

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran *Kahoot*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Kahoot*

Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa (Arsyad, 2017: 10). Seiring dengan itu, media pembelajaran menurut beberapa ahli berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan untuk menjelaskan sebagian atau seluruh program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara lisan (Exposto, 2022: 512). Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran yang sulit dijelaskan secara lisan, dengan tujuan untuk menarik minat belajar siswa.

Kahoot merupakan aplikasi pendidikan berbasis permainan, yang membawa aktivitas multi-permainan ke dalam ruang kelas dan menjadikan latihan di kelas lebih interaktif dan menyenangkan (Zhao, 2019: 37). *Kahoot* adalah permainan yang menggunakan sistem respons, dimainkan di kelas secara langsung. Dalam *kahoot*, urutan pertanyaan dapat diacak untuk setiap siswa, dan *kahoot* juga memungkinkan pemberian tugas rumah sebagai latihan tambahan bagi siswa (Bury, 2017: 37).

Berdasarkan berbagai pendapat yang disampaikan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *kahoot* adalah media berbasis teknologi

yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan presentasi interaktif dan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, yang dapat digunakan baik secara langsung maupun sebagai tugas rumah. Penggunaan *kahoot* dalam pembelajaran juga dinilai mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta memberikan umpan balik secara langsung kepada guru mengenai tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Selain itu, fitur-fitur yang terdapat dalam *kahoot* memungkinkan guru untuk menyesuaikan soal sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga proses evaluasi menjadi lebih fleksibel dan efektif.

b. Tujuan Media Pembelajaran *Kahoot*

Tujuan utama media adalah sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Secara umum, media dapat mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi, membantu konsentrasi siswa, dan memastikan materi tetap relevan dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran juga membantu menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, media memungkinkan penyampaian informasi yang kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami, serta mendukung gaya belajar siswa yang beragam, baik visual, auditori, maupun kinestetik (Nurfadhillah dkk., 2021: 512).

Tujuan media pembelajaran *kahoot* adalah untuk membuat pembelajaran lebih variatif, memberikan pengalaman baru yang menyenangkan bagi siswa, serta untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil evaluasi siswa dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Selain itu, *kahoot* juga bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran (Icha Timart Diany Sinaga dkk., 2022: 57)

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran *kahoot* adalah untuk membuat pembelajaran lebih variatif dan memberikan pengalaman baru bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran. Selain itu, penggunaan *kahoot* juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kompetitif, yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menjawab pertanyaan. Dengan fitur umpan balik langsung, siswa dapat mengetahui hasil jawaban mereka secara *real-time*, sehingga membantu meningkatkan pemahaman dan memperbaiki kesalahan secara mandiri.

c. Manfaat Media Pembelajaran *Kahoot*

Media mempunyai manfaat sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran menurut (Sanaky, 2016: 58) sebagai berikut:

- 1) Guru lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar.

- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui lisan guru, siswa cenderung memperhatikan, dan guru tidak akan kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Adapun manfaat dari media pembelajaran *kahoot* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang mengutamakan kreatifitas, manajemen waktu, hingga evaluasi mandiri siswa. *kahoot* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif ketika guru dapat memperhatikan kebutuhan, kekurangan, dan perbedaan siswa. Selain itu, media pembelajaran *kahoot* dapat digunakan sebagai evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru serta membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar (Anisa dkk., 2023: 110).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai manfaat dalam proses belajar-mengajar. Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, mempermudah pemahaman materi, memvariasikan metode

pembelajaran, serta mendorong keterlibatan aktif siswa melalui berbagai aktivitas. *Kahoot* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang memprioritaskan kreativitas, manajemen waktu, dan evaluasi mandiri siswa. Penggunaannya memungkinkan guru untuk memahami kebutuhan, kekurangan, dan perbedaan siswa. Selain itu, *kahoot* juga berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan, sekaligus memotivasi mereka untuk meningkatkan hasil belajar.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Kahoot*

Kelebihan media pembelajaran berbasis *kahoot* (Sholihah dkk., 2023: 41) adalah sebagai berikut:

- 1) Pertanyaan dan pilihan jawaban disajikan secara individual pada layar perangkat siswa, seperti laptop, tablet, atau smartphone, dengan fitur pengacakan otomatis yang memungkinkan setiap siswa menerima urutan soal dan pilihan jawaban yang berbeda, sehingga meminimalisir kemungkinan menyontek.
- 2) Setiap siswa dapat melanjutkan ke pertanyaan berikutnya secara mandiri setelah menyelesaikan pertanyaan sebelumnya, tanpa harus menunggu seluruh siswa menyelesaikan pertanyaan yang sama, sehingga memungkinkan pembelajaran berlangsung sesuai dengan kecepatan masing-masing siswa.
- 3) Umpan balik langsung akan ditampilkan pada layar perangkat siswa segera setelah mereka memberikan respons untuk setiap pertanyaan,

berupa informasi apakah jawaban yang dipilih benar atau salah, sehingga siswa dapat segera mengetahui hasil jawaban dan memahami kekeliruan yang terjadi.

- 4) *Kahoot* dapat digunakan pada berbagai perangkat seperti *smartphone*, tablet, laptop, atau komputer yang telah terhubung dengan internet, sehingga guru dapat memulai kuis secara daring, dan siswa dapat menjawab pertanyaan secara *real-time* melalui perangkat masing-masing.
- 5) *Kahoot* memungkinkan pembuatan pertanyaan dan pilihan jawaban tanpa batasan jumlah kata, sehingga guru dapat menyajikan soal dengan deskripsi yang lebih panjang atau detail sesuai kebutuhan materi pembelajaran.
- 6) *Kahoot* memungkinkan guru menambahkan jumlah pertanyaan dan pilihan jawaban tanpa batas tertentu, sehingga guru dapat menyesuaikan jumlah soal dan opsi jawaban sesuai dengan kebutuhan dan kompleksitas materi pembelajaran.
- 7) *Kahoot* menyediakan fitur pratinjau yang memungkinkan guru melihat tampilan pertanyaan dan pilihan jawaban secara langsung sebelum kuis dipublikasikan, sehingga guru dapat memastikan format, isi, dan tata letak soal sudah sesuai dengan yang diinginkan.

Sejalan itu, (Bahar dkk., 2020: 157) berpendapat bahwa *kahoot* juga memiliki berbagai kelebihan sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan

interaktif, sehingga proses belajar tidak hanya terasa monoton, tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan *kahoot* melatih anak-anak untuk memanfaatkan teknologi secara positif dan produktif sebagai sarana penunjang pembelajaran di era digital saat ini. Melalui pengoperasian aplikasi ini, anak-anak tidak hanya diasah keterampilan kognitifnya dalam menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, tetapi juga dilatih kemampuan motoriknya, terutama dalam menggunakan perangkat seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar. Dengan demikian, Kahoot tidak hanya berperan sebagai alat bantu untuk memahami materi pelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan abad 21 yang meliputi literasi digital, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan memecahkan masalah secara mandiri.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *kahoot* memiliki berbagai kelebihan yang mendukung proses belajar-mengajar. Setiap siswa dapat melanjutkan ke pertanyaan berikutnya setelah menyelesaikan pertanyaan sebelumnya tanpa perlu menunggu siswa lain. Selain itu, umpan balik terhadap jawaban yang benar atau salah diberikan secara langsung setelah siswa memberikan respons pada setiap pertanyaan. Media ini dapat digunakan melalui berbagai perangkat seperti *smartphone*, tablet, laptop, atau komputer yang terhubung ke internet. Tidak ada batasan jumlah kata untuk pertanyaan dan jawaban, serta jumlah pertanyaan dan pilihan

jawaban juga tidak dibatasi. Guru pun dapat memanfaatkan fitur pratinjau saat membuat kuis untuk memastikan kualitas soal.

Sejalan dengan pendapat tersebut, (Bahar dkk., 2020: 157) menambahkan bahwa *kahoot* mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Penggunaan *kahoot* juga melatih anak-anak untuk memanfaatkan teknologi secara positif dan produktif sebagai sarana penunjang pembelajaran di era digital. Selain meningkatkan keterampilan kognitif melalui kemampuan menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, *kahoot* juga melatih kemampuan motorik siswa melalui pengoperasian perangkat seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar. Dengan demikian, *kahoot* tidak hanya berperan sebagai alat bantu untuk memahami materi pelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan abad 21, seperti literasi digital, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan memecahkan masalah secara mandiri.

Sedangkan kekurangan media pembelajaran berbasis *kahoot* (Sholihah dkk., 2023: 41) yaitu sebagai berikut:

- 1) Diperlukan jaringan internet yang stabil. Namun di SD Negeri Kalisabuk 02 sudah dilengkapi dengan wifi dengan kecepatan 40 mbps yang mana jika satu kelas memainkan game *kahoot* dapat dimuat dengan baik dan sudah dicoba waktu kegiatan ANBK.

- 2) Pemain atau siswa tidak dapat berhenti setelah menjawab pertanyaan sebelum seluruh pertanyaan dijawab.

Selain itu menurut (Bahar dkk., 2020: 157) *kahoot* juga memiliki beberapa kelemahan sebagai media pembelajaran yang perlu diperhatikan dalam penerapannya di lingkungan sekolah. Salah satu kelemahannya adalah tidak semua guru memiliki pengetahuan atau keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya pelatihan atau pengalaman dalam penggunaan aplikasi seperti Kahoot. Sebagai solusinya, sekolah dapat menyelenggarakan pelatihan atau workshop secara rutin untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, termasuk penggunaan Kahoot secara efektif dan kreatif.

Keterbatasan fasilitas di sekolah, seperti akses internet yang tidak stabil, perangkat elektronik yang tidak memadai, atau jumlah perangkat yang terbatas, dapat menghambat penggunaan *kahoot*. Untuk mengatasi kendala ini, pihak sekolah dapat berupaya meningkatkan infrastruktur teknologi, seperti menyediakan koneksi internet yang lebih baik, menambah jumlah perangkat yang dapat digunakan bersama, serta memastikan perangkat yang tersedia memiliki spesifikasi yang sesuai untuk menjalankan aplikasi *kahoot* dengan lancar. Apabila keterbatasan perangkat tidak dapat diatasi, guru dapat menerapkan metode

pembelajaran berbasis kelompok, sehingga siswa dapat belajar secara kolaboratif dengan menggunakan perangkat secara bergantian.

Di sisi lain, penggunaan *kahoot* juga berisiko membuat anak-anak mudah teralihkan perhatiannya, terutama jika mereka menggunakan perangkat pribadi seperti *smartphone*, tablet, atau laptop yang memungkinkan mereka membuka aplikasi atau situs lain di luar konteks pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, guru dapat menetapkan aturan yang jelas mengenai penggunaan perangkat selama sesi *kahoot* dan memantau aktivitas siswa secara berkala agar fokus mereka tetap terjaga. Selain itu, guru dapat menciptakan suasana kelas yang kompetitif namun sehat dengan memberikan penghargaan atau apresiasi kepada siswa yang berprestasi, sehingga mereka lebih termotivasi untuk tetap fokus dan mengikuti kuis dengan serius.

Keterbatasan waktu dalam jam pertemuan di kelas sering kali menjadi tantangan, terutama ketika proses persiapan, pelaksanaan kuis, dan pemberian umpan balik memerlukan waktu yang cukup panjang. Sebagai solusinya, guru dapat memanfaatkan fitur pra-desain yang disediakan oleh *kahoot* untuk mempercepat proses pembuatan kuis, atau menggunakan bank soal yang sudah tersedia untuk menghemat waktu. Selain itu, pelaksanaan kuis dapat dijadwalkan sebagai tugas mandiri di luar jam pelajaran, sehingga siswa tetap dapat berpartisipasi tanpa mengurangi waktu tatap muka di kelas. Dengan demikian, meskipun Kahoot memiliki beberapa kelemahan, solusi-solusi tersebut dapat

membantu memaksimalkan manfaatnya sebagai media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan efektif.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *kahoot* memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. kelemahan utama penggunaan *Kahoot* adalah kebutuhan akan jaringan internet yang stabil. Namun, kendala ini dapat diatasi apabila sekolah memiliki fasilitas jaringan internet yang memadai, seperti yang telah diterapkan di SD Negeri Kalisabuk 02 dengan kecepatan *Wi-Fi* 40 Mbps yang mampu mendukung penggunaan *Kahoot* secara bersamaan dalam satu kelas. Selain itu, kendala lain adalah pemain atau siswa tidak dapat berhenti setelah menjawab pertanyaan sebelum seluruh pertanyaan selesai dijawab. Namun, guru dapat menyiasatinya dengan menyesuaikan waktu pada setiap soal sesuai tingkat kesulitannya agar siswa memiliki waktu yang cukup untuk menjawab dengan baik.

Kelemahan lainnya adalah tidak semua guru memiliki pengetahuan atau keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran. Untuk mengatasi hal ini, sekolah dapat mengadakan pelatihan atau workshop secara rutin agar guru lebih terampil menggunakan *kahoot* secara efektif dan kreatif. Selain itu, keterbatasan fasilitas seperti perangkat elektronik atau akses internet yang tidak stabil dapat diatasi dengan meningkatkan infrastruktur teknologi atau menerapkan metode pembelajaran berbasis kelompok agar siswa tetap dapat berpartisipasi meskipun perangkat terbatas.

Risiko gangguan fokus pada siswa akibat penggunaan perangkat pribadi dapat diminimalkan dengan menetapkan aturan penggunaan perangkat selama sesi *kahoot* dan memantau aktivitas siswa agar tetap fokus pada pembelajaran. Guru juga dapat memotivasi siswa dengan memberikan apresiasi kepada mereka yang berprestasi, sehingga tercipta suasana kompetitif yang sehat dan menyenangkan. Keterbatasan waktu dalam jam pertemuan di kelas dapat diatasi dengan memanfaatkan fitur pra-desain atau bank soal yang tersedia di *kahoot* untuk mempercepat proses pembuatan kuis. Selain itu, kuis dapat diberikan sebagai tugas mandiri di luar jam pelajaran agar tidak mengurangi waktu tatap muka di kelas.

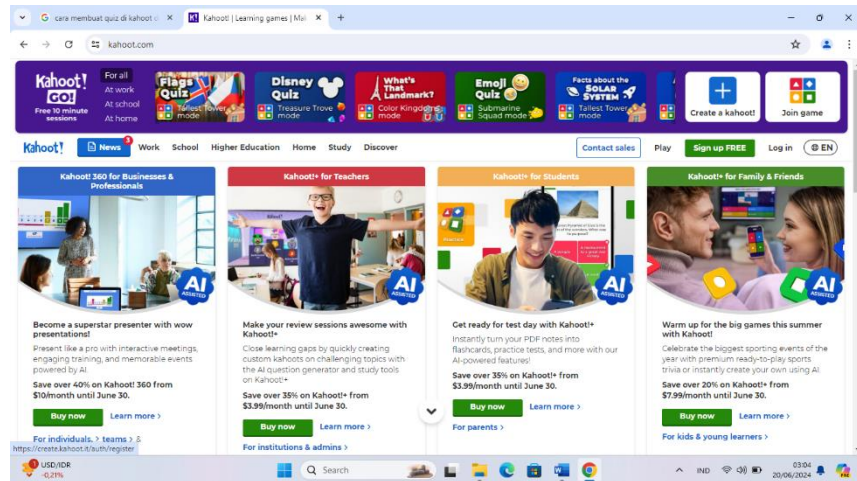
Dengan demikian, meskipun *kahoot* memiliki beberapa kelemahan, solusi-solusi yang telah disebutkan dapat membantu memaksimalkan manfaatnya sebagai media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan efektif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

e. Langkah-langkah Pembuatan Soal di *Kahoot*

Adapun langkah-langkah pembuatan soal menggunakan aplikasi *kahoot* menurut (Kurniawan, 2020: 2) yaitu:

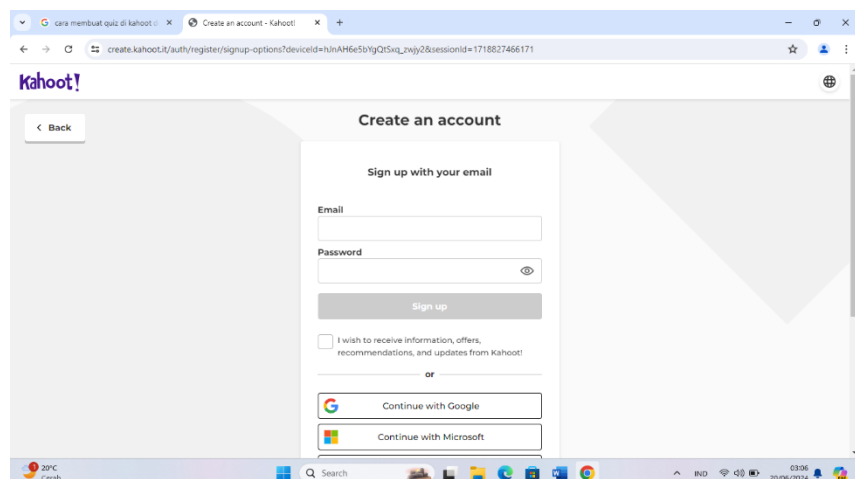
- 1) Persiapkan soal dan kunci jawaban yang akan dibuat menggunakan media *kahoot*
- 2) Laptop atau *handphone* untuk menginput *slide* presentasi dan soal
- 3) Kuota internet yang cukup karena bersifat *online*
- 4) Email aktif untuk membuat akun di *kahoot*

- 5) Buka aplikasi *kahoot* atau bisa juga melalui *website* di www.kahoot.com



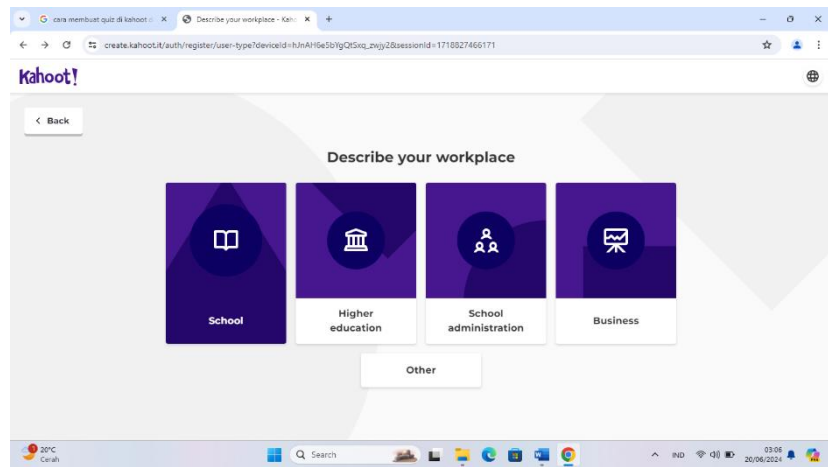
Gambar 2.1 Tampilan awal web *kahoot*

- 6) Pilih *sign up* untuk mendaftar akun *kahoot*. Ada berbagai cara yang bisa digunakan yaitu *continue with google* untuk melanjutkan dengan akun *google*, *continue with phone number* untuk melanjutkan dengan menggunakan nomor telepon, dan *continue with email* untuk melanjutkan dengan email.



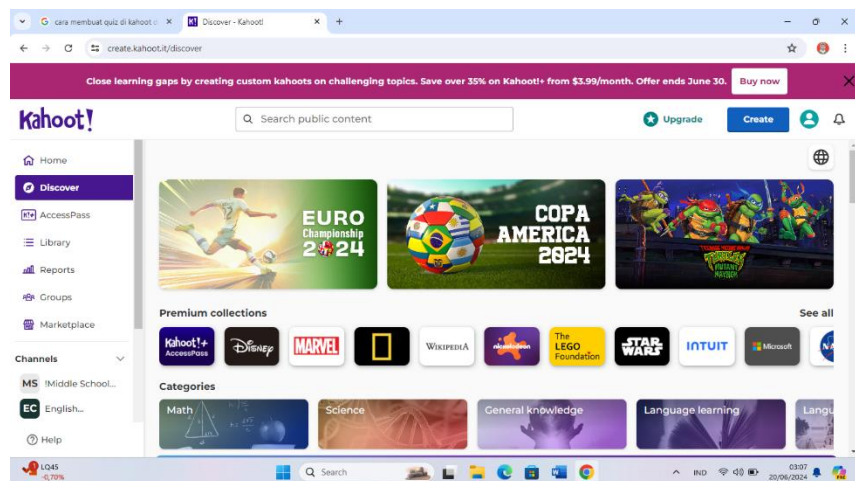
Gambar 2.2 Tampilan membuat akun *kahoot*

- 7) Pilih peran saat mendaftar pertama kali. Pilih Sekolah lalu pilih guru atau *teacher*.



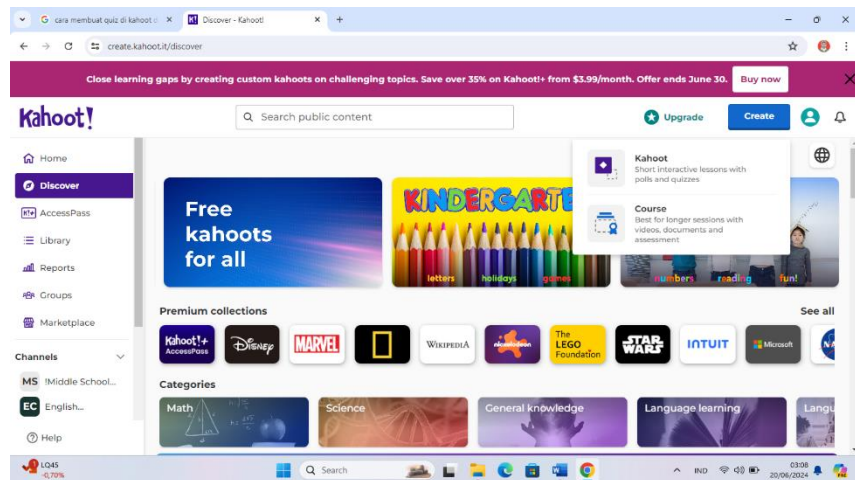
Gambar 2.3 Tampilan peran di *kahoot*

- 8) Setelah itu akan muncul tampilan beranda *kahoot*. Lalu klik tulisan “create” yang berada di sebelah kiri tengah beranda.



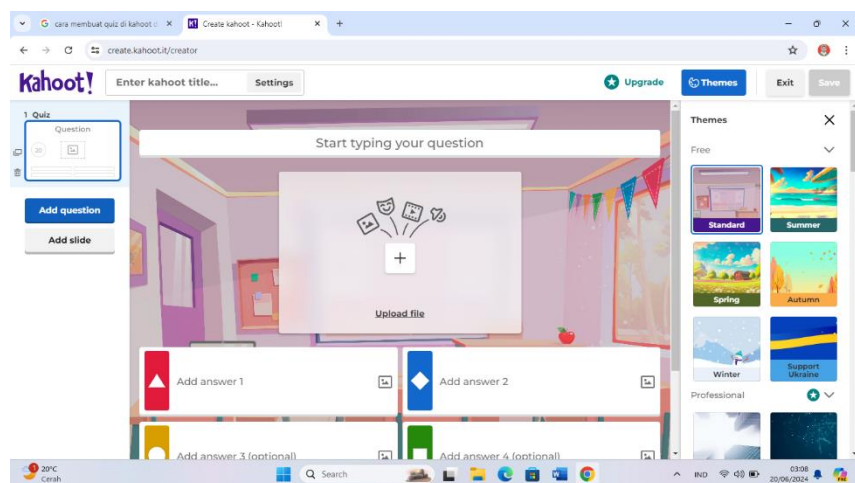
Gambar 2.4 Tampilan beranda *kahoot*

- 9) Setelah di klik “create” maka akan muncul pilihan *kahoot* dan course. Pilih *kahoot*.



Gambar 2.5 Tampilan pilihan membuat quiz

- 10) Akan muncul pilihan untuk menambahkan pertanyaan. Pilih *import from google drive* jika ingin menambahkan *slide* presentasi yang sudah dibuat terlebih dahulu menggunakan aplikasi lain atau tambahkan *slide* baru untuk membuat *slide* presentasi menggunakan aplikasi *kahoot* secara langsung. Dalam penelitian ini, *slide* presentasi dibuat menggunakan aplikasi *kahoot* agar lebih efektif dan efisien.

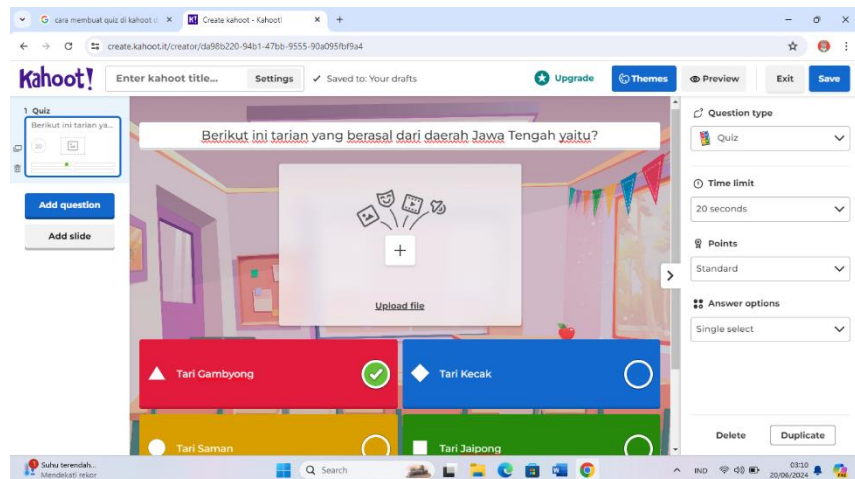


Gambar 2.6 Tampilan pilihan membuat *slide* soal

- 11) Pilih jenis *slide* disesuaikan dengan kebutuhan materi. Jika sudah, lalu pilih jenis pertanyaan sesuai kebutuhan. Dalam penelitian ini

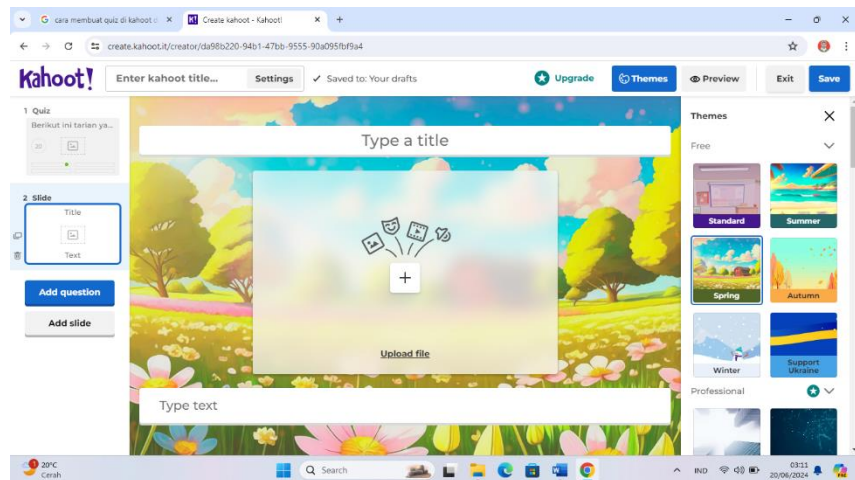
menggunakan jenis pertanyaan pilihan ganda, maka klik pilihan ganda pada bagian pojok kiri bawah tampilan *kahoot*.

- 12) Jika sudah diklik pilihan ganda, sesuaikan judul *quiz* dengan cara klik *enter kahoot title*, selanjutnya tulis pertanyaan dan pilihan jawabannya, guru juga bisa menambahkan fitur gambar, audio, atau video dengan cara klik ikon gambar, audio, maupun video yang ada di bawah pertanyaan. Sesuaikan juga point, waktu menjawab. Klik tulisan *save* pada pojok kanan atas.



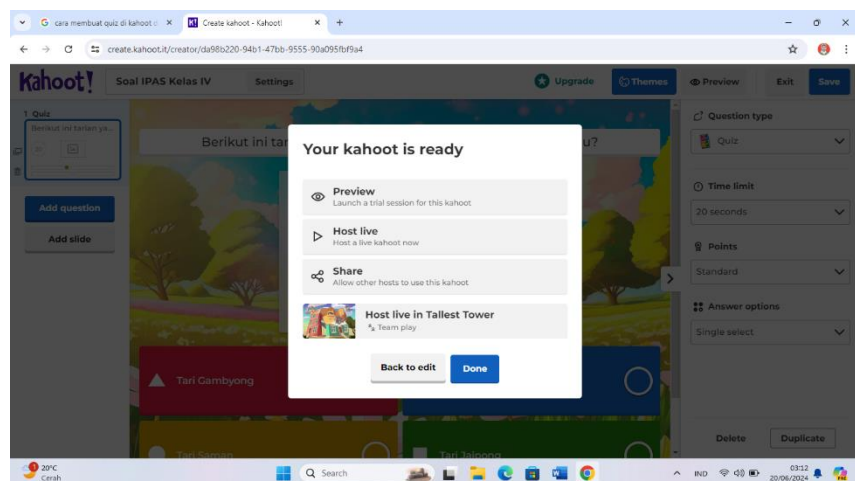
Gambar 2.7 Tampilan *quiz* setelah disesuaikan

- 13) Klik *add slides* untuk menambah pertanyaan.

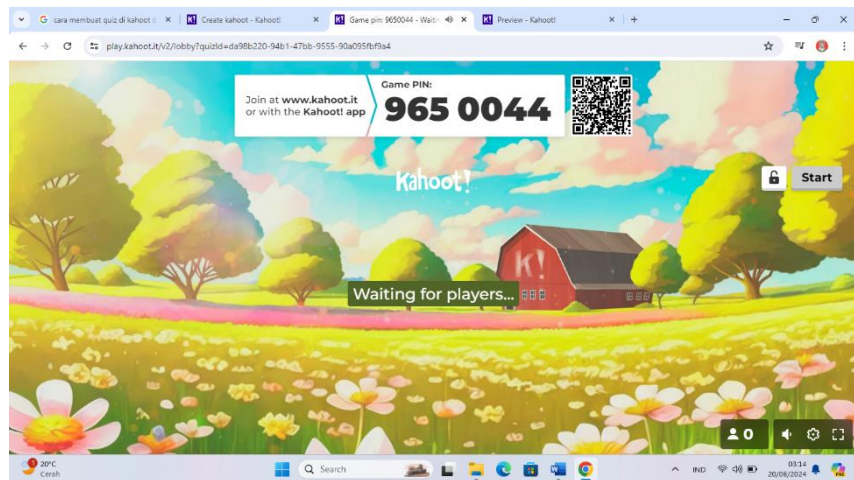


Gambar 2.8 Tampilan setelah quiz disimpan

- 14) Setelah pertanyaan selesai ditulis, klik simpan pada pojok kanan atas, lalu klik *save and continue*, dan guru bisa membagikan *quiz* dengan cara mulai *quiz* langsung. Pilih mulai *quiz* langsung dan akan muncul kode kelas yang bisa langsung dibagikan kepada siswa.



Gambar 2.9 Tampilan quiz setelah selesai disimpan



Gambar 2.10 Tampilan kode *quiz*

2. Hakikat Pembelajaran IPAS

a. Pengertian IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau biasa disingkat dengan IPAS merupakan mata pelajaran gabungan antara IPA dan IPS yang baru diaplikasikan pada saat adanya perubahan kurikulum Merdeka. IPAS mengkaji tentang makhluk hidup hingga benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial (Badan Standar dan Kurikulum, 2019: 2).

Pembelajaran IPAS mempunyai peran mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil siswa Indonesia. Kedua muatan pembelajaran ini mempelajari alam semesta beserta isinya, serta hubungan di dalamnya. Sehingga dengan adanya penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS memiliki tujuan yang lebih kompleks. Implementasinya dalam pembelajaran

mempunyai tujuan yang maksimal sesuai dengan bentuk materinya (Badan Standar dan Kurikulum, 2019: 2).

Kesimpulannya, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran integratif yang menggabungkan aspek Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai respons terhadap perubahan Kurikulum Merdeka. Mata pelajaran ini berperan penting dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila dengan membekali siswa pemahaman tentang makhluk hidup, benda mati, interaksi antarunsur di alam semesta, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial. Melalui pendekatan pembelajaran yang holistik, IPAS bertujuan memberikan wawasan yang lebih komprehensif kepada siswa, sehingga mereka mampu memahami keterkaitan antara fenomena alam dan sosial secara terpadu. Implementasi pembelajaran IPAS diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan pembelajaran IPAS diharapkan siswa mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil pelajar pancasila yang dapat:

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga siswa terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;

- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;
- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan siswa 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; dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Badan Standar dan Kurikulum, 2019: 4).

Adapun dalam penelitian ini berfokus pada materi IPAS BAB 8 Membangun Masyarakat yang Beradab, yang mana tujuan pembelajarannya yaitu: mempelajari pengertian norma dan adat istiadat; membedakan peraturan tertulis dan tidak tertulis; mengidentifikasi norma dan pentingnya norma di dalam lingkungan masyarakat. Materi ini bertujuan membentuk karakter siswa agar memahami peran norma dalam menciptakan kehidupan sosial yang

harmonis serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menaati aturan dalam kehidupan bermasyarakat.

Kesimpulannya, tujuan pembelajaran IPAS adalah membantu siswa mengembangkan kompetensi yang selaras dengan Profil Pelajar Pancasila, di mana siswa diharapkan mampu memahami fenomena alam dan sosial di sekitarnya, serta berkontribusi secara aktif dalam menjaga kelestarian lingkungan dan kehidupan sosial. Pembelajaran IPAS juga mendorong siswa untuk memiliki keterampilan inkuiri dalam mengidentifikasi, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui aksi nyata. Selain itu, siswa diharapkan memahami identitas diri, perannya dalam lingkungan sosial, serta arti penting menjadi anggota masyarakat, bangsa, dan dunia. Dalam penelitian ini, materi yang menjadi fokus adalah IPAS BAB 8 Membangun Masyarakat yang Beradab, yang bertujuan membentuk karakter siswa agar memahami pengertian norma, membedakan peraturan tertulis dan tidak tertulis, serta menyadari pentingnya norma dalam menciptakan kehidupan sosial yang harmonis. Dengan demikian, pembelajaran ini diharapkan mampu menanamkan nilai-nilai positif yang mendukung tercapainya kehidupan masyarakat yang beradab.

c. Materi Membangun Masyarakat yang Beradab

1) Topik A Norma dalam Adat Istiadat Daerahku

Norma adalah aturan atau ketentuan yang mengikat masyarakat. Dengan kata lain, norma merupakan aturan yang

mengatur tingkah laku manusia. Norma dibuat oleh manusia disesuaikan dengan keadaan masyarakat di suatu masyarakat di suatu wilayah dengan memperhatikan nilai-nilai yang dijunjung pada kelompok masyarakat tersebut. Hal tersebut menjadikan norma hanya berlaku pada suatu tatanan masyarakat tertentu. Artinya, norma tidak bersifat menyeluruh. Masyarakat berusaha untuk menjunjung tinggi dan mempertahankan norma yang berlaku.

Adat istiadat merupakan aturan tidak tertulis dan diakui sebagai hal yang baik oleh masyarakat sehingga terus dilakukan dan menjadi sebuah kebiasaan. Adat istiadat juga berlaku pada masyarakat yang tinggal di wilayah tertentu. Artinya tidak bersifat menyeluruh. Jika dilihat dari kedua pengertian norma dan adat istiadat, dapat dikatakan bahwa adat istiadat merupakan bagian dari norma. Norma atau pun adat istiadat yang ada di lingkungan masyarakat:

- a) Mengucapkan permisi ketika memasuki rumah;
- b) Mencium tangan kedua orang tua ketika hendak pergi;
- c) Tidak meludah di sembarang tempat;
- d) Tidak duduk selonjoran di depan orang lain;
- e) Melakukan upacara adat pernikahan, kematian, maupun rasa syukur terhadap hasil bumi;
- f) Tata cara menanam maupun panen;

g) Tata cara berburu.

Beberapa contoh adat istiadat yang ada di Indonesia sebagai berikut:

a) Sekaten

Sekaten merupakan upacara keagamaan dilakukan memperingati Maulid Nabi Muhammad SAW. Sekaten diselenggarakan di Alun-alun Utara Keraton Yogyakarta. Adat istiadat yang satu ini banyak menarik masyarakat dan wisatawan asing untuk menyaksikan langsung upacara sekaten.

b) Ngobeng

Adat istiadat yang kedua adalah ngobeng atau tradisi menjamu tamu yang dilakukan masyarakat Palembang, Sumatera Selatan. Acara ini sebagai bentuk menghargai tamu guna mempererat silaturahmi. Umumnya ngobeng diadakan pada acara pernikahan, syukuran, khitanan, dan perayaan hari keagamaan.

c) Tedak Siten

Tedak siten merupakan tradisi Jawa yang diselenggarakan ketika pertama kali anak menginjak tanah. Selain itu, tedak yang berarti turun dan siten berarti tanah. Umumnya tradisi ini dilakukan ketika anak sudah berusia tujuh atau delapan bulan.

d) Mandi Tian Mandaring

Adat istiadat selanjutnya Mandi Tian Mandaring yang berasal dari Lampung. Tradisi ini merupakan upacara mandi untuk calon ibu yang tengah mengandung tujuh bulan. Tujuannya agar ibu dan anak yang dilahirkan juga selamat dan sehat

Di beberapa daerah, ada aturan adat yang kemudian diserap oleh pemerintah. Aturan adat ini dijadikan peraturan daerah yang mengikat warganya secara hukum. Bahkan, peraturan tersebut diberlakukan secara lebih luas bagi masyarakat

yang berada di tempat tersebut, meskipun bukan warga di tempat itu. Contohnya di Bali, ada pemimpin dan petugas adat yang bekerjasama dengan pemerintah daerah. Mereka disebut Pecalang. Pecalang bertugas menjaga keamanan dan ketertiban wilayah secara umum sehingga upacara adat yang diselenggarakan dapat berjalan dengan tertib dan aman. Masyarakat Baduy di Kabupaten Lebak, Provinsi Banten, memiliki aturan memisahkan wilayah Baduy Dalam dan Baduy Luar. Di wilayah Baduy Dalam, masyarakat sama sekali tidak boleh menggunakan alat elektronik, termasuk kamera. Tidak ada listrik di area tersebut. Masyarakat Pulau Lembata, Nusa Tenggara Timur, memiliki kebiasaan berburu paus sekitar bulan Mei-November yang sudah berlangsung sejak ratusan tahun lalu. Kebiasaan ini menjadi bagian dari upaya masyarakat tradisional memenuhi kebutuhan protein bagi warganya.

2) Topik B Kini Aku Menjadi Lebih Tertib

Dikutip dari kamus besar bahasa Indonesia, peraturan dapat diartikan sebagai tatanan (petunjuk, kaidah, ketentuan) yang dibuat untuk mengatur suatu hal. Adanya peraturan diharapkan dapat mengatur tingkah laku manusia. Ada peraturan yang berlaku hanya di wilayah tertentu, ada juga yang berlaku secara menyeluruh bagi semua warga negara. Peraturan yang ada dibuat dengan mengikuti perkembangan zaman. Oleh karena itu,

dari masa ke masa peraturan akan terus bertambah dan disesuaikan dengan kebutuhan manusia. Ada peraturan yang tertulis adapula yang tidak tertulis. Berdasarkan proses penetapannya, peraturan ada yang dibuat berdasarkan kesepakatan bersama namun ada juga peraturan yang dibuat berdasarkan keputusan seorang yang memiliki wewenang. Peraturan ditentukan dengan tujuan untuk mengatur suatu hal sehingga mencapai tujuan. Setiap kelompok masyarakat bisa saja memiliki peraturan yang berbeda-beda dengan tujuan yang berbeda-beda.

Peraturan tertulis merupakan aturan yang mengatur tingkah laku manusia dengan mengacu kepada peraturan yang berlaku di negara. Peraturan tertulis biasanya dibuat oleh pemerintah, penguasa negara, maupun pengelola suatu tempat. Peraturan tertulis bersifat memaksa dan mengikat. Adapun sanksi dari peraturan tertulis adalah sanksi yang tegas. Peraturan tidak tertulis adalah peraturan yang dibuat oleh masyarakat yang tinggal di wilayah tertentu. Peraturan tersebut berlaku bagi masyarakat tersebut. Contoh peraturan tidak tertulis adalah adat istiadat.

a) Peraturan Tertulis

- (1) Membayar pajak tepat waktu.
- (2) Memakai helm saat berkendara motor.

(3) Memiliki SIM dan STNK ketika ingin mengendarai kendaraan bermotor.

b) Peraturan Tidak Tertulis

(1) Tidak menyalakan alat elektronik saat hari raya Nyepi di Bali.

(2) Tidak duduk selonjoran di depan orang lain.

(3) Tidak boleh menggunakan alat elektronik (pada beberapa suku tertentu).

(4) Melakukan upacara adat pernikahan, kematian, maupun rasa syukur terhadap hasil bumi.

3) Topik C Awas! Kita Bisa Dihukum!

Peraturan dibuat oleh negara dengan tujuan untuk menciptakan kehidupan yang tertib. Untuk membuat SIM ada aturan batas usia minimal. Tujuannya adalah untuk membatasi agar pengemudi kendaraan bermotor merupakan orang yang sudah bisa bertanggung jawab secara hukum. Begitu pun peraturan yang ada di rumah, sekolah, dan di tempat tinggal kita. Semua bertujuan untuk menciptakan ketertiban. Ketertiban menciptakan hidup menjadi lebih tenang, aman, dan nyaman untuk beraktivitas. Dengan kata lain, ketertiban menciptakan masyarakat yang beradab.

Setiap peraturan dibuat guna untuk menciptakan lingkungan yang tertib, rukun, dan harmonis. Diharapkan juga

agar dapat mengurangi terjadinya perselisihan dan pertengkaran sehingga tujuan dapat tercapai. Untuk melestarikan sebuah norma maupun mengikat sebuah peraturan tertulis, manusia membuat sebuah sanksi bagi pelanggar norma maupun peraturan tertulis. Sanksi tersebut memiliki tujuan utama yaitu untuk membuat pelanggar jera sehingga tidak mengulang kembali perbuatannya. Selain itu, sanksi dibuat agar dipatuhi dan ditaati.

Norma merupakan kaidah atau aturan yang harus dipatuhi oleh setiap manusia dalam menjalankan berbagai aktivitas dalam kehidupan di keluarga, masyarakat, maupun kehidupan berbagai dan bernegara. Setiap manusia mempunyai sifat dan keinginan atau kepentingan yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut mengakibatkan manusia berhubungan dengan manusia yang lainnya mereka saling bekerja sama, tolong-menolong, saling bantu, dan sebagainya dengan tujuan untuk memenuhi kepentingannya itu. Norma tidak sama dengan peraturan. Peraturan yaitu aturan-aturan yang mengatur perilaku atau perbuatan kita. Biasanya peraturan itu tertulis dan bagi yang melanggar ada sanksinya.

Norma yang berlaku di masyarakat dikelompokkan menjadi empat macam yaitu:

a) Norma Agama

Norma agama yaitu ketentuan hidup manusia yang bersumber dari ketentuan Tuhan Yang Maha Esa yang tercantum dalam kitab suci setiap agama. Contoh norma agama yaitu kewajiban untuk beribadah bagi umatnya.

b) Norma Kesusilaan

Norma kesusilaan yaitu ketentuan dalam pergaulan manusia yang bersumber dari hati nuraninya. Sanksi norma kesusilaan tidak tegas karena hanya diri sendiri yang merasakan (merasa bersalah, menyesal, malu, dan sebagainya). Contohnya kewajiban untuk berkata jujur setiap kali bergaul dengan orang lain.

c) Norma Kesopanan

Norma kesopanan yaitu ketentuan dalam kehidupan manusia yang timbul dari hasil pergaulan manusia di dalam masyarakat. Contohnya, kewajiban untuk menghormati orang tua dan tidak menyinggung perasaan orang tua.

d) Norma Hukum

Norma hukum yaitu aturan yang dibuat dan ditetapkan oleh badan yang berwenang mengatur manusia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Sanksinya

bersifat tegas, nyata, serta mengikat. Contohnya, larangan untuk membunuh orang lain.

3. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang didapatkan siswa setelah mendapatkan pengalaman dari kegiatan belajar (Sudjana, 2016: 5). Hasil belajar merupakan suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional (Susanto, 2016: 10). Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa. Baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hal ini menjelaskan bahwa hasil belajar menjadi salah satu tolak ukur penilaian perubahan dalam diri siswa. (Dimiyati & Mudjiono, 2016: 15) mengatakan hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar yang mana tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, di mana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas tentang pengertian hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang didapatkan siswa setelah mendapatkan

pengalaman dari kegiatan belajar melalui kegiatan penilaian atau asesmen. Hasil belajar tidak hanya mencakup aspek pengetahuan, tetapi juga meliputi keterampilan dan sikap yang diperoleh siswa sebagai bentuk perubahan perilaku yang positif. Hasil belajar menjadi indikator keberhasilan pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana siswa mampu memahami, menerapkan, dan mengintegrasikan materi yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

b. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang perubahan pada diri siswa untuk mencapai tujuan belajar. Macam-macam hasil belajar menurut (Sudjana, 2016: 20) yaitu sebagai berikut:

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

3) Ranah Psikomotoris

Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek psikomotoris, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif interpretatif.

Hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga kategori utama yang dikenal sebagai ranah belajar. Kategori tersebut meliputi: (1) ranah kognitif, yang berhubungan dengan kemampuan berpikir dan intelektual siswa, mencakup berbagai tingkatan kemampuan seperti mengingat informasi, memahami konsep, menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata, menganalisis masalah, mensintesis informasi untuk menciptakan sesuatu yang baru, serta mengevaluasi atau menilai suatu informasi berdasarkan kriteria tertentu; (2) ranah afektif, yang berkaitan dengan aspek emosional dan sikap siswa terhadap pembelajaran, terdiri dari penerimaan informasi, memberikan tanggapan aktif, menilai atau menghargai suatu hal, mengorganisasi nilai-nilai yang diyakini, serta membentuk pola hidup sesuai dengan nilai-nilai tersebut; dan (3) ranah psikomotorik, yang mencakup

keterampilan fisik atau motorik siswa, meliputi persepsi terhadap rangsangan, kesiapan melakukan tindakan, gerakan yang masih memerlukan bimbingan, gerakan yang telah terbiasa, gerakan yang kompleks, kemampuan menyesuaikan gerakan sesuai kebutuhan, hingga pengembangan kreativitas dalam melakukan suatu tindakan secara mandiri. Ketiga ranah ini saling berhubungan dan berperan penting dalam membentuk kemampuan siswa secara menyeluruh, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Kesimpulannya, hasil belajar yang baik menunjukkan perubahan positif pada diri siswa, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar yang bagus menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dan memberikan informasi kepada guru mengenai perubahan yang terjadi setelah kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, hasil belajar yang jelek menunjukkan siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan tidak memahami materi.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa (internal) dan dari luar diri siswa (eksternal). Faktor dari dalam diri siswa itu seperti kemampuan yang dimiliki siswa, bakat, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, motivasi belajar, dan fisik maupun psikis siswa, sedangkan faktor dari luar diri siswa (eksternal) meliputi lingkungan tempat belajar siswa

seperti gedung sekolah, teman sekelas, keluarga, fasilitas belajar, dan lain sebagainya (Sudjana, 2016: 22).

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (yang berasal dari lingkungan atau luar diri siswa) (Munadi, 2016). Selanjutnya dari faktor internal dibagi menjadi dua yaitu faktor psikologis dan fisiologis. Faktor psikologis meliputi intelegensi seperti minat, bakat, motivasi dan lain sebagainya, sedangkan faktor fisiologis yaitu kondisi fisik siswa seperti kesehatan secara prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Kemudian dari faktor eksternal terdapat faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik atau alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain, sedangkan lingkungan sosial merupakan lingkungan di mana seseorang bersosialisasi, bertemu dan berinteraksi dengan manusia disekitarnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi 2 faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, seperti motivasi belajar, minat, bakat, kesehatan fisik, serta kondisi psikologis siswa yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari

lingkungan luar diri siswa, seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, metode pembelajaran yang digunakan guru, fasilitas belajar, serta interaksi sosial di sekitar siswa. Kedua faktor ini saling berinteraksi dan berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal.

d. Cara Menentukan Hasil Belajar IPAS

Pembuatan pedoman penilaian didasarkan pada analisis dan tugas yang harus dikerjakan. Penilaian dilakukan untuk mengukur hasil yang dicapai siswa. Menentukan dan mengukur prestasi belajar siswa diperlukan asesmen diagnostik, asesmen formatif dan asesmen sumatif (Arikunto, 2015: 10).

- 1) Asesmen diagnostik adalah asesmen yang dilakukan di awal pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan siswa sehingga berdasarkan kelemahan-kelemahan tersebut dapat dilakukan pemberian perlakuan yang tepat.
- 2) Asesmen formatif adalah asesmen yang dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengetahui ketercapaian siswa.
- 3) Asesmen sumatif adalah asesmen yang dilaksanakan pada akhir suatu periode pengajaran tertentu, yang meliputi beberapa atau semua unit pelajaran yang diajarkan dalam satu semester, bahkan setelah selesai pembahasan suatu bidang studi.

Sejalan dengan pendapat tersebut di atas, asesmen dalam Kurikulum Merdeka dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh

bukti konkret maupun dasar pertimbangan yang digunakan dalam menentukan pencapaian tujuan pembelajaran. Asesmen ini menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran karena membantu pendidik memahami perkembangan belajar siswa secara menyeluruh. Terdapat tiga jenis asesmen yang diterapkan, yaitu asesmen diagnostik, asesmen formatif, dan asesmen sumatif (Putri dkk., 2023: 82).

Asesmen diagnostik berfungsi untuk mengidentifikasi kemampuan awal, potensi, serta hambatan belajar yang dialami siswa sebelum memulai pembelajaran. Asesmen formatif digunakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan memantau pemahaman siswa, memberikan umpan balik, dan memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan. Sedangkan asesmen sumatif dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengevaluasi sejauh mana siswa telah mencapai kompetensi yang ditargetkan. Pendidik dianjurkan untuk lebih mengutamakan asesmen formatif dan sumatif guna memastikan perkembangan siswa secara berkelanjutan. Pendekatan asesmen ini dapat dilakukan dengan metode pengukuran maupun non-pengukuran yang bertujuan untuk memperoleh data mengenai karakteristik siswa sesuai dengan norma dan kriteria yang telah ditetapkan. Dengan demikian, asesmen dalam Kurikulum Merdeka tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian

hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran yang berpusat pada perkembangan individu siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa asesmen merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Asesmen memiliki tiga jenis utama, yaitu asesmen diagnostik, asesmen formatif, dan asesmen sumatif. Asesmen diagnostik dilakukan pada awal pembelajaran dengan tujuan mengidentifikasi kemampuan awal siswa, potensi, serta kendala yang dihadapi dalam memahami materi pembelajaran. Informasi yang diperoleh dari asesmen ini menjadi dasar bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Asesmen formatif diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung untuk memantau perkembangan siswa secara berkelanjutan, memberikan umpan balik, dan memperbaiki strategi pembelajaran agar siswa dapat mencapai kompetensi yang ditargetkan. Asesmen ini berperan penting dalam mendukung pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa. Sementara itu, asesmen sumatif dilakukan pada akhir periode pembelajaran untuk mengevaluasi sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, biasanya dalam bentuk ujian atau tugas akhir.

Dalam penelitian ini, jenis asesmen yang digunakan adalah asesmen formatif untuk menentukan hasil belajar IPAS. Asesmen formatif dipilih karena mampu memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai perkembangan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperbaiki pemahaman dan meningkatkan hasil belajar secara berkelanjutan.

e. Indikator Hasil Belajar IPAS

Menurut Moore dalam (Fauhah & Rosy, 2020: 328) Indikator hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah, yaitu: (1) ranah kognitif, yang mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi; (2) ranah afektif, yang mencakup penerimaan, respons, dan penentuan nilai; (3) ranah psikomotorik, yang mencakup gerakan dasar, gerakan umum, gerakan terkoordinasi, dan gerakan kreatif.

Pada dasarnya, pengungkapan hasil belajar ideal mencakup seluruh ranah psikologis yang berubah sebagai akibat dari pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci utama dalam memperoleh data hasil belajar siswa adalah dengan mengetahui garis besar indikator yang berkaitan dengan jenis prestasi yang ingin diungkapkan atau diukur. Menurut Benjamin S. Bloom, indikator hasil belajar membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Arikunto, 2015: 50).

Penelitian ini berfokus pada salah satu ranah dalam teori hasil belajar, yaitu ranah kognitif.

Berikut ini adalah tabel yang menggambarkan karakteristik hasil belajar pada ranah kognitif menurut (Arikunto, 2015: 56):

Tabel 2.1 Tingkat Kognitif dan Indikatornya

Tingkat Kognitif	Indikator
a. Mengingat	Kegiatan mengenali, membuat daftar, menggambarkan, menyebutkan.
b. Memahami	Menerangkan ide atau konsep, yang mencakup kegiatan menginterpretasi, merangkum, mengelompokkan, dan menjelaskan.
c. Menerapkan	Menggunakan informasi dalam situasi berbeda, yang meliputi kegiatan menerapkan, melaksanakan, menggunakan, dan melakukan.
d. Menganalisis	Mengolah informasi untuk memahami sesuatu dan mencari hubungan, yang mencakup kegiatan membandingkan, mengorganisasi, menata ulang, mengajukan pertanyaan, dan menemukan.
e. Mengevaluasi	Menilai suatu keputusan atau tindakan, yang mencakup kegiatan memeriksa, membuat hipotesis, mengkritik, berperan serta dalam eksperimen, dan memberikan penilaian.
f. Menciptakan	Menghasilkan ide-ide baru, produk, atau cara pandang terhadap sesuatu, yang meliputi kegiatan mendesain, membangun, merencanakan, dan menemukan.

Kesimpulannya, indikator hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif

mencakup kemampuan berpikir mulai dari mengingat hingga menciptakan. Ranah afektif berkaitan dengan penerimaan, respons, dan penentuan nilai dalam pembelajaran. Sementara itu, ranah psikomotorik mencerminkan keterampilan fisik yang meliputi gerakan dasar hingga gerakan kreatif. Dalam pembelajaran, pengukuran hasil belajar idealnya mencakup ketiga ranah tersebut, dengan fokus pada pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, dan penciptaan sebagai indikator utama keberhasilan siswa. Penelitian ini berfokus pada ranah kognitif dalam hasil belajar, yang mencakup berbagai tingkatan kemampuan berpikir. Ranah kognitif meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Setiap tingkat memiliki indikator yang mencerminkan pencapaian siswa dalam memahami dan mengolah informasi. Pengukuran hasil belajar dalam ranah ini menjadi penting untuk menilai efektivitas proses pembelajaran serta perkembangan pemahaman siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian relevan yang telah dilakukan mengenai media pembelajaran berbasis *kahoot* adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lathifa Utami Dewi pada tahun 2020 dengan judul Pengaruh *Kahoot* Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem

Periodik Unsur. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif karena setelah menerapkan *kahoot* pada asesmen formatif hasil belajar menjadi lebih tinggi dibandingkan yang menggunakan metode *paper test* (tes dengan mode kertas) merasakan pengalaman menyenangkan dalam melaksanakan asesmen, selain itu mengurangi beban guru dalam melaksanakan asesmen karena mempermudah guru dalam pengkoreksian dan penginputan hasil belajar.

2. Penelitian yang dilakukan Rahmawati dan Malalina pada tahun 2022 dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa dengan Pembelajaran CIRC berbantuan *Kahoot* yang termuat dalam jurnal Nabla Dewantara: Jurnal Pendidikan Matematika. Dapat disimpulkan bahwa CIRC dengan berbantuan *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar matematika materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Widayanti dan Purnama Syae Purrohman pada tahun 2021 dengan judul Pengaruh Media Aplikasi *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V. Hasil penelitiannya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *kahoot* pada motivasi belajar IPA siswa kelas V SDN Susukan 09 Pagi Jakarta Timur.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Firman Sanjaya pada tahun 2023 dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Aplikasi *Kahoot* Terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar. Hasil penelitiannya

menunjukkan setelah penerapan teknologi dalam pembelajaran yaitu menggunakan aplikasi *kahoot* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Elda Fauziah Ramadhani, Sigit Vebrianto Susilo, dan Yeni Dwi Kurino pada tahun 2022 dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran *Game* Interaktif *Kahoot* Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Bilangan Bulat di Kelas V SDN Kumbung II. Hasil penelitiannya menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada tes kemampuan pemecahan masalah matematika setelah menggunakan media pembelajaran *kahoot*.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Musbihin dan Saiful Marom pada tahun 2022 dengan judul Pengaruh Minat pada Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Melalui Media *Kahoot* Dan *Kahoot!* Terhadap Hasil Belajar Matematika. Hasil penelitiannya yaitu terdapat pengaruh evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi terhadap hasil belajar kelas VIII MTs Agung Alim Blado Tahun Ajaran 2020/2021.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmilia Agraini pada tahun 2024 dengan judul Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Informatika Siswa Akuntansi SMK Negeri 1 Singingi Hilir. Hasil penelitiannya yaitu penggunaan *kahoot* terbukti memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan melalui perolehan nilai *effect size* sebesar 1,5.

Perbandingan antara penelitian yang sedang dilakukan dengan hasil penelitian sebelumnya menjadi langkah penting dalam memperkuat landasan teoritis. Berikut ini disajikan tabel yang berisi perbedaan dan persamaan antara jurnal-jurnal terdahulu dengan penelitian saat ini. Tabel ini bertujuan untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang relevan, seperti metode penelitian, subjek penelitian, variabel yang diteliti, serta hasil yang diperoleh, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kontribusi penelitian ini dalam memperkaya kajian tentang penggunaan Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	Lathifa Utami Dewi, tahun 2020 dengan judul Pengaruh <i>Kahoot</i> Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur	Penelitian yang dulu berfokus pada materi Sistem Periodik Unsur, sedangkan penelitian saat ini berfokus pada materi IPAS, penelitian dulu meneliti siswa tingkat menengah atas, sedangkan penelitian saat ini meneliti siswa tingkat Sekolah Dasar.	Meneliti penggunaan media pembelajaran <i>kahoot</i> sebagai alat bantu pembelajaran, menggunakan siswa sebagai subjek penelitian, menggunakan metode kuasi eksperimen, meneliti pengaruh penggunaan <i>kahoot</i> terhadap hasil belajar.
2	Rahmawati dan Malalina pada tahun 2022 dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa dengan Pembelajaran CIRC berbantuan <i>Kahoot</i>	Penelitian yang dulu menggunakan model pembelajaran CIRC (<i>Cooperative Integrated Reading and Composition</i>), sedangkan penelitian saat ini tidak menggunakan model pembelajaran tertentu, lokasi dan jumlah subjek penelitian berbeda, mata	Menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i> sebagai alat bantu dalam pembelajaran, fokus pada siswa SD, menggunakan media teknologi <i>kahoot</i> sebagai penunjang pembelajaran, fokus pada peningkatan hasil belajar.

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan
		pelajaran yang diteliti berbeda, penelitian yang dulu menekankan aktivitas siswa, sedangkan penelitian saat ini berfokus pada hasil belajar,	
3	Widayanti dan Purnama Syae Purrohman pada tahun 2021 dengan judul Pengaruh Media Aplikasi <i>Kahoot</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V	Penelitian dulu mengukur pengaruh penggunaan <i>kahoot</i> terhadap motivasi belajar siswa, penelitian saat ini mengukur efektivitas penggunaan <i>kahoot</i> terhadap hasil belajar siswa. Penelitian dulu menggunakan subjek kelas V, penelitian saat ini menggunakan subjek kelas IV, penelitian dulu fokus pada mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian sekarang fokus pada mata pelajaran IPAS.	Menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen, menggunakan media <i>kahoot</i> .
4	Firman Sanjaya pada tahun 2023 dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Aplikasi <i>Kahoot</i> Terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar	Penelitian dulu berfokus pada mata pelajaran Ekonomi, sedangkan penelitian saat ini berfokus pada mata pelajaran IPAS, tingkat pendidikan subjek penelitian berbeda (penelitian dulu SMA saat ini SD), Penelitian dulu meneliti motivasi dan prestasi, sedangkan penelitian saat ini hanya meneliti hasil belajar,	Menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi <i>kahoot</i> , menggunakan siswa sebagai subjek penelitian, mengukur dampak penggunaan aplikasi <i>kahoot</i> , menggunakan metode kuantitatif.
5	Elda Fauziah Ramadhani, Sigit Vebrianto, dan Yeni Dwi Kurino pada tahun 2022 dengan	Penelitian dulu fokus pada kemampuan pemecahan masalah matematika, penelitian saat ini fokus pada hasil	Menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i> , menggunakan metode eksperimen.

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan
	judul Pengaruh Media Pembelajaran <i>Game</i> Interaktif <i>Kahoot</i> Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Bilangan Bulat di Kelas V SDN Kumbung II	belajar IPAS, penelitian dulu subjek penelitiannya siswa Kelas V SDN Kumbung II, sedangkan penelitian saat ini siswa Kelas IV SD Negeri Kalisabuk 02	
6	Musbihin dan Saiful Marom pada tahun 2022 dengan judul Pengaruh Minat pada Evaluasi Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Edukasi Melalui Media <i>Kahoot</i> Dan <i>Kahoot!</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika	Penelitian dulu berfokus pada mata pelajaran matematika, sedangkan penelitian saat ini fokus pada mata pelajaran IPAS, Penelitian dulu subjek penelitiannya kelas VII sedangkan penelitian saat ini subjeknya kelas IV, penelitian dulu meneliti minat dan hasil belajar, penelitian saat ini berfokus pada hasil belajar.	Menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i> sebagai alat evaluasi pembelajaran, menggunakan pendekatan kuantitatif,.
7	Rahmilia Agraini pada tahun 2024 dengan judul Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Informatika Siswa Akuntansi SMK Negeri 1 Singingi Hilir	Penelitian dulu subjek penelitiannya Siswa Akuntansi Kelas X SMK, penelitian saat ini subjek penelitiannya kelas IV SD, penelitian dulu berfokus pada hasil belajar informatika, penelitian saat ini berfokus pada hasil belajar IPAS.	Menggunakan media pembelajaran <i>kahoot</i> , menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen.

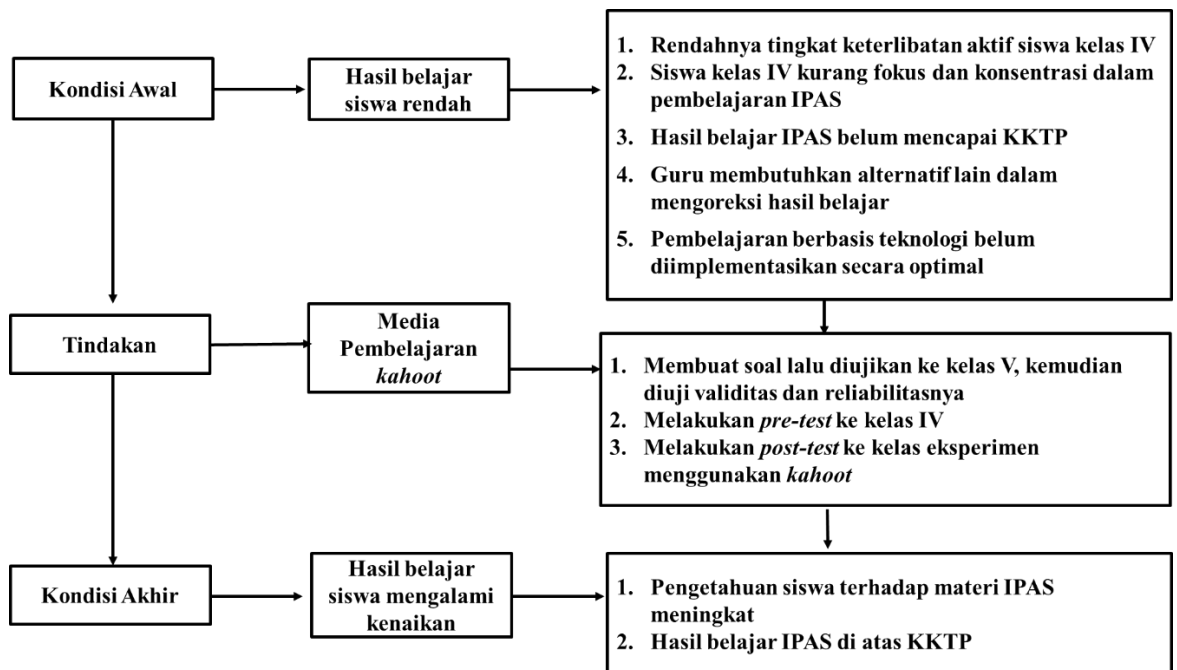
C. Kerangka Pikir

Media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan materi ajar dari guru agar pesan tersebut dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Media ini juga berperan penting dalam menarik perhatian serta membangkitkan rasa ingin tahu siswa selama

proses pembelajaran. Media pembelajaran bisa disajikan dalam berbagai bentuk. Dalam pembelajaran IPAS, ada beberapa materi yang memerlukan media pembelajaran untuk menampilkan kejadian atau fenomena yang nyata, seperti pada materi BAB 8 yang membahas tentang Membangun Masyarakat yang Beradab.

Pada materi BAB 8 tentang Membangun Masyarakat yang Beradab, terdapat berbagai kegiatan yang akan sulit dipahami oleh siswa jika tidak ditampilkan secara langsung. Jika guru hanya mengandalkan buku cetak yang ada di sekolah, siswa cenderung kurang antusias mengikuti pembelajaran, karena gambar dalam buku sering kali tidak jelas. Sebaliknya, penggunaan media perantara dapat membantu siswa dalam memahami materi. Media seperti slide presentasi dan evaluasi interaktif yang disajikan secara menarik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran interaktif ini juga dapat membuat materi menjadi lebih mudah dipahami. Salah satu contoh media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah *kahoot*.

Berdasarkan penjelasan di atas, garis besar penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.11 Kerangka pikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2015: 96). Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.

Terdapat dua macam hipotesis penelitian menurut (Sugiyono, 2015: 97) yaitu hipotesis kerja (H_1) dan hipotesis nol (H_0). Hipotesis kerja dinyatakan dalam kalimat positif dan hipotesis nol dinyatakan dalam kalimat negatif.

Berdasarkan uraian teori, hasil penelitian sebelumnya, dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Media pembelajaran *kahoot* tidak efektif terhadap peningkatan hasil belajar

IPAS Siswa Sekolah Dasar Kelas IV.

H_1 : Media pembelajaran *kahoot* efektif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS

Siswa Sekolah Dasar Kelas IV.