahoot* berbasis *game education*.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Audiovisual*

Media *audiovisual* dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran agar berjalan lebih efektif. Media pembelajaran *audiovisual* ini memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Dijelaskan oleh Saputro (2021) bahwa media *audiovisual* memiliki beberapa kelebihan dalam penggunaannya:

- 1) Penggunaan media *audiovisual* dapat mempermudah bahan ajar untuk diterima sehingga akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.
- 2) Proses pembelajaran akan lebih variatif mengiringi komunikasi verbal melalui penuturan dari pendidik.

- 3) Media *audiovisual* dapat meminimalisir kecenderungan rasa bosan dan jenuh peserta didik akibat pembelajaran yang monoton,
- 4) Media *audiovisual* dapat mengubah suasana pembelajaran membaca menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan keterampilan membaca peserta didik.

Menurut Setiyawan (2021) media *audiovisual* memiliki beberapa kelebihan dalam pelaksanaannya yaitu:

- 1) Menarik.
- 2) Informasi diperoleh langsung dari narasumber.
- 3) Dapat disaksikan lebih dari sekali dan lebih hemat waktu.
- 4) Kendali volume suara dan kejernihan gambar berada dalam arahan pendidik.

Adapun kekurangan dalam pelaksanaan media pembelajaran *audiovisual* menurut Setiyawan (2021) adalah sebagai berikut:

- 1) Informasi yang searah, hal ini bisa diatasi dengan pemberian umpan balik dengan tanya jawab.
- 2) Kurang detail menampilkan bagian dari objek, hal ini bisa diatasi dengan penjelasan.
- 3) Harga alat yang cenderung mahal dan begitu kompleks.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Ernanda dan Yusra (2019) menjelaskan bahwa terdapat beberapa kelemahan dalam penerapan media *audiovisual* pada pembelajaran:

- 1) Media *audiovisual* terlalu lebih menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut.
- 2) Pembuatan dan penggunaan media *audiovisual* dalam proses pembelajaran terutama dinegara kita masih sangat minim (sedikit).
- 3) Pembuatan media *audiovisual* ini masih tergolong mahal atau memakan biaya yang tinggi.

Media *audiovisual* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya pada setiap proses pembelajaran. Media *audiovisual* memiliki beberapa kelebihan yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam menunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran seperti, dengan menggunakan media *audiovisual* akan membuat pembelajaran lebih bervariasi dan dapat menarik perhatian peserta didik agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Penggunaan *audiovisual* juga memiliki beberapa kelemahan seperti, dengan menggunakan media *audiovisual* maka materi yang diberikan hanya berjalan satu arah dan media *audiovisual* cenderung lebih mahal dalam pembuatannya.

c. Indikator Media *Audiovisual*

Media *audiovisual* adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memiliki unsur gambar dan suara Busyaeri (2016). Media *audiovisual* memiliki kemampuan baik daripada media audio maupun media visual dikarenakan media *audiovisual* sudah meliputi keduanya yaitu media audio dan visual. Menurut Ramdhana (2023) media *audiovisual* adalah media yang memiliki unsur suara serta unsur gambar dengan indikator:

- 1) Media *audiovisual* dapat meningkatkan minat belajar.
- 2) Media *audiovisual* dapat mengembangkan daya pikir peserta didik dan imajinasi peserta didik.
- 3) Media *audiovisual* dapat menarik perhatian peserta didik.
- 4) Media *audiovisual* memudahkan menyampaikan informasi atau materi.

Menurut Halawati (2021) media *audiovisual* memiliki beberapa indikator diantaranya adalah :

- 1) Terampil dalam menggunakan media yang dapat dilihat dan terdengar. Menggunakan media pembelajaran *audiovisual* untuk berkomunikasi dan berinteraksi.
- 2) Mempermudah proses pembelajaran sehingga meningkatkan minat peserta didik. Proses pembelajaran tidak cepat membosankan karena bersifat variatif dan inovatif.
- 3) Mempermudah dalam penyampaian informasi atau pengetahuan yang diterima peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 4) Mendorong keingintahuan lebih banyak peserta didik.

Indikator yang digunakan untuk mengukur keberhasilan penggunaan media *audiovisual* pada peserta didik adalah indikator media *audiovisual* menurut Ramdhana (2023) dengan indikator Media *audiovisual* dapat meningkatkan minat belajar, media *audiovisual* dapat mengembangkan daya pikir dan imajinasi peserta didik, media

audiovisual dapat menarik perhatian, dan media *audiovisual* memudahkan menyampaikan informasi atau materi.

2.1.4 Media *Kahoot* berbasis *Game Education*

a. Pengertian *game education*

Game dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang menarik dan menyenangkan serta dapat dimainkan secara individu atau berkelompok. Menurut Paruntu (2020) *game education* merupakan sebuah permainan yang dirancang dan dibuat dengan tujuan untuk merangsang daya pikir anak termasuk meningkatkan kemampuan berkonsentrasi dan memecahkan masalah. *Game Education* merupakan media pembelajaran yang berbentuk permainan yang bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan menyenangkan dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. *Kahoot* merupakan salah satu aplikasi yang menyediakan *game education* didalamnya untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Pengertian Media *Kahoot*

Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis internet yang memuat berbagai jenis kuis dan *game*. Menurut Bunyamin (2020) media pembelajaran berbasis *kahoot* merupakan media yang memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Janattaka dan Tiwana (2022) *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan *game*. *Kahoot* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena *kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Media *kahoot* merupakan platform aplikasi yang dirancang sedemikian rupa dalam bentuk permainan. Pendapat tersebut didukung oleh Irwan (2019) yang menjelaskan bahwa *kahoot* merupakan media permainan *online* yang dikembangkan untuk menjawab tantangan-tantangan dalam dunia

pendidikan. Irwan (2019) menyatakan bahwa penggunaan media *kahoot* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kahoot juga merupakan media pembelajaran interaktif, karena dalam penggunaannya media *kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti *pre-test*, *post-test*, latihan soal dan pengayaan yang dapat diakses melalui telepon genggam pendidik atau alat bantu lainnya. Media interaktif *kahoot* yang berbasis internet secara online memiliki empat fitur, yaitu *game*, kuis, diskusi, dan *survey*. *Game* dan kuis pada aplikasi *kahoot* dapat dimainkan secara berkelompok maupun individual dan dalam proses menjawab nantinya akan diwakili dengan sebuah gambar dan warna untuk jawaban yang tepat. Permainan *kahoot* menuntut peserta didik untuk menjawab secara cepat, tepat dan teliti dalam menjawab soal yang ditampilkan.

Aplikasi *kahoot* dapat disimpulkan bahwa *kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran yang mampu mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik yang dipicu oleh rasa bosan ketika proses pembelajaran. *Kahoot* bukan hanya media pembelajaran yang menghadirkan materi berupa video saja, *kahoot* adalah media yang memberikan pembaruan berupa pemberian materi yang dikombinasikan dengan *game education* yang cukup menarik.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Kahoot*

Media *kahoot* merupakan media pembelajaran berbasis *game education* yang dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, namun dalam penggunaannya *kahoot* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan pada media *kahoot* menurut Jannah dan Pahlevi (2020) yaitu:

- 1) Terdapat kemudahan pada penggunaannya serta akses yang cukup mudah yaitu melalui *smartphone* dan *personal computer (pc)*.
- 2) *Kahoot* dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran dan latihan antara lain sebagai media penilaian, pemberian tugas

belajar dirumah, serta digunakan sebagai hiburan dalam kegiatan pembelajaran.

- 3) *Kahoot* sendiri memiliki desain yang *user friendly* dengan memperhatikan kenyamanan para penggunanya.
- 4) Penggunaan *kahoot* tidak memerlukan *install* aplikasi karena dibuat dengan *software* berbasis web sehingga tidak diperlukan perangkat *hardware* dan *software* tertentu dalam penggunaannya
- 5) *Kahoot* mempunyai alokasi waktu untuk menjawab soal dan dapat diakses secara gratis.
- 6) Media *kahoot* ini terdapat fitur analisis hasil penilaian yang dapat digunakan pendidik untuk membuat analisis dan tindakan perbaikan.
- 7) Konten-konten permainan pada *kahoot* sangat bervariasi yang dapat menjadi hiburan dalam pembelajaran.

Menurut Fajri (2021) *kahoot* memiliki beberapa kelebihan dalam penerapannya seperti:

- 1) *Kahoot* memiliki kemudahan dalam mengakses aplikasinya
- 2) Penggunaan *kahoot* yang fleksibel
- 3) *Kahoot* menjadi pilihan bagi pendidik untuk dapat mengevaluasi peserta didik menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik.
- 4) Kegiatan ujian tidak harus dilakukan secara tertulis.
- 5) *Kahoot* dapat melatih peserta didik agar cepat tanggap melalui sistem dan konsep kuis pada *kahoot* itu sendiri

Kahoot merupakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, namun pada penerapannya media *kahoot* memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan menurut Nasution (2019) dari penggunaan *kahoot* sebagai media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Dapat membantu dalam mengingat kembali materi yang telah diberikan.
- 2) Meningkatkan semangat belajar.
- 3) Menambah motivasi dalam belajar.
- 4) Meningkatkan minat dalam belajar
- 5) Dapat menambah pengetahuan tentang materi yang diberikan.

Adapun kekurangan media *kahoot* dalam pembelajaran menurut Nasution (2019) adalah sebagai berikut:

- 1) Koneksi jaringan internet yang kadang-kadang terputus

- 2) Telepon genggam yang tidak dapat terakses dengan internet dari awal
- 3) Tidak dapat terhubung dengan game kembali setelah koneksi internet terputus

Adapun kekurangan pada media *kahoot* menurut Jannah dan Pahlevi (2020) adalah media ini membutuhkan koneksi internet yang cukup tinggi untuk mengoperasikan “*Kahoot*” dan dalam pengaplikasiannya dibutuhkan LCD proyektor untuk menampilkan soal, serta aliran listrik selama proses belajar dengan menggunakan “*Kahoot*”.

Aplikasi *kahoot*, memiliki beberapa kelebihan dan kelemahannya dalam penggunaan aplikasi ini. *Kahoot* merupakan aplikasi yang mudah digunakan serta dapat menarik perhatian peserta didik ketika proses pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif sehingga mampu memaksimalkan tujuan pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Dalam penggunaannya *kahoot* memiliki kelemahan yaitu harus menggunakan jaringan internet yang cukup tinggi, sehingga tidak semua sekolah bisa menggunakan aplikasi ini.

d. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Kahoot*

Kahoot memiliki 2 (dua) Alamat *website* yang digunakan untuk tenaga pengajar *kahoot.com* dan untuk peserta didik penggunaan *kahoot.it* Aflisia (2020). *Kahoot* dapat dimainkan dengan cara:

- 1) Masuk ke halaman *kahoot* dengan mengakses *link* <https://getkahot.com>, lalu masuk dengan email dan *password* yang telah didaftarkan.
- 2) Mengklik menu *kahoot* yang tersedia, kemudian akan muncul pilihan kuis yang telah dibuat.
- 3) Menekan tombol *play* yang dipersilakan untuk memilih cara dalam bermain, yaitu terdapat dua pilihan *classic* dan *team*.
- 4) Selanjutnya pendidik mulai untuk mengakses *link* <https://kahoot.it> dan memilih *game* yang sudah dibuat.
- 5) *Kahoot* siap dimulai untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik.

2.1.5 Belajar

a. Pengertian belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh setiap individu untuk memberikan perubahan pada perilaku dan tingkah laku seseorang menuju kearah yang lebih baik. Sejalan dengan pendapat Hilgrd dan Bower yang dijelaskan Charli (2019) bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang yang dipengaruhi oleh pengalaman secara terus menerus, dimana setiap perubahan dapat mengarah pada pola perilaku yang baik, maupun mengarah kepada pola perilaku yang lebih buruk. Menurut Gagne yang dijelaskan oleh Tarihoran (2021) bahwa belajar merupakan adanya perubahan yang terjadi pada kemampuan manusia setelah melakukan kegiatan belajar secara terus menerus, perubahan kemampuan itu bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Pendapat tersebut berhubungan dengan pendapat Anthony Robbins yang dijelaskan Efendy (2021) bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang berproses secara aktif dimana peserta didik dapat membangun berbagai pengetahuan baru sesuai dengan pengalaman yang sudah dimiliki.

Pada era abad 21 ini sudah tidak asing lagi bahwa suatu kegiatan belajar sangat berpengaruh dan tidak dapat terpisahkan dari kehidupan sehari-hari dalam jangka waktu yang panjang dan dilakukan secara terus menerus. Menurut Nugraha dan Syafi (2020) belajar merupakan suatu proses kegiatan yang berkelanjutan dengan tujuan perubahan tingkah laku secara konstruktif yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Gagne yang dijelaskan oleh Tarihoran (2021) bahwa belajar merupakan seperangkat proses kognitif yang membentuk sifat stimulasi lingkungan, dengan melewati proses pengolahan informasi, menjadi kapasitas baru.

Belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku seseorang yang terjadi karena suatu pengalaman atau kejadian yang dilakukan secara sadar dan terus-menerus dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan baru. Perubahan tingkah laku ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Teori belajar

Pada dasarnya teori belajar merupakan seperangkat konsep dan prinsip yang menjelaskan bagaimana peserta didik mampu mengolah informasi yang didapatnya dalam proses pembelajaran. Menurut Margaretha (2020) teori merupakan seperangkat asas tentang suatu kejadian yang didalamnya mengandung konsep, ide, prinsip dan prosedur yang memuat lebih dari satu variabel yang saling berhubungan serta dapat dianalisis, dipelajari dan diuji kebenarannya. Dapat dikatakan bahwa teori belajar merupakan suatu konsep belajar yang membantu peserta didik dalam mengolah informasi pada proses pembelajaran. Menurut Harefa dkk (2024) menjelaskan macam-macam teori belajar sebagai berikut :

- 1) Teori belajar behaviorisme
Teori belajar behaviorisme menekankan hasil belajar dan tidak memperlihatkan proses berfikir peserta didik. Menurut teori ini, belajar adalah perubahan tingkah laku akibat interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar jika dapat menunjukkan perubahan tingkah laku atau kemampuan bertindak baru.
- 2) Teori belajar kognitivisme
Proses belajar lebih penting daripada hasil belajar menurut teori belajar kognitif. Belajar tidak hanya melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, lebih dari itu melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.
- 3) Teori belajar konstruktivisme
Teori belajar konstruktivisme merupakan pendekatan pendidikan yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna.
- 4) Teori belajar humanistik
Teori belajar humanistik merupakan sebuah teori belajar yang mengutamakan pada proses belajar bukan pada hasil belajar. Teori ini mengemban konsep untuk memanusiakan manusia sehingga peserta didik mampu memahami diri dan

lingkungannya serta proses pembelajaran yang menyenangkan bagi mereka.

Pendapat ini didukung oleh Setiawan (2017) mengenai macam-macam teori belajar antara lain:

- a. Teori belajar behaviorisme
Belajar menurut behavior merupakan suatu proses perubahan tingkah laku. Behavior memandang manusia dari segi lahiriah.
- b. Teori belajar kognitivisme
Belajar menurut kognitivisme lebih menekankan kepada proses belajar itu sendiri daripada hasil belajar.
- c. Teori belajar konstruktivisme
Belajar lebih diarahkan pada *experiential learning*, yaitu adaptasi berdasarkan pengalaman nyata yang kemudian dikembangkan menjadi konsep baru.
- d. Teori belajar humanisme
Belajar menurut humanisme dipandang sebagai usaha untuk memanusiakan manusia.

Teori belajar memiliki empat jenis teori yang berjalan pada bidangnya masing-masing, yaitu teori behaviorisme, teori kognitivisme, teori konstruktivisme, dan teori humanisme. Penelitian ini menggunakan teori belajar konstruktivisme yang dapat diartikan sebagai suatu pendekatan atau suatu aktivitas yang dilakukan untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Teori belajar ini juga menekankan terhadap keikutsertaan peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang terjadi, sehingga peserta didik dapat memahami mengenai hal-hal yang mereka pelajari.

2.1.6 Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Pattanang (2021) pembelajaran merupakan suatu kegiatan dimana seorang pendidik secara terprogram dalam sebuah desain instruksional untuk membuat peserta didik belajar secara aktif yang

mengutamakan pada penyediaan bahan ajar dan sumber belajar. Menurut Masdul (2018) pembelajaran merupakan suatu proses dimana lingkungan seseorang didesain dan dikelola secara sengaja dengan tujuan untuk memungkinkan mereka turut serta dalam tingkah laku seseorang secara tertentu dan dalam kondisi-kondisi khusus untuk menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. Pengertian pembelajaran sesuai UUSPN No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Definisi ini sejalan dengan apa yang dikemukakan Oemar Hamalik yang dijelaskan oleh Masdul (2018) bahwa pembelajaran merupakan proses yang kompleks yang dalamnya terjadi interaksi antara kegiatan belajar dan mengajar.

Proses pembelajaran adalah suatu proses yang aktivitas didalamnya berbentuk interaksi pembelajaran dengan suasana interaksi edukatif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan, yang artinya interaksi yang telah direncanakan untuk suatu tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada satuan pelajaran. Munandar menyatakan bahwa suatu pembelajaran harus dikondisikan untuk dapat mendorong kreativitas anak atau peserta didik secara keseluruhan, membuat peserta didik lebih aktif, mampu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan pembelajaran dapat berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Parwati, 2019).

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang didalamnya melibatkan proses mengajar dan proses belajar yang melibatkan pendidik dan peserta didik. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan terstruktur yang didesain sedemikian rupa dengan tujuan untuk

membuat peserta didik belajar secara aktif serta membentuk tingkah laku peserta didik menuju ke arah yang lebih baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Komponen-komponen Pembelajaran

Komponen merupakan bagian dari sebuah sistem yang memiliki peranan penting dalam keseluruhan jalannya suatu proses pembelajaran. Komponen pembelajaran artinya merupakan bagian-bagian dari sistem pembelajaran yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan. Menurut Adisel (2022) dapat dikatakan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran bergantung dari bagaimana komponen-komponen pembelajaran tersebut. Pada setiap pembelajaran terdapat beberapa komponen-komponen yang saling berkaitan dan saling mengisi satu sama lain dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Selain itu, relevansi komponen pembelajaran juga memberikan gambaran penting bahwa setiap komponen pembelajaran tidak akan mampu berlangsung secara maksimal apabila salah satu komponennya tidak terpenuhi.

Komponen pembelajaran merupakan suatu sistem yang mempunyai keterkaitan satu sama lain dan memiliki interaksi dalam mengembangkan pembelajaran. Menurut Dolong (2016) terdapat beberapa komponen pembelajaran yang harus dimiliki agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

1) Tujuan Pendidikan

Tujuan pendidikan merupakan komponen mendasar pada desain pembelajaran yang akan menentukan tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran. Penentuan tujuan pembelajaran ini penting untuk dilakukan di awal pembelajaran, mengingat suatu pembelajaran yang dilakukan tanpa mengidentifikasi tujuan pembelajaran lebih dahulu akan menimbulkan kesalahan sasaran. Penentuan tujuan pembelajaran tidak bisa dilakukan secara sembarangan, pendidik harus mengidentifikasi tujuan-tujuan pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik bidang studi, karakteristik peserta didik, dan kondisi lapangan.

- 2) Peserta didik
Peserta didik merupakan seseorang yang menerima pengaruh dari seseorang atau sekelompok orang yang sedang menjalankan kegiatan pendidikan. Peserta didik merupakan pokok persoalan dalam setiap gerak kegiatan pendidikan dan pengajaran.
- 3) Pendidik
Pendidik merupakan seseorang memiliki tanggung jawab dalam mencerdaskan kehidupan anak didik. Pendidik adalah seseorang yang menjadi kunci utama dari tercapainya setiap proses pembelajaran.
- 4) Bahan atau materi pelajaran
Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan pendidik untuk melakukan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar merupakan segala sesuatu bentuk bahan yang digunakan serta mempermudah pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran.
- 5) Metode
Metode pengajaran adalah cara yang digunakan seorang pendidik untuk menyampaikan suatu materi ajar, keterampilan dan sikap tertentu dengan tujuan tercapainya proses pembelajaran yang efektif.

Menurut Adisel (2022) komponen-komponen pembelajaran merupakan segala sesuatu yang memiliki peran penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran, seperti adanya strategi pada proses pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran memiliki beberapa komponen penting yang harus diperhatikan oleh pendidik. Adapun komponen-komponen pada strategi pembelajaran yaitu tujuan pembelajaran, sumber belajar, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Komponen pembelajaran merupakan bagian terpenting dari tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Komponen pembelajaran memegang peran penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran. Terdapat komponen-komponen pembelajaran yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Adapun komponen-komponen pembelajaran tersebut adalah tujuan

pembelajaran, pendidik, peserta didik, materi atau sumber belajar, metode, strategi, media dan evaluasi pembelajaran.

2.1.7 Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Pembelajaran IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum merdeka pada tahun 2022, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. Menurut Meylovia & Alfin Julianto (2023) IPAS adalah kajian ilmu pengetahuan yang membahas mengenai makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta. Pendapat tersebut didukung oleh Kemendikbud (2022) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan salah satu pembaharuan dalam dunia pendidikan terutama pada Kurikulum Merdeka yang memiliki tujuan-tujuan yang harus dicapai Menurut Kemendikbud (2022) pembelajaran IPAS memiliki beberapa tujuan yang harus dicapai dalam pelaksanaannya dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Adapun tujuan-tujuan dari

pembelajaran IPAS adalah peserta didik mampu mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila dan dapat:

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada disekitar 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.
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.
- 6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka ini menurut Agustina (2022) yaitu untuk mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu peserta didik, berperan aktif, mampu mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya, dan mampu mengembangkan pengetahuan dan pemahan konsep IPAS. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan IPAS adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam bersosialisasi terhadap lingkungan, berfikir kritis dan logis, serta mampu menerapkan nilai-nilai kemanusiaan yang sesuai dengan norma sosial dalam kehidupannya. IPAS juga bertujuan untuk mengembangkan ketertarikan peserta didik sehingga mampu berperan aktif dalam lingkungan sekolah dan sosial.

2.2 Penelitian yang Relevan

Kajian teori perlu didukung dengan penelitian yang relevan. Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang mengambil pokok permasalahan hampirsama dengan penelitian ini. Penelitian yang relevan ini digunakan sebagai pembanding atau acuan dalam melakukan kajian penelitian.

Penelitian yang dijadikan pembanding atau acuan adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Abdullah & Maryati (2019) dengan judul “Pengaruh media *audiovisual* terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar” Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *audiovisual* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Kesamaan pada penelitian ini adalah penerapan media *audiovisual* terhadap hasil belajar pada pelajaran IPS dan subjek penelitiannya adalah peserta didik sekolah dasar. Terdapat perbedaan dalam penelitian ini yang terdapat pada pelajaran, kelas dan tempat yang diteliti yaitu pelajaran IPS kelas V dan tempat penelitian SDN 066 Halimun. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti bertempat di SD Nurul Huda *Islamic School* kelas IV pada pembelajaran IPAS.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Patmawati (2020) dengan judul “Pengaruh media *audiovisual* terhadap hasil belajar siswa pada materi jenis-jenis pekerjaan di sekolah dasar” Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *audiovisual* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Kesamaan pada penelitian ini adalah penerapan media *audiovisual* terhadap hasil belajar pada pelajaran IPS dan subjek penelitiannya adalah peserta didik sekolah dasar. Terdapat perbedaan dalam penelitian ini yang terdapat pada pelajaran, kelas dan tempat yang diteliti yaitu pelajaran IPS kelas III dan tempat penelitian SD Negeri 1 Parakannyasag. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti bertempat di SD Nurul Huda *Islamic School* kelas IV pada pembelajaran IPAS.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nababan (2020) dengan judul “Pengaruh penggunaan media *audiovisual* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa Kelas V SD Negeri Bontoramba” Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *audiovisual* dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik. Kesamaan pada penelitian ini adalah penerapan media *audiovisual* terhadap hasil belajar dan subjek penelitiannya adalah peserta didik sekolah dasar. Terdapat perbedaan dalam penelitian ini yang terdapat pada pelajaran, kelas dan tempat yang diteliti yaitu pelajaran IPA kelas V dan tempat penelitian SD Negeri Bontoramba. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti bertempat di SD Nurul Huda *Islamic School* kelas IV pada pembelajaran IPAS.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Icha Timart Diany Sinaga (2022) dengan judul “Pengaruh media pembelajaran *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau”. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *kahoot* dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik yang nantinya akan berpengaruh pada hasil belajar. Kesamaan pada penelitian ini adalah penerapan media *kahoot* dan subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas IV sekolah dasar. Terdapat perbedaan dalam penelitian ini yang terdapat pada pelajaran dan tempat yang diteliti yaitu pelajaran matematika dan tempat penelitian SDN Nanga Bulik 6. Adapun penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti bertempat di SD Nurul Huda *Islamic School* dengan variabel yang diukur yaitu pengaruh media *kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Indriani dan Desyandri (2022) dengan judul “Pengaruh *Game Kahoot* terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar”. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *kahoot* dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik yang nantinya akan

berpengaruh pada hasil belajar. Kesamaan pada penelitian ini adalah penerapan media *kahoot* pada kelas IV pelajaran IPAS dan subjek penelitiannya adalah peserta didik sekolah dasar. Terdapat perbedaan pada tempat penelitian dan target penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Penelitian yang akan dilakukan bertempat di SD Nurul Huda *Islamic School*. Adapun variabel yang diukur oleh peneliti yaitu pengaruh media *kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Zulkhi (2023) dengan judul “Pengaruh Pengintegrasian Teknologi Media *Kahoot* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar”. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan media pembelajaran *kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Kesamaan pada penelitian ini adalah penerapan media *kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta subjek penelitiannya adalah peserta didik sekolah dasar. Terdapat perbedaan dalam penelitian ini yang terdapat pada pelajaran, kelas dan tempat yang diteliti yaitu pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VI dan tempat penelitian SD Negeri 146/I Kota Jambi. Penelitian yang akan dilakukan bertempat di SD Nurul Huda *Islamic School* kelas IV pada pembelajaran IPAS.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Ramlah (2021) dengan judul “Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Kahoot* terhadap Minat dan Hasil Belajar Tematik Siswa di Sekolah Dasar Al Mumtaz Pontianak”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *kahoot* sebagai bahan evaluasi dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar peserta didik. Kesamaan pada penelitian ini adalah penerapan media *kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar dan subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas IV sekolah dasar. Terdapat perbedaan dalam penelitian ini yang terdapat pada pelajaran dan tempat yang diteliti yaitu pelajaran tematik dan tempat penelitian SD Al-

Mumtaz. Penelitian yang akan dilakukan bertempat di SD Nurul Huda *Islamic School*.

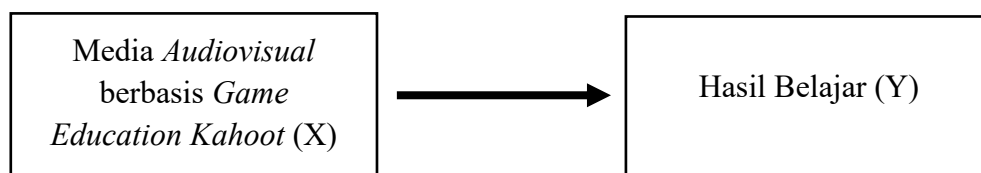
8. Penelitian yang dilakukan oleh Kusumaningrum & Pramudiani (2021) dengan judul “*The Influence of Using Kahoot Learning Media on Primary School Students’ Learning Interest in Social Studies*”. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *kahoot* dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik yang nantinya akan berpengaruh pada hasil belajar. Kesamaan pada penelitian ini adalah penerapan media *kahoot* pada pembelajaran IPS dan subjek penelitiannya adalah peserta didik sekolah dasar. Terdapat perbedaan dalam penelitian ini yang terdapat pada kelas dan tempat yang diteliti yaitu kelas V dan tempat penelitian SDN Pademangan Barat 01. Adapun penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Adapun penelitian yang akan dilakukan bertempat di SD Nurul Huda *Islamic School* kelas IV pada pembelajaran IPAS dengan variabel yang diukur yaitu pengaruh media *kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik.

2.3 Kerangka Pikir

Kerangka berpikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian terdapat dua variabel atau lebih. Kerangka berpikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel terikat dan variabel bebas yang ada pada penelitian. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media audiovisual berbasis game education kahoot sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV. Penelitian ini dilakukan dengan membandingkan kemampuan kognitif peserta didik sekolah dasar dengan menggunakan media audiovisual berbasis game education kahoot dan kemampuan kognitif peserta didik yang tidak menggunakan media audiovisual berbasis game education kahoot.

Hasil belajar peserta didik yang rendah berhubungan dengan kemampuan kognitif peserta didik yang rendah, sehingga mendorong untuk dilakukan upaya meningkatkannya. Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang keberhasilan suatu pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan menambah motivasi serta keaktifan peserta didik yang akan mempengaruhi hasil belajarnya. Dari data yang didapat bahwa hasil belajar IPAS sebagian dari peserta didik kelas IV di SD Nurul Huda *Islamic School* masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Maka dari itu, media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* menjadi salah satu solusi pendidik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada pembelajaran IPAS. Selain itu penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran akan semakin berkembang dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan digunakan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* dalam mengevaluasi hasil belajar untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada kerangka pikir berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian.

Keterangan:

X = variabel bebas

Y = variabel terikat

→ = pengaruh

Alur kerangka pikir pada gambar 1 dapat dideskripsikan bahwa media *kahoot* yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung dapat membuat peserta didik lebih mudah menguasai mata pelajaran IPAS, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir, maka peneliti menetapkan hipotesis yaitu

1. H_a = Terdapat pengaruh penggunaan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Nurul Huda *Islamic School* pada pembelajaran IPAS tahun pelajaran 2024/2025.
2. H_o = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Nurul Huda *Islamic School* pada pembelajaran IPAS tahun pelajaran 2024/2025.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Menurut Rukminingsih (2020) menjelaskan bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Selaras dengan pendapat sebelumnya, menurut Putri dkk (2023) penelitian eksperimen bertujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan/tindakan/*treatment* pendidikan terhadap tingkah laku peserta didik atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan itu bila dibandingkan dengan tindakan lain. Peneliti melaksanakan penelitian menggunakan jenis metode *quasi experiment design*.

Menurut Sugiyono (2021) *quasi experiment design* adalah desain eksperimen yang memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Objek penelitian ini adalah pengaruh media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* (X) terhadap hasil belajar (Y). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Nurul Huda *Islamic School*.

3.1.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *non equivalent control group desain*. Desain ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *audiovisual* berbasis *game education*

kahoot sedangkan kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran visual dalam bentuk buku yang hanya berisikan gambar dan tulisan.

Desain penelitian *non-equivalen control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 2. Desain Eksperimen

No	Kelas	<i>Pre-test</i>	Perlakuan (X)	<i>Post-test</i>
1.	Eksperimen	O ₁	Perlakuan penggunaan media <i>audiovisual</i> berbasis <i>game education kahoot</i>	O ₂
2.	Kontrol	O ₃	Perlakuan penggunaan media visual	O ₄

Sumber : Sugiyono (2021)

3.2 Setting Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Nurul Huda *Islamic School*, beralamatkan di Jl. Letjend Amir Machmud No. 1, Ganjar Agung, Kec. Metro Barat, Kota Metro, Prov. Lampung.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam ruang lingkup waktu sejak dikeluarkannya surat izin pendahuluan no 10212/UN26.13/PN.01.00/2024, dan melakukan penelitian pendahuluan pada tanggal 31 Oktober 2024 sampai dengan selesainya penelitian ini.

3.2.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 30 peserta didik kelas IV SD Nurul Huda *Islamic School*.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

3.3.1 Tahap Persiapan

- a) Melaksanakan penelitian pendahuluan ke SD Nurul Huda *Islamic School* Metro Lampung, seperti observasi dan studi dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.
- b) Memilih kelompok subjek untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen.
- c) Membuat kisi-kisi modul ajar untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d) Menyiapkan media pembelajaran berupa media berbasis aplikasi *kahoot*.
- e) Menyiapkan kisi-kisi dan instrumen penelitian pengumpulan data.
- f) Melakukan uji coba instrumen tes untuk mengukur hasil belajar dengan melakukan uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal secara empirik.
- g) Melakukan uji validasi kepada pakar ahli di bidang IPAS (IPS) untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran modul ajar dan LKPD.
- h) Melakukan uji validasi kepada pakar ahli di bidang media untuk mengetahui kelayakan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot*.
- i) Menganalisis data uji coba instrumen untuk mengetahui instrumen yang valid untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

3.3.2 Tahap Pelaksanaan

- a) Memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
- b) Melaksanakan pembelajaran di kelas dengan memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- c) Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* sesuai dengan modul

ajar kurikulum merdeka yang telah disusun, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan menggunakan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot*.

- d) Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui perbedaan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot*.

3.3.3 Tahap Penyelesaian

- a) Mengumpulkan data penelitian berupa hasil *pretest* dan *posttest*.
- b) Mengolah dan menganalisis data untuk mencari perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga diketahui pengaruh penggunaan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS.
- c) Menyusun laporan hasil penelitian.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang diamati. Menurut Sugiyono (2021) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh seluruh peserta didik kelas IV SD Nurul Huda *Islamic School*.

Tabel 3. Data Jumlah Peserta Didik Kelas IV SD Nurul Huda Islamic School

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	IV Abu Dzar Al-Ghifari	30
2	IV Abu Huraira	30
3	IV Sa'ad bin Abi Waqqash	30
Σ Populasi		90

Sumber: Daftar absen peserta didik kelas IV SD Nurul Huda *Islamic School*

3.4.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2021) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah serta karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Jadi yang dipelajari dari sampel, kesimpulannya yaitu akan dapat diberlakukan untuk populasi. Pada penelitian ini sampel dipilih melalui teknik *random sampling* dengan melakukan undian untuk kelas yang akan digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk memastikan representasi yang beragam dari peserta didik. Setelah dilakukan proses *sampling* pada populasi kelas IV SD Nurul Huda *Islamic School*, diperoleh 30 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan 30 peserta didik sebagai kelas kontrol. Kelas IV Abu Dzar Al-Ghifari dan IV Abu Huraira sebagai sampel penelitian dengan jumlah 60 peserta didik. Kelas IV Abu Huraira sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan (*treatment*) dengan jumlah 30 peserta didik dan kelas IV Abu Dzar Al-Ghifari sebagai kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan (*treatment*) dengan jumlah 30 peserta didik. Sampel penelitian tersebut dipilih dikarenakan memiliki karakteristik kemampuan yang relatif sama dilihat dari rata-rata hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang wali kelas yang setara.

Tabel 4. Data sampel peserta didik kelas IV SD Nurul Huda Islamic School

No	Kelas	Jenis Kelas	Jumlah
1.	IV Abu Huraira	Kelas Eksperimen	30
2.	IV Abu Dzar Al-Ghifari	Kelas Kontrol	30
Jumlah			60

Sumber: Daftar absen peserta didik kelas IV SD Nurul Huda *Islamic School*

3.5 Variabel Penelitian

Variabel adalah sesuatu yang ditetapkan untuk diteliti. Sugiyono (2021) menyatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat.

3.5.1 Variabel Independen (Bebas)

Variabel independen sering disebut dengan variabel bebas. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* (X). Variabel independen ini akan memengaruhi hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV.

3.5.2 Variabel Dependen (Terikat)

Variabel dependen atau variabel terikat sering disebut juga sebab akibat dari variabel independen. Variabel dependen pada penelitian ini adalah hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV (Y). Hasil belajar IPAS peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot*.

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

3.6.1 Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual merupakan penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual sebagai berikut.

a. Media *Audiovisual* berbasis *Game Education Kahoot*

Media *audiovisual* merupakan media pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur gambar dengan unsur suara yang akan menarik perhatian peserta didik saat pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan.

Pembelajaran menggunakan media *audiovisual* merupakan suatu cara yang dilakukan untuk menerima materi ajar dan memanfaatkan media berupa teknologi. *Kahoot* merupakan salah satu media

pembelajaran yang mampu mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik yang dipicu oleh rasa bosan ketika proses pembelajaran.

Kahoot bukan hanya media pembelajaran yang menghadirkan materi berupa video saja, *kahoot* adalah media yang memberikan pembaharuan berupa pemberian materi yang dikombinasikan dengan *game education* yang cukup menarik.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai peserta didik dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan. Berdasarkan pengertian hasil belajar menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran. Perubahan tersebut meliputi aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Masing-masing aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan terdiri dari beberapa jenjang kemampuan. Berdasarkan macam-macam hasil belajar yang telah diuraikan, peneliti memutuskan untuk meneliti aspek ranah pengetahuan dari peserta didik Kelas IV SD Nurul Huda *Islamic School*.

3.6.2 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional dapat memudahkan pengumpulan data agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mendefinisikan objek penelitian. Definisi operasional variabel juga dapat diartikan sebagai pengertian yang didasarkan pada karakteristik variabel yang akan diteliti. Berikut ini penjelasan definisi operasional variabel pada penelitian ini.

a. Media *Audiovisual* Berbasis *Game Education Kahoot* (X)

Media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* merupakan sarana menyampaikan pesan berupa gambar dan suara dalam pembelajaran. Aplikasi *game education kahoot* menjadi alat perantara tersampainya informasi dan tercapainya tujuan penggunaan

media *audiovisual*. Indikator media *audiovisual* dalam penelitian ini adalah

- 1) Media *audiovisual* dapat meningkatkan minat belajar
- 2) Media *audiovisual* dapat mengembangkan daya pikir dan imajinasi peserta didik.
- 3) Media *audiovisual* dapat menarik perhatian
- 4) Media *audiovisual* memudahkan menyampaikan informasi atau materi.

b. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar penelitian ini adalah hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Nurul Huda *Islamic School* yang dilakukan untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik menggunakan instrumen tes. Sesuai dengan pendapat Gustalia dan Setiyawati (2023) ranah kognitif memiliki 6 indikator dalam soal tes. Indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik kelas IV yaitu sebagai berikut:

- 1) C3 (penerapan) yaitu kemampuan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari.
- 2) C4 (analisis) yaitu kemampuan untuk menganalisis atau mengidentifikasi suatu permasalahan.
- 3) C5 (evaluasi) yaitu kemampuan untuk mengevaluasi atau menilai suatu informasi

Indikator dalam mengukur hasil belajar pada kemampuan kognitif peserta didik kelas IV adalah C3, C4 dan C5 dikarenakan kelas tersebut sudah memasuki jenjang kelas tinggi yang pertama. Hasil belajar tersebut berupa nilai yang akan diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ialah cara yang bisa dipakai oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting, sebab data yang terkumpul akan digunakan untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari atau menguji suatu hipotesis yang telah dirumuskan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan non tes.

3.7.1 Tes

Teknik tes digunakan peneliti untuk mencari data mengenai hasil belajar peserta didik. Rukajat (2018) menyatakan bahwa tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran penilaian. Jenis tes yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah salah satu dari bentuk tes obyektif yaitu tes pilihan ganda. Menurut Wardani (2020) menjelaskan bahwa tingkat kesukaran yang baik pada suatu tes yaitu 25% sukar, 50% sedang, dan 25% mudah. Tes penelitian ini diberikan kepada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam bentuk tes untuk mendapatkan data pemahaman konsep peserta didik.

Alat yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini berupa tes pilihan ganda dengan skor 1 untuk jawaban yang benar dan skor 0 untuk jawaban yang salah. Soal yang diberikan setelah instrument tes dibentuk melalui pengembangan kisi-kisi variabel penelitian yang jumlahnya terdiri dari 30 soal dengan kategori soal 8 butir soal kategori C3 (penerapan), 13 butir soal kategori C4 (menganalisis) dan 9 butir soal kategori C5 (evaluasi).

3.7.2 Non Tes

Teknik non tes menurut Rukajat (2018) merupakan teknik penilaian untuk memperoleh gambaran terutama mengenai karakteristik, sikap atau kepribadian. Teknik non tes dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan aturan untuk menumpulkan bukti seperti warisan tertulis arsip bukti sekolah atau data sekolah, kegiatan pada proses pembelajaran, sarana dan prasana, data nilai hasil belajar peserta didik kelas IV pada pelajaran IPAS yang diperoleh dari pendidik, dan lain-lain yang ada di dalam SD Nurul Huda *Islamic School* yang bersangkutan dengan permasalahan penelitian. Tujuan dokumentasi adalah mengabadikan setiap kegiatan penelitian baik dari mulai penelitian pendahuluan hingga saat penelitian eksperimen berlangsung. Metode dokumentasi digunakan untuk pengambilan nilai IPAS peserta didik kelas IV sebagai data awal penelitian. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui keadaan sekolah, peserta didik dan lainnya untuk mendukung penelitian.

b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan melalui cara melihat langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti. Sugiono (2021) menjelaskan observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis, dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Observasi ini dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran yang terjadi di kelas sebelum dilakukannya penelitian.

3.8 Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik dan bagaimana hasil belajar IPAS peserta didik setelah mengikuti proses belajar menggunakan media pembelajaran *audiovisual* berbasis *game education kahoot*.

3.8.1 Uji Coba Instrumen Penelitian

a. Instrumen Tes

Uji coba instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen tes. Instrumen tes yang telah tersusun diuji cobakan kepada peserta didik yang berada diluar sampel penelitian. Untuk melakukan uji coba instrumen dalam penelitian ini akan mengambil responden diluar sampel yang berjumlah 30 peserta didik. Tes uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan persyaratan tes yaitu validitas dan reliabilitas. Kisi-kisi instrumen tes disusun berdasarkan materi pembelajaran IPAS yang telah ditentukan. Berikut ini kisi-kisi Instrumen tes yang akan diujikan sebagai berikut.

Tabel 5. Kisi-kisi instrumen tes ranah pengetahuan pembelajaran IPAS

Materi	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Ranah Kognitif	Nomor Soal
Indonesiaku Kaya Budaya	Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (Baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.	Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia.	Peserta didik dapat menentukan keanekaragaman budaya di Indonesia dengan benar.	C3	1, 2, 4, 9, 14, 15, 20, 25
			Peserta didik dapat menganalisis makna budaya dan kearifan lokal.	C4	5, 16, 19,
		Peserta didik dapat mengetahui faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia.	Peserta didik dapat memerinci faktor-faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia.	C4	6, 8, 11, 12, 13, 29, 30
			Peserta didik dapat menyimpulkan	C5	3, 7, 18, 21, 22, 23,

b. Instrumen Non Tes

Uji coba instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen non tes dalam bentuk lembar observasi. Instrumen lembar observasi digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *audiovisual* berbasis *game education kahoot*.

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Keterlaksanaan Media *Audiovisual* berbasis *Game Education Kahoot* untuk peserta didik

No	Indikator	No item Aspek Pengamatan
1.	Media <i>audiovisual</i> dapat meningkatkan minat belajar.	1, 2, 3,
2.	Media <i>audiovisual</i> dapat mengembangkan daya pikir dan imajinasi.	4, 5, 6
3.	Media <i>audiovisual</i> dapat menarik perhatian.	7, 8, 9
4.	Media <i>audiovisual</i> memudahkan menyampaikan informasi atau materi.	10, 11, 12

Sumber: Ramdhana (2023)

Indikator yang digunakan untuk mengukur keberhasilan penggunaan media *audiovisual* pada pendidik dan peserta didik adalah indikator media *audiovisual* menurut Ramdhana (2023) dengan indikator media *audiovisual* dapat meningkatkan minat belajar, media *audiovisual* dapat mengembangkan daya pikir dan imajinasi peserta didik, media *audiovisual* dapat menarik perhatian, dan media *audiovisual* memudahkan menyampaikan informasi atau materi. Adapun lembar observasi setiap item akan dinilai dengan menggunakan skala penilaian yaitu: (1) kurang sekali, (2) kurang, (3) cukup, (4) baik, dan (5) baik sekali.

Tabel 7. Rubrik Penilaian Keterlaksanaan Media *Audiovisual*

Indikator	Baik sekali	Baik	Cukup	Kurang	Kurang Sekali
Media <i>audiovisual</i> dapat meningkatkan minat belajar	Sangat antusias, bertanya dan menjawab secara aktif, menunjukkan	Tertarik dan menunjukkan perhatian, cukup aktif dalam merespon	Menunjukkan minat, tetapi hanya mendengarkan tanpa	Tampak kurang tertarik atau pasif, hanya	Tidak merespon sama sekali

Indikator	Baik sekali	Baik	Cukup	Kurang	Kurang Sekali
	ketertarikan yang nyata terhadap materi yang disampaikan		partisipasi aktif	sesekali memperhatikan	
Media <i>audiovisual</i> dapat mengembangkan daya pikir dan imajinasi	Menyampaikan pendapat, ide, atau pertanyaan kritis dan kreatif terkait isi yang disampaikan	Memberikan respon yang menunjukkan pemahaman dan pemikiran yang logis dan imajinatif	Merespon secara sederhana	kurang menunjukkan pengembangan ide dan tanggapan yang minim	Tidak menunjukkan usaha berpikir lebih jauh atau imajinatif
Media <i>audiovisual</i> dapat menarik perhatian	Fokus penuh selama penggunaan media, tidak mudah terdistraksi, dan menunjukkan keterlibatan	Umumnya fokus, hanya sesekali terdistraksi	Perhatian berubah-ubah, kadang memperhatikan, kadang tidak	Sering terdistraksi, kurang memperhatikan	Tidak fokus sama sekali, sibuk dengan hal lain
Media <i>audiovisual</i> memudahkan penyampaian informasi atau materi	Dapat mengulang, menyimpulkan, dan menjelaskan kembali informasi yang diterima secara jelas dan lengkap	Dapat menjelaskan sebagian besar informasi dengan cukup baik	Menyampaikan informasi secara umum atau terbatas.	Hanya memahami sebagian kecil informasi, atau menjelaskan dengan bantuan	Tidak memahami atau tidak mampu menjelaskan kembali materi

Sumber: Peneliti

3.8.2 Uji Prasyarat Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas menurut Arikunto (2013) yang berasal dari kata *validity* yang berarti suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kehandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Validitas tes menunjukkan pada pengertian bahwa alat tersebut benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Data yang valid yaitu data yang sejajar antara data yang dilaporkan dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian. Penggunaan kisi-kisi instrumen akan memudahkan

pengujian validitas dan dapat dilakukan secara sistematis. Penelitian ini menggunakan uji validitas *product moment* 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} = koefisien korelasi X dan Y

N = Jumlah responden

$\sum XY$ = Total perkalian skor X dan Y

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y

$\sum X^2$ = Total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = Total kuadrat skor variabel Y

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 8. Interpretasi koefisien korelasi

Besar Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,80-1,00	Sangat Kuat
0,60-0,79	Kuat
0,40-0,59	Sedang
0,42-0,39	Rendah
0,00-0,19	Sangat Rendah

Sumber: Sugiyono (2021)

Validitas soal tes berupa soal pilihan ganda yang dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 30 peserta didik. Jumlah soal yang diujicobakan sebanyak 30 butir soal. Setelah dilakukan uji coba soal, peneliti melakukan analisis validitas soal menggunakan rumus Product Moment dengan bantuan *Statistical Program for the Social Sciences 2023*. Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi (α) = 0,05 maka butir soal tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir soal tersebut tidak valid sehingga tidak dipakai. Berikut adalah hasil analisis validitas butir soal tes pilihan ganda.

Tabel 9. Hasil uji validitas soal tes pilihan ganda

Nomor Soal		Pearson Correlation (r hitung)	dk= 28 (r tabel)	Kesimpulan	Interpretasi
Diajukan	Dipakai				
1	1	0,453	0,361	Valid	Sedang
2		-0,032	0,361	<i>Drop Out</i>	
3		0,226	0,361	<i>Drop Out</i>	
4	2	0,372	0,361	Valid	Rendah
5	3	0,903	0,361	Valid	Sangat Kuat
6	4	0,412	0,361	Valid	Sedang
7	5	0,578	0,361	Valid	Sedang
8	6	0,893	0,361	Valid	Sangat Kuat
9	7	0,832	0,361	Valid	Sangat Kuat
10	8	0,792	0,361	Valid	Kuat
11		0,261	0,361	<i>Drop Out</i>	
12	9	0,842	0,361	Valid	Sangat Kuat
13		0,182	0,361	<i>Drop Out</i>	
14	10	0,541	0,361	Valid	Sedang
15	11	0,719	0,361	Valid	Kuat
16		0,332	0,361	<i>Drop Out</i>	
17		0,357	0,361	<i>Drop Out</i>	
18		-0,046	0,361	<i>Drop Out</i>	
19	12	0,507	0,361	Valid	Sedang
20	13	0,903	0,361	Valid	Sangat Kuat
21	14	0,541	0,361	Valid	Sedang
22	15	0,631	0,361	Valid	Kuat
23		0,315	0,361	<i>Drop Out</i>	
24	16	0,827	0,361	Valid	Sangat Kuat
25		0,230	0,361	<i>Drop Out</i>	
26	17	0,822	0,361	Valid	Sangat Kuat
27	18	0,461	0,361	Valid	Sedang
28	19	0,816	0,361	Valid	Sangat Kuat
29		0,190	0,361	<i>Drop Out</i>	
30	20	0,594	0,361	Valid	Sedang

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian tahun 2025

Berdasarkan tabel 8 diketahui bahwa terdapat 10 butir soal yang dapat dikategorikan tidak valid dan 20 butir soal valid dengan 8 butir soal kategori sangat kuat, 3 butir soal dengan kategori kuat, 8 butir soal dengan kategori sedang dan 1 butir soal dengan kategori rendah. Seluruh soal dengan kategori valid tersebut akan diujicobakan pada peserta didik dalam kegiatan *pretest* dan *posttest*.

(Lampiran 19 halaman 146)

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran yang memiliki konsistensi bila pengukuran itu dilaksanakan secara berulang. Menurut Arikunto (2013) menjelaskan bahwa reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Penelitian ini akan menggunakan uji reliabilitas *alpha cronbach* dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \alpha_i^2}{\alpha_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas

n = Banyak butir soal

$\sum \alpha_i^2$ = Jumlah varians butir

α_t^2 = varians total

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 10. Koefisien reliabilitas

Besar Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,80-1,00	Sangat Kuat
0,60-0,79	Kuat
0,40-0,59	Sedang
0,42-0,39	Rendah
0,00-0,19	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2013)

Berdasarkan jumlah soal yang valid sebanyak 20 soal kemudian menguji tingkat reliabilitas soal tersebut. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan

program *Statistical Program for the Social Sciences 2023*. Kriteria pengujian apabila $r_{11} > r_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi 5% maka butir item tersebut dinyatakan reliabel. Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil $0.951 > 0,367$ sehingga instrumen dikatakan reliabel. Besar Koefisien reliabilitas termasuk dalam kriteria reliabilitas sangat kuat, maka soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini. **(Lampiran 21 halaman 147)**

c. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran soal dilakukan untuk melihat klasifikasi tingkat kesulitan tiap butir soal, yaitu dari tingkatan mudah sampai ke tingkatan sukar. Tingkat kesukaran dapat dihitung dengan menggunakan rumus (Arikunto, 2013), yaitu

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

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran soal

B = Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, maka semakin sukar soal tersebut. Sebaliknya, semakin besar indeks yang diperoleh, maka semakin mudah soal tersebut. Kategori tingkat kesukaran soal dapat diklasifikasikan menjadi beberapa, yaitu:

Tabel 11. Kategori Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran (P)	Kategori Tingkat Kesukaran
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2013)

Berdasarkan hitungan data menggunakan *micrososft excel* dapat diperoleh hasil perhitungan tingkat kesukaran butir soal pada tabel berikut.

Tabel 12. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Soal

No	Butir Soal	Kategori	Jumlah
1	4, 10, 14, 18	Sukar	4
2	3, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 16, 17, 19, 20	Sedang	11
3	1, 2, 5, 11, 15	Mudah	5

Sumber: Hasil penelitian (2025)

Berdasarkan tabel 11, hasil analisis perhitungan tingkat kesukaran butir soal diperoleh 4 butir soal kategori sukar, 11 butir soal kategori sedang, dan 5 butir soal kategori mudah.

(Lampiran 22 halaman 148)

3.9 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

3.9.1 Teknis Analisis Tes

a. Nilai Hasil Belajar Individual

Menghitung nilai hasil belajar peserta didik secara individu pada ranah kognitif dapat menggunakan rumus berikut ini.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = nilai pengetahuan

R = skor yang diperoleh dengan item yang dijawab benar

SM = skor maksimal

100 = bilangan tetap

Sumber: Aqib (2016)

b. Nilai Rata-Rata Hasil Belajar

Menghitung nilai rata-rata seluruh peserta didik dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum X$ = total nilai yang diperoleh peserta didik

$\sum N$ = jumlah peserta didik

Sumber: Aqib (2016)

c. Persentase Hasil Belajar Peserta didik

Persentase ketuntasan belajar peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{Peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{Peserta didik}} \times 100$$

Tabel 13. Presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik

No	Presentase	Kriteria
1.	> 85%	Sangat tinggi
2.	65-84%	Tinggi
3.	45-64%	Sedang
4.	25-44%	Rendah
5.	< 24%	Sangat rendah

Sumber: Aqib (2016)

d. Uji Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Setelah melakukan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka mendapat hasil data *pretest* dan *posttest*. Menghitung dan menganalisis peningkatan pengetahuan dapat menggunakan rumus *N-gain* sebagai berikut.

$$g = \frac{X_{posttest} - X_{pretest}}{X_{max} - X_{pretest}}$$

Keterangan:

Tinggi = $0,7 \leq N\text{-gain} \leq 1$

Sedang = $0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$

Rendah = $N\text{-gain} < 0,3$

Sumber: Sundayana (2016)

3.9.2 Teknik Analisis Keterlaksanaan Media *Audiovisual*

Analisis keterlaksanaan peserta didik dilakukan setelah instrumen lembar observasi diisi oleh *observer* selama proses pembelajaran dengan penggunaan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot*. Data diukur untuk mengetahui presentase karakter peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka presentase

F = frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N = jumlah frekuensi/banyak individu

100% = bilangan tetap

Sumber: Romlah, dkk (2019)

Tabel 14. Kriteria Keterlaksanaan Media

Presentase	Kriteria
81-100	Baik Sekali
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Kurang Sekali

Sumber: Romlah, dkk (2019)

3.10 Uji Prasyarat Analisis Data

3.10.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengukur seberapa jauh kenormalan variabel dalam penelitian. Statistika yang digunakan untuk menguji normalitas data dalam penelitian ini yaitu dengan uji *Shapiro Wilk*. Menghitung data yang telah didapat dengan berbantuan aplikasi *Statistical Program for the Social Science 2023*. Langkah-langkah penggunaannya sebagai berikut.

- a. Mengolah data menggunakan SPSS dengan langkah seperti berikut ini.
 - 1) Mempersiapkan data dalam bentuk *Microsoft Excel*
 - 2) Membuka aplikasi *Statistical Program for the Social Science 2023*
 - 3) Klik bagian *Variabel View* pojok kiri bawah
 - 4) Mengisi data kolom *Name* pada baris satu dengan keterangan “Kelas” sedangkan pada baris dua “Hasil belajar”. Pastikan menu *Decimal* diganti dengan nol (0), sedangkan kolom menu hasil *Label* diisi dengan “*Pretest* eksperimen”, “*Posttest* eksperimen”, “*Pretest* kontrol” dan “*Posttest* kontrol”, lalu menu *Measure* diubah menjadi “*Scale*”
 - 5) Klik data *View*, kemudian masukkan data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol.
 - 6) Klik *Analyze > Descriptive Statistic > Explore*.
 - 7) Hasil masukkan ke *Dependent List*, dan kelas masukkan ke *Factor List*.

- 8) Klik *Plots*, kemudian pilih “*Normalityplots with test*” kemudian pilih “*Power Estimation*”, lalu *OK*.

- b. Jika nilai *sig Shapiro Wilk* $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

3.10.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menunjukkan bahwa kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi sama. Uji homogenitas menggunakan uji *Homogeneity of Variances*. Pengolahan data berbantuan aplikasi *Statistical Program for the Social Science 2023*. Langkah-langkah penggunaanya sebagai berikut.

- a. Mengolah data menggunakan SPSS dengan langkah berikut.
 - 1) Mempersiapkan data.
 - 2) Pada aplikasi SPSS 2023, klik bagian *Variabel View*.
 - 3) Isi data *Name* pada baris satu dengan keterangan “Hasil belajar IPAS”, pada baris ke dua “Kelas”.
 - 4) Pastikan menu *Decimal* nol (0), sedangkan kolom menu hasil *Value* diisi dengan “*Posttest* eksperimen dan *posttest* kontrol.
 - 5) Menu *Measure* diubah menjadi “*Scale*”
 - 6) Klik *Data View*, selanjutnya masukkan data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kontrol.
 - 7) Klik *Analyze > Descriptive Statistic > Explore*.
 - 8) Masukkan hasil ke *Dependent List* dan kelas masukkan ke *Factor List*.
 - 9) Klik *Plots*, kemudian pilih “*Power Estimation*”, *OK*.
- b. Jika nilai *sig Based on Mean* $> 0,05$ maka varian data kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

3.10.3 Uji Linieritas

Uji linier bertujuan untuk mengetahui hubungan variabel terikat dan variabel bebas bersifat linier atau tidak.

- a. Mengelola data menggunakan SPSS
 - 1) Mempersiapkan data.
 - 2) Pada aplikasi SPSS 2023, klik bagian *Variabel View*.
 - 3) Isi data *Name* pada baris satu dengan keterangan “Media *audiovisual*”, pada baris ke dua “Hasil belajar”.
 - 4) Pastikan menu *Decimal* nol (0), sedangkan kolom menu hasil *Value* diisi dengan media *Audiovisual* dan hasil belajar.
 - 5) Menu *Measure* diubah menjadi “*Scale*”.
 - 6) Klik *Data View*, selanjutnya masukkan data hasil media *Audiovisual* dan hasil belajar.
 - 7) Klik *Analyze > Compare Means > Means*.
 - 8) Masukkan data “Media *Audiovisual*” pada kolom *Independent*, sedangkan data “Hasil Belajar” dan letakkan di kolom *Dependent*.
 - 9) Pada *Option* pilih “*Test for linearity*” lalu klik OK.
- b. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka terdapat hubungan yang linier antara variabel X hingga pada variabel Y

3.10.4 Uji Hipotesis

Setelah semua perlakuan berakhir kemudian peserta didik diberikan tes (*posttest*). Data yang diperoleh dari hasil pengukuran kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah hasilnya sesuai dengan hipotesis yang diharapkan. Adapun untuk menjawab hipotesis penelitian terhadap pengaruh media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik dapat menggunakan uji linier sederhana berbantuan aplikasi SPSS 2023 (*Statistica Program for the Social Science 2023*).

- a. Rumusan untuk menguji hipotesis menggunakan regresi linier yaitu sebagai berikut.

$$Y = \alpha + bX$$

$$\alpha = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Keterangan:

Y = variabel terikat

X = variabel bebas

a = konstanta

b = nilai arah sebagai penentu prediksi yang menunjukkan peringatan (+) atau penurunan (-) variabel Y

- b. Mengelola data dan menggunakan SPSS dengan langkah sebagai berikut.

- 1) Mempersiapkan data.
- 2) Pada aplikasi SPSS 2023, klik bagian *Variabel View*.
- 3) Isi data *Name* pada baris satu dengan keterangan “Media *Audiovisual*”, pada baris ke dua “Hasil Belajar”. Pastikan menu *Decimal* nol (0), sedangkan menu *Measure* diubah menjadi “*Scale*”.
- 4) Klik *Analyze > Regression > Linier*.
- 5) Masukkan data “Media *Audiovisual*” pada kolom *Independent*, sedangkan data “Hasil Belajar” dan letakkan di kolom *Dependent*.
- 6) Jika data sudah dibuat dengan pengaturan diatas lalu klik OK.

- c. Jika nilai signifikasi $< 0,05$ maka tolak H_o dan terima H_a . Jika H_a diterima, maka ada pengaruh yang signifikan.

Penulis dapat merumuskan hipotesis sebagai berikut.

H_a : Terdapat pengaruh pada media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS SD Nurul Huda *Islamic School* tahun pelajaran 2024/2025.

H_o : Tidak terdapat pengaruh pada media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS SD Nurul Huda *Islamic School* tahun pelajaran 2024/2025

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS SD Nurul Huda *Islamic School*. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil tes yang signifikan pada kelas eksperimen dengan melihat nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Hasil analisis *N-gain* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Data penelitian yang teruji normal dan homogen. Hasil pengolahan data penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi *coefficients* yaitu $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan interpretasi tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *audiovisual* berbasis *game aducation kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS SD Nurul Huda *Islamic School*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan sar0an untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS SD Nurul Huda *Islamic School* sebagai berikut.

a. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* sehingga suasana belajar dapat lebih aktif dan terjalinnya Kerjasama yang baik antara pendidik dan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

b. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menerapkan media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif. Penggunaan media ini dapat membantu peserta didik lebih fokus dalam memahami materi, meningkatkan partisipasi yang lebih aktif, serta dapat mengurangi rasa jenuh peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian diharapkan peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan hasil belajarnya dapat meningkat secara optimal.

c. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan dan fasilitas dalam penerapan berbagai media pembelajaran inovatif, termasuk media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* untuk meningkatkan efektivitas pembelajan, pelatihan bagi pendidik mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mendorong penerapan media yang lebih variatif dan menarik bagi peserta didik. Adanya dukungan dari kepala sekolah, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin meneliti pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan melakukan variasi pada media pembelajaran lainnya, memperluas cakupan subjek penelitian, atau penggunaan metode penelitian yang lebih kompleks, penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi pengaruh media *audiovisual* berbasis *game education kahoot* terhadap aspek lain dalam pembelajaran, seperti motivasi belajar, keaktifan belajar, keterampilan berfikir kritis, dan pemahaman konsep secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., & Maryati, T. (2019). Pengaruh Media *Audio Visual* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, IV*. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2166>
- Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. (2022). Komponen-Komponen Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 298–304. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3646>
- Aflisia, N. (2020). *Al-Muktamar As-Sanawi li Al-Lughah Al-Arabiyyah (MUSLA) | I*. 1–17.
- Agustina, N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis *Pedagogical Content Knowledge* terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9186. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Ahmadiyanto. (2016). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-RUF-SI(Kotak Huruf Edukasi) Berbaris *Word Square* pada Materi Kelas VIIIC SMP Negeri 1 Lampihong Tahun pelajar 2014/2015. *Jurnal Kependidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 983–984.
- Aqib, Zainal. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas Beserta Sistematika Proposal dan Laporannya*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VD)*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Banat, A., Febrianti, M., Martiani, M., Juwita, J., & Gustini, G. (2022). Pendampingan Penggunaan Teknologi Media dan Internet Bagi Pengurus Bumdes Teratai Indah Desa Nanti Agung Ilir Talo Kabupaten Seluma. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 1(1), 33–36. <https://doi.org/10.37676/jdun.v1i1.1920>
- Basri, H. 2018. *Cognitive Ability In Improving The Effectiveness Of Social Learning For Elementary School Students*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), 1-9

- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50.
<https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Busyaeri, A., Udin, T., & Z. 2016. *Media audiovisual memudahkan menyampaikan informasi atau materi*. 3(1), 122-126.
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>
- Daga, A. T. 2021. Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Education FKIP UNMA.*, 7(3), 1075-1090.
- Dolong, H. M. J. (2016). Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal UIN Alauddin*, 5(2), 293–300. file:///C:/Users/User/Downloads/3484-Article Text-7439-1-10-20170924.pdf
- Efendy, A. (2021). Perbandingan Pembelajaran Matematika Secara Daring Dan Pembelajaran Matematika Secara Luring Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vii Mts Guppi Pagar Alam. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 47–56. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.1070>
- Ernanida, E., & Yusra, R. Al. (2019). Media *Audio Visual* dalam Pembelajaran PAI. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 101–112.
<https://doi.org/10.15548/mrb.v2i1.333>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fajri, N., Akbar, A., & Zakir, S. (2021). Penerapan Aplikasi *Kahoot* Dalam Evaluasi Pembelajaran PAI Pada Materi Masuknya Islam Ke Nusantara Di Kelas IX Di SMP N 1 Banuhampu Kabupaten Agam. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 78–89.
<http://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/ummatanwasathan/article/view/3040>
- Gunawan, I., & Paluti, A. R. (2017). Taksonomi Bloom - Revisi Ranah Kognitif. *E-Journal. Unipma*, 7(1), 1–8.
- Gustalia, B. B., & Setiyawati, E. (2023). Analisis Kemampuan Kognitif Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPAS Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Perubahan Wujud Zat di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1575–1583. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5398>

- Halawati, F. (2021). Pembelajaran Matematika Menggunakan Media *Audio Visual* Pada Masa Pandemi Covid-19. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(2), 254–261. <https://doi.org/10.25273/jems.v9i2.10268>
- Hapit, P. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Youtube Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri 5 Metro Timur. *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung*, 3(10), 19–27.
- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, & Wote, A. Y. V. (2024). *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hutapea, R. H. (2019). Instrumen Evaluasi *Non-Tes* dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik. *BIA': Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 2(2), 151–165. <https://doi.org/10.34307/b.v2i2.94>
- Icha Timart Diany Sinaga, Netto W. S. Rahan, & Abdul Rahman Azahari. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (Snhrp-III 2021)*, 183–188.
- Indriani, E., & Desyandri. (2022). Pengaruh *Game Kahoot* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1934–1942. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.491>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan *Kahoot!* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Janattaka, N., & Tiayana, F. A. D. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas 2 Di SDI Aisyiyah. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(2), 116–123. <https://doi.org/10.57250/ajup.v2i2.78>
- Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis *Higher Order Thinking Skills* Berbantuan Aplikasi “*Kahoot!*” Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk Dan Surat Keluar Jurusan OTKP Di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 108–121. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p108-121>

- Jufrida, J., Basuki, F. R., Pangestu, M. D., & Djati Prasetya, N. A. (2019). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Ipa Dan Literasi Sains Di Smp Negeri 1 Muaro Jambi. *EduFisika*, 4(02), 31–38.
<https://doi.org/10.22437/edufisika.v4i02.6188>
- Juhairiah. (2023). Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menetapkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Melalui *Workshop Intern Sekolah* Di SDN Karang Bayat 01 Sumber Baru. *Jurnal Simki Postgraduate*, 2(3), 190–200. <https://jiped.org/index.php/JSPG>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Kusumaningrum, E., & Pramudiani, P. (2021). *The Influence of Using Kahoot Learning Media on Primary School Students' Learning Interest in Social Studies*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2696–2704.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.917>
- Layaliya, F. N., Haryadi, H., & Setyaningsih, N. H. (2021). Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(2), 81–84.
<https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i2.12392>
- Margaretha, L. (2020). Teori- Teori Belajar Untuk Kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini. *Early Childhood Research and Practice*, 1(01), 8–15.
<https://doi.org/10.33258/ecrp.v1i01.1074>
- Masdul, M. R. (2018). Komunikasi Pembelajaran *Learning Communication*. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13(2), 1–9.
<https://www.jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/IQRA/article/view/259>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media *Visual* Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Meylovia, D., & Alfin Julianto. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91.
<https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>
- Murba, Amelia, Kinansih, I.R., Aminah, S., Salsabila T., & Gultom, N.I. 2022. Pentingnya Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 12854-12860.

- Nababan, L. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual* terhadap Motivasi belajar PAK siswa kelas X. *Areopagus : Jurnal Pendidikan Dan Teologi Kristen*, 18(1), 48–58. <https://doi.org/10.46965/ja.v18i1.43>
- Nasution, W. H. R. (2019). Pemanfaatan Media *Kahoot* dalam pembelajaran IPA Pada Sekolah Dasar Di Era Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 894–898. <http://semnasfis.unimed.ac.id2549-435x>
- Nugraha, A. W., & Syafi, R. (2020). Pengembangan Buku Ajar Bioteknologi Berbasis *Science , Technology , Engineering , Math (STEM)* untuk Meningkatkan *High Order Thinking Skill (HOTS)* Mahasiswa. *BieEdUIN Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi P-ISSN*, 10(2), 1–9.
- Paruntu, G. S., Tangkawarouw, S., Kaunang, G., & Tulenan, V. (2020). *Game Based Education : Shorinji Kempo*. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(2), 127–136.
- Parwati, N. N. (n.d.). *Belajar dan Pembelajaran*.
- Patmawati, D., Ws, R., & Halimah, M. (2020). Pengaruh Media *Audio Visual* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengaruh*, 5(2), 308–316. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/7256>
- Pattanang, E., Limbong, M., & Tambunan, W. (2021). Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Pada Smk Kristen Tagari. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 112–120. <https://doi.org/10.33541/jmp.v10i2.3275>
- Pratiwi, N. F., & Adawiyah Siregar, R. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Pop Up Book* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di Sekolah Dasar. 480-487.
- Putri, A. D., Ahman, A., Hilmia, R. S., Almaliyah, S., & Permana, S. (2023). Pengaplikasian Uji T Dalam Penelitian Eksperimen. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(3), 1978–1987. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.527>
- Rahman, S. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Rahmawati, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Dalam Pembelajaran Ipa Sd. *Jurnal Elementary*, 6(1), 30. <https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.12834>

- Rahmi, E. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media *Audio Visual* Di Era Digital. *El-Rusyd : Jurnal Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah STIT Ahlussunnah Bukittinggi*, 7(1), 37–43.
<https://doi.org/10.58485/elrusyd.v7i1.103>
- Rambe, R. N. K. (2018). Penerapan Strategi *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah*, 25(1). <https://doi.org/10.30829/tar.v25i1.237>
- Ramdhana, U. (2023). Pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual* terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA pada Peserta Didik Kelas VIII MTs NEGERI 1 SIDRAP. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Ramlah, Aunurrahman, & Halidjah, S. (2021). Pengaruh evaluasi pembelajaran berbasis *kahoot* terhadap minat dan hasil belajar tematik siswa di sekolah dasar Al Mumtaz Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(10), 1–9.
- Rizqi, Y. F., Ayu Saputri, N., Muncarno, M., Rapani, R., Erni, E., & Loliyana, L. (2024). Implementasi Media *Powtoon* Berbasis *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 4(1), 87–96.
<https://doi.org/10.54082/jupin.261>
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4(2), 177–181.
<https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771>
- Rosyidi, D. (2020). Teknik dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif. *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`ah-Islamiah*, 27(1), 1–13.
<https://doi.org/10.52166/tasyri.v27i1.79>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Rusmiati, Puswiartika, D., & Gamar, M. M. (2024). Peningkatan Motivasi Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Media *Audio Visual*. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(1), 211–221.
<https://doi.org/10.30605/jsgp.7.1.2024.3624>
- Saputri, R., Nurlala, N., & Patras, Y. E. (2020). Pengaruh Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 38–41.
<https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.2013>

- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media *Audio Visual* Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1910–1917.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.690>
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media *Audio Visual* dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2).
<https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80.
<https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tarihoran, D., Nau Ritonga, M., & Lubis, R. (2021). Teori Belajar Robert Mills Gagne Dan Penerapan Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(3), 32–38.
<https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i3.2242>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347.
<https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Ulfah, & Opan Arifudin. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100.
<https://doi.org/10.57171/jt.v1i1.45>

- Wardani, A. N., & Ibrahim, M. (2020). Karakteristik Soal Higher Order Thinking Skills (HOTS) Materi Dampak Penyalahgunaan Psikotropika Untuk SMA. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 9(1), 60–64.
- Wiguna, I Komang Wahyu, dan Made Adi Nugraha Tristaningrat, Made Adi Nugraha. 2022. Langkah Mempercepat Perkembangan Kurikulum MerdekaBelajar. *Edukasi Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 17-26.
- Zulkhi, M. D., Yulistranti, A. E., & Damayanti, L. (2023). Pengaruh Pengintegrasian Teknologi Media Kahoot Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 8(2), 253–261. <https://doi.org/10.22437/gentala.v8i2.30625>