

(Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model *PBL* Berbantu Media *Kahoot* Di Kelas V SD Supriyadi Semarang)

Lutfi Zakiyyah^{1*}, Aryo Andri Nugroho², Sapto Armin Wibowo³
¹²³Universitas PGRI Semarang

[*lutfizakiyyah600@gmail.com](mailto:lutfizakiyyah600@gmail.com)

ABSTRAK

Hasil belajar peserta didik berdasarkan dari wawancara peneliti dengan guru kelas tergolong masih rendah pada mata pelajaran IPAS hal tersebut dibuktikan dengan tahap pra siklus yang mendapatkan data dengan jumlah persentase 48% peserta didik yang tuntas dan 52% peserta didik yang tidak tuntas dari keseluruhan 25 peserta didik. hal tersebut dikarenakan ada beberapa faktor diantaranya yaitu guru masih sering menggunakan buku teks dengan diberikan tugas tambahan atau hanya menggunakan media berupa *power point* yang hanya berupa tulisan dan kurang menarik siswa. Hal tersebut, membuat siswa di kelas menjadi mudah bosan dan masih terdapat siswa yang pasif dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan buku dan *power point* yang kurang menarik mengakibatkan pembelajaran di kelas belum efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang membuat siswa masih banyak yang mendapatkan nilai rendah khususnya pada saat pembelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS melalui model pembelajaran Problem Based Learning berbantu media kahoot pada siswa kelas V SD Supriyadi Semarang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas V B yang berjumlah 25 siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah model spiral yang mana penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun teknik pengumpulan data adalah, wawancara, tes, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media kahoot dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dengan persentase ketuntasan klasikal peserta didik sebesar 48 % dari data prasiklus , menjadi 76% dari data siklus I dan meningkat Sebesar 92% dari data siklus II Sedangkan nilai rata-rata siswa sebesar 64 dari data pra siklus menjadi 72,00 dari data siklus I, kemudian dilanjutkan perlakuan siklus II dikarenakan masih terdapat 6 siswa yang nilainya tidak tuntas pada Mata Pelajaran IPAS kelas V , pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 79,6.

Kata kunci: Hasil Belajar, Model *PBL*, Media *Kahoot*

1. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini tentu tidak terlepas dari pemikiran tokoh pendidikan yaitu Ki Hajar Dewantara. Baginya pendidikan merupakan media untuk mencapai tujuan perjuangan yaitu mewujudkan manusia Indonesia yang merdeka lahir dan batin (Rinesti W, 2021). Dapat diketahui bahwa pendidikan merupakan suatu perantara untuk mencapai suatu tujuan yang ingin dicapainya secara fisik dan rohaninya.

Jika sebelumnya pada Kurikulum 2013 pembelajaran IPA dibelajarkan secara terpisah dengan IPS maka lain halnya dengan kebijakan baru yang menerapkan pada Kurikulum Merdeka penggabungan IPA dengan IPS menjadi IPAS (Inggit D.W dkk, 2023). Salah satu pengembangan Kurikulum Merdeka yang berbeda dibandingkan kurikulum sebelumnya adalah menggabungkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) (Ayu Nanda S dkk, 2023). Jadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan penggabungan materi IPA dan IPS yang merupakan muatan yang berhubungan tentang kejadian peristiwa alam sekitar dan muatan yang berhubungan tentang sosial dan kemasyarakatan.

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Agustin S.D, 2020). Dengan mengetahui prestasi belajar siswa, seorang guru dapat menjadikannya sebuah pedoman ke dalam golongan siswa dengan kategori mampu, sedang dan kurang. Jadi hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari siswa setelah mengerjakan ujian yang berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Berdasarkan pengamatan, guru kelas di SD Supriyadi Semarang dalam mengajar masih menggunakan buku teks dengan diberikan tugas tambahan atau hanya menggunakan media berupa *power point* yang hanya berupa tulisan dan kurang menarik siswa. Hal tersebut, membuat siswa di kelas menjadi mudah bosan dan masih terdapat siswa yang pasif dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan buku dan *power point* yang kurang menarik mengakibatkan pembelajaran di kelas belum efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang membuat siswa masih banyak yang mendapatkan nilai rendah khususnya pada saat pembelajaran IPAS. Salah satu upaya guru dalam mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang variatif dengan diintegrasikan media pembelajaran sebagai alat bantu yang memudahkan siswa untuk menerima dan memahami materi pelajaran IPAS. Berbagai model dan media pembelajaran yang menarik untuk menunjang proses belajar mengajar yang membuat siswa lebih aktif dan pembelajaran lebih efektif di kelas.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, guru memilih model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) sebagai perantara untuk memudahkan menyampaikan materi pada siswa yang dapat meningkatkan ketertarikan dalam pembelajaran sehingga menyebabkan siswa lebih antusias dalam belajar IPAS. Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dapat didefinisikan sebagai prosedur dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik mengobservasi suatu fenomena yang dihadapkan pada masalah dunia nyata (Safaat Zuhri, 2023). Pembelajaran berdasarkan masalah mengakomodasi siswa untuk belajar, melakukan penyelidikan, penemuan konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang mereka butuhkan melalui penyajian masalah nyata dan kompleks (Muis M, 2019). Jadi, model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran dimana peserta didik akan diberikan masalah nyata dan diselesaikan secara analisis.

Peneliti juga menjadikan media *Kahoot* sebagai salah satu solusi dari berbagai macam alternatif media untuk dijadikan sebagai alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pada siswa sehingga memudahkan siswa untuk lebih memahami materi dalam kegiatan pembelajaran. *Kahoot* merupakan media pembelajaran berbasis permainan atau yang biasa dikenal dengan *game based learning* (Bella R.P dkk, 2019). *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet berisikan kuis dan *game* (AC Bunyamin, 2020). Media ini dapat digunakan sebagai kuis untuk latihan soal bagi peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Dalam media kuis *kahoot* ini

menampilkan gambar dan warna sebagai jawaban yang tepat. Yang mana gambar dan warna menampilkan ketertarikan tersendiri untuk peserta didik.

Berdasarkan permasalahan di atas, guru harus mampu merancang model pembelajaran yang membuat siswa semakin aktif serta melatih kemampuan berpikirnya untuk memecahkan suatu permasalahan IPAS secara efektif dengan berbantu media yang telah disediakan oleh guru sebagai bahan perantara untuk memudahkan siswa antusias mengikuti pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu dengan model *Problem Based Learning*. Model pembelajaran ini mengajak siswa untuk lebih meningkatkan pembelajaran dengan memecahkan masalah yang ada. Disisi lain penggunaan media *Kahoot* juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan antusiasnya ketika pembelajaran berlangsung. Media *Kahoot* diharapkan mampu mempermudah siswa dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru sehingga siswa dapat tertarik dan semangat untuk mengikuti pembelajaran.

Dari uraian di atas peneliti tertarik meneliti permasalahan tersebut dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model *PBL* Berbantu Media *Kahoot* Di Kelas V SD Supriyadi Semarang”**.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V B SD Supriyadi Semarang. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Maret-Mei semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini akan dilakukan selama 2 siklus.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)* adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar-mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan (Indra N dkk, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *kahoot* pada mata pelajaran IPAS. Subjek penelitian ini meliputi siswa kelas V B SD Supriyadi Semarang yang berjumlah 25 siswa.

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus. Pada setiap siklusnya terdapat empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian tindakan kelas yang digunakan peneliti menggunakan desain siklus penelitian model Spiral dari Kemmis dan Mc. Taggart.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, tes, dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang terbentuk angka atau yang diangkakan (*skoring*) (Sugiyono, 2012: 23). Data tersebut berasal dari perolehan skor atau nilai dari hasil belajar siswa melalui tes evaluasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian siklus I dilaksanakan selama 2 jam pembelajaran. pelaksanaan siklus I terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan, dan refleksi. Begitu pula dengan pelaksanaan siklus II yang dilaksanakan 2 jam pembelajaran dengan kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan, dan juga refleksi. Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas setelah melalui kegiatan pra siklus terlebih dahulu dengan memberikan pre test sebagai instrumen dalam pengambilan data penelitian. Adapun data yang diperoleh dari perlakuan dan tindakan pada kegiatan penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:

Penelitian tindakan kelas pada saat pra siklus yang dilaksanakan di SD Supriyadi Semarang dengan subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V B yang berjumlah 25 anak. Penelitian ini diawali dengan melakukan tindakan pra siklus dengan cara observasi pelaksanaan guru kelas dan siswa kelas V B selama kegiatan belajar. Berikut ini adalah data hasil pra siklus.

Tabel 3.1 Data Frekuensi Hasil Belajar pra siklus.

Interval Nilai	(fi)	(xi)	fi.xi	Persentase
29-37	1	30	30	4%
38-46	1	40	40	4%
47-55	2	50	100	8%
56-64	9	60	540	36%
65-73	7	70	490	28%
74-82	5	80	400	20%
Jumlah	25		1600	100%

$$\text{Nilai rata-rata} = 1600 : 25 = 64$$

$$\text{Ketuntasan klasikal} = 12 : 25 \times 100\% = 48\%$$

$$\text{KKTP} = 70$$

Berdasarkan pada tabel 3.1 di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa belum mencapai standar KKTP yang ditentukan sekolah dengan nilai 70. Siswa yang mendapatkan nilai di atas KKTP hanya 48%. Sedangkan kriteria ketuntasan klasikal dengan jumlah persentase 48% dikatakan kategori sangat rendah. Jadi, dikatakan kategori sangat rendah pada ketuntasan klasikal karena angka persentase ketuntasan klasikal < 68%. Dari hasil data pra siklus tersebut maka diperlukan tindakan lebih lanjut yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif mata pelajaran IPAS adalah menerapkan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) berbantu media kahoot di kelas V B SD Supriyadi Semarang. Setelah melakukan diskusi dengan guru kelas V B, peneliti sepakat untuk melakukan penelitian tindakan kelas siklus I dan siklus II.

Penelitian siklus I dilaksanakan dengan tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan, dan refleksi. Adapun pada saat siklus I diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3.2 Data Frekuensi Hasil Belajar Siklus I.

Interval Nilai	(fi)	(xi)	fi.xi	Persentase
40-48	1	40	40	4%

49-57	1	50	50	4%
58-66	4	60	240	16%
67-75	6	70	420	24%
76-84	12	80	960	48%
85-93	1	90	90	4%
Jumlah	25		1800	100%
Nilai rata-rata =				
$1800 : 25 = 72,00$				
Ketuntasan klasikal				
$= 19 : 25 \times 100\% =$				
76%				
KKTP =				
70				

Tabel 3.2 menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa kelas V B pada siklus I diperoleh nilai keseluruhan siswa adalah 1800 dengan rata-rata nilai mencapai 72,00 dengan nilai terendah siswa adalah 40 dan nilai tertinggi siswa adalah 90. Jumlah peserta didik yang tuntas mencapai 19 anak dengan hasil persentase 76%. Adapun peserta didik yang tidak tuntas mencapai 6 anak dengan hasil persentase 24%. Peserta didik yang tuntas dengan persentase 76% termasuk pada ketuntasan hasil belajar klasikal kategori sedang.

Hasil data dari hasil belajar siswa pada siklus I mengalami kenaikan dari data hasil pra siklus pada sebelumnya yaitu dengan jumlah rata-rata 72,00 dengan persentase 76%. Yang mana juga ditunjukkan bahwa 19 anak mencapai ketuntasan dan 6 anak tidak tuntas. Akan tetapi, ketuntasan hasil belajar siswa dengan persentase 76% masih tergolong jategori sedang. Untuk itu peneliti memutuskan untuk memperbaiki lagi pada siklus II.

Pada siklus I, peneliti mendapatkan permasalahan antara lain, siswa kurang termotivasi untuk belajar dan mudah bosan sehingga menyebabkan pembelajaran kurang menarik. Untuk mengatasi hal tersebut guru akan membuat pembaharuan pada siklus II. Dimana pada siklus II ini guru akan menambahkan media belajar dengan kuis *kahoot* dan guru juga akan lebih intensif saat pembelajaran berkelompok.

Penelitian siklus II dilaksanakan dengan tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan, dan refleksi. Berikut ini adalah data hasil belajar siswa pada siklus II.

Tabel 3.3 Data Frekuensi Hasil Belajar Siklus II.

Interval Nilai	(fi)	(xi)	fi.xi	Persentase
40-48	1	40	40	4%
49-57	0	50	0	0%
58-66	1	60	60	4%

67-75	5	70	350	20%
76-84	8	80	640	32%
85-93	10	90	900	40%
Jumlah	25		1990	100%
Nilai rata-rata =				
$1990 : 25 = 79,6$				
Ketuntasan klasikal				
$= 23 : 25 \times 100\% =$				
92%				
KKTP =				
70				

Tabel 3.3 menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa kelas V B pada siklus II diperoleh nilai keseluruhan siswa adalah 1990 dengan rata-rata nilai mencapai 79,6 dengan nilai terendah siswa adalah 40 dan nilai tertinggi siswa adalah 90. Jumlah peserta didik yang tuntas mencapai 23 anak dengan hasil persentase 92%. Adapun peserta didik yang tidak tuntas hanya 2 anak dengan hasil persentase 8%. Peserta didik yang tuntas dengan persentase 92% termasuk pada ketuntasan hasil belajar klasikal kategori sangat baik.

Selanjutnya, peneliti melakukan refleksi dari hasil data yang diperoleh dari tindak lanjut pada siklus I sebelumnya. Data dari hasil belajar siswa pada siklus II mengalami kenaikan dari data hasil siklus I pada sebelumnya yaitu dengan jumlah rata-rata 79,6 dengan persentase 92%. Yang mana juga ditunjukkan bahwa 23 anak mencapai ketuntasan dan 2 anak yang tidak tuntas. Akan tetapi, ketuntasan hasil belajar siswa dengan persentase 92% sudah tergolong kategori sangat baik, yang mana indikator ketuntasan sudah terpenuhi. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning dengan berbantu media kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V B SD Supriyadi Semarang.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas dan pembahasan di atas, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V B SD Supriyadi Semarang. Hal tersebut dapat dijelaskan pada hasil belajar siswa pada ranah kognitif yang selalu mengalami peningkatan dari pra siklus sebesar 48%, siklus I sebesar 76%, dan siklus II sebesar 92% dengan kategori ketuntasan klasikal sangat baik. Sedangkan nilai rata-rata dari data pra siklus mencapai 64, pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 72,00, dan dilanjutkan pada siklus II dikarenakan masih terdapat 6 anak yang nilainya tidak tuntas pada mata pelajaran IPAS. Lalu, pada saat siklus II hasil rata-rata siswa mencapai 79,6 yang mana pada persentase ketuntasan klasikal mendapatkan presikat sangat baik sehingga penelitian diberhentikan pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Aceng Cucu Bunyamin, dkk. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas Jurnal Kehumasan*, 3(1), 43-50.
- Agustin Sukses Dakhi. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468-470.
- Ayu Nanda S, dan I. Made Ari Winangun. (2023). Analisis Kritis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Mandiri di Sekolah Dasar. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43-54.
- Bella Ramadhanty Putri, dkk. (2019). Penggunaan Media *Kahoot!* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-F SMP Negeri 92 Jakarta). *Edukasi IPS*, 3(2), 27-36.
- Inggit Dyaning Wijayanti, dkk. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112.
- Muis, Muhammad. *Model Pembelajaran Berbasis Masalah: Teori dan Penerapannya*. Caremedia Communication, 2019.
- Nanda, Indra, Hasan Sayfullah, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Inspiratif*. CV. Adanu Abimata, 2021.
- Rinesti Witasari. (2021). Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara Dan Relevansinya Dengan Kebijakan Pendidikan Merdeka Belajar. *Jurnal of Indonesian Elementary School and Education*, 01(01), 1-8.
- Safaat Zuhri. (2023). Peningkatan Prestasi Belajar PPKN Melalui Metode *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Kahoot* Di Kelas V Sekolah Dasar. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(2), 18-26.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.