

BAB II KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. *Games Based Learning*

a. *Pengertian Games Based Learning*

Games based learning merupakan inovasi dalam dunia pendidikan yang menggunakan proses pembelajaran dengan bermain. Torrente menyatakan bahwa *games based learning* adalah penggunaan *games* dengan tujuan yang serius sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan.¹ Menurut Coffey juga mengartikan *games based learning* sebagai model pembelajaran yang menggabungkan materi pembelajaran ke dalam pendidikan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain melalui kegiatan permainan yang disediakan.² Penerapan *games based learning* merupakan salah satu turunan dari teori perkembangan kognitif Piaget. Didasari pada pemikiran Piaget yang menyatakan bahwa kecerdasan anak bukan suatu bawaan sejak lahir atau sesuatu yang didapatkan dari pengalaman, melainkan dari adanya tindakan yang dilakukan oleh anak. Piaget juga berpikiran bahwa *games* merupakan salah satu tindakan yang tidak terpisahkan dari tahap-tahap perkembangan kognitif anak dan ikut berkontribusi di dalamnya.³

Berdasarkan beberapa pemaparan definisi *games based learning*, dapat disimpulkan bahwa *games based learning* merupakan salah satu metode pembelajaran yang menggunakan sebuah aplikasi permainan untuk membantu proses berlangsungnya pembelajaran. *Games based learning* ini menjadi salah satu metode yang cocok di era digitalisasi. Dengan aktivitas *games based learning* akan

¹ Vivi Vinika Elita Putri and Muhamad Abdul Roziq Asrori, "Pemanfaatan Digital Game Base Learning Dengan Media Aplikasi Kahoot.It Untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran," *INSPIRASI: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* 16, no. 2 (2019): 141–50, <https://jurnal.stkipppgritelungagung.ac.id/index.php/inspirasi/article/view/1430>.

² Firosa Nur'Aini, "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS," *JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 6, no. 3 (2018): 249–55.

³ Annas Nur Aziz, "Digital Game-Based Learning (DGBL) Sebagai Media Pembelajaran Membaca Bahasa Arab Kelas VII," 2017.

membuat anak mengaktifkan skema pemikiran mereka yaitu dengan menyelesaikan serangkaian kegiatan dalam permainan.

b. Manfaat *Games Based Learning*

Games based learning memiliki manfaat dalam pembelajaran, diantaranya yaitu:⁴

- 1) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik
 Penggunaan gambar, warna dan interaksi pada permainan yang dijadikan sebagai media pembelajaran mampu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik untuk memahami materi.
- 2) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama
 Dalam permainan berkelompok, para peserta didik dituntut untuk bekerjasama dengan teman satu timnya. Hal ini dilakukan agar dapat menyelesaikan misi permainannya dengan mudah.
- 3) Memberikan *feedback* dan perkembangan peserta didik
 Permainan tersebut mempunyai poin atau skor menunjukkan bahwa kemajuan dapat dilacak dan kemampuan peserta didik dapat di evaluasi secara langsung. Jika menggunakan permainan yang berlevel, semakin tinggi level yang dapat dilampaui oleh peserta didik maka setinggi level itulah perkembangan yang dicapai peserta didik.
- 4) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan kreativitas peserta didik
 Melalui sebuah permainan, peserta didik akan mampu mempresentasikan suatu simbol dengan berbagai pandangan serta memecahkan suatu permasalahan, sehingga kemampuan berpikir peserta didik akan semakin berkembang. Strategi peserta didik dalam memecahkan suatu teka-teki dalam *games* membutuhkan kemampuan berpikir kreatifnya.
- 5) Melatih peserta didik berani mengambil resiko

⁴ Gina Dewi and Lestari Nur, "Gina Dewi Lestari Nur, 2014 Pembelajaran Vokal Grup Dalam Kegiatan Pembelajaran Diri Di SMPN 1 Panumbangan Ciamis Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu," *Yoanda Amallya*, 2014, 2008–10.

Dalam *games based learning* membuat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berani mengambil resiko, peserta didik yang salah dalam permainan dapat belajar dari kesalahannya untuk memperbaiki langkahnya hingga permainan dapat dicapai.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat *games based learning* dapat memotivasi dan melibatkan peserta didik, melatih kemampuan seperti kemampuan literasi. *Games based learning* sangat efektif apabila diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan memiliki peranan penting dalam mempengaruhi motivasi peserta didik, lebih bersemangat, dan tertantang.

c. Langkah-Langkah *Games Based Learning*

Langkah pertama dalam *games based learning* yaitu, persiapan. Pada tahap ini mempersiapkan pembelajaran, pendidik mempersiapkan materi, alat, media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pendidik perlu mempersiapkan *games* yang akan dimainkan terlebih dahulu. Kedua, pendidik memberikan gambaran materi, sehingga akan membuat peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran. Selain itu, menjelaskan peraturan *games* pada permainan. Ketiga, peserta didik bermain *games* yang telah disiapkan. Pendidik dapat mengamati peserta didik yang masih bingung dengan *games*, dan membantu peserta didik yang mengalami kesulitan. Pada tahap terakhir, pendidik dapat menanyakan kepada peserta didik mengenai kendala pada *games* tersebut.⁵

d. Kelebihan *Games Based Learning*

Games based learning mempunyai banyak kelebihan diantaranya yaitu, pembelajaran *games based learning* memungkinkan pembelajaran yang aktif, meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dan umpan balik yang cepat.⁶ Selain itu, keterlibatan peserta didik yang tinggi

⁵ Rahmat Hidayat, "Game-Based Learning: Academic Games Sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan," *Buletin Psikologi* 26, no. 2 (2018): 71, <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>.

⁶ Aisyah Cinta Putri Wibawa et al., "Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal," *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*

dalam memecahkan permasalahan dalam *games* akan melatih ketrampilan berpikir kritis peserta didik. Dan juga, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.⁷

Dari pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan *games based learning* ini mampu menghilangkan kejenuhan dalam belajar peserta didik karena pembelajaran dilakukan dengan *games*. Selain itu juga, pembelajaran menggunakan *games based learning* dapat lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga menghilangkan kejenuhan dalam belajar.

e. Kelemahan Games Based Learning

Games based learning ini selain mempunyai kelebihan juga mempunyai kelemahan. Kelemahan dari *games based learning* ini yaitu, memakan waktu dalam pembelajaran.⁸ Tidak semua pendidik memiliki ketrampilan untuk membuat *games*. Suasana kelas yang terlalu aktif dapat menimbulkan kegaduhan sehingga menjadi tidak kondusif. Dan membutuhkan alat dan instrument yang lebih banyak.⁹

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *games based learning* ini memiliki kelemahan yaitu, tidak semua materi pembelajaran dapat digunakan. Selain itu, pada *games based learning* membutuhkan waktu yang cukup lama, sehingga pendidik harus dapat memahami dan mengemas dalam bentuk *games* yang menarik dan efektif.

2. Media Digital

a. Pengertian Media Digital

Kata media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang berarti perantara atau pengantar. Rahardjo menyebutkan, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.¹⁰ Dalam kegiatan pembelajaran sumber pesan adalah pendidik dan

3, no. 1 (2021): 17–22, <https://ejournal.upi.edu/index.php/integrated/article/view/32729>.

⁷ Sri Wahyuning, “Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning,” *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)* 4, no. 2 (2022): 1–5.

⁸ Hidayat, “Game-Based Learning: Academic Games Sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan.”

⁹ Wibawa et al., “Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal.”

¹⁰ Dayton Kemp, *Media Pembelajaran Digital*, 2021.

penerima pesan adalah peserta didik. Sedangkan Gerlach dan Ely memberikan penjelasan tentang media yaitu manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.¹¹ Menurut Rohani media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima.¹² Senada dengan itu, Blake dan Horalsen juga mengemukakan pendapatnya mengenai media. Media adalah *medium* yang digunakan untuk membawa atau menyapaikan suatu pesan dimana *medium* ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan.¹³

Istilah “media” sering dikaitkan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin *tekne* (Bahasa Inggris *art*) dan *logos* (Bahasa Indonesia). *Art* merupakan ketrampilan (skill) yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi. Teknologi tidak lebih dari suatu ilmu yang membahas tentang keterampilan yang diperoleh lewat pengalaman, studi, dan observasi.¹⁴ Dari pengertian di atas disimpulkan teknologi yaitu perluasan konsep tentang media, dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan atau perkakas.

Ciri-ciri umum media yaitu media memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera. Media juga memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Selain itu, media dapat digunakan secara massal (radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (*film*, *slide*, video), atau perorangan

¹¹ A U Sagala et al., “Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia,” *Prosiding Seminar Nasional PBSI IV*, no. 1 (2021): 1–6, <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43426>.

¹² Damayanti Aisyah, Nadhira and Retno Mustika Dewi, “Kahoot Application Development as a Media for Evaluation of Student Learning Outcomes,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 1647–59, <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/656>.

¹³ Gymnastiar, “Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Digital Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di SMA Pasundan Banjaran.”

¹⁴ Arsyad, “Buku Media Pembelajaran Azhar Arsyad.”

(modul, komputer, kaset, *video recorder*). Media ini terdapat pada visual dan audio, yang memiliki pengertian nonfisik sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Dan digunakan untuk komunikasi dan interaksi pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pemaparan definisi media, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang berupa alat atau benda untuk digunakan sebagai penyalur pesan atau informasi kepada peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Perkembangan teknologi saat ini semakin cepat mempengaruhi aspek pada kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan. Pendidikan sekarang secara tidak langsung dituntut untuk menggunakan teknologi digital. Media digital merupakan media yang berkembang pesat dan digunakan saat ini dalam pembelajaran. Selain itu, media digital merupakan alat yang dapat mengaktifkan peserta didik untuk mengasah kemampuan sesuai jaman dan dirancang untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan daya nalar kritis dan pemecahan masalah. Penggunaan media digital sangat tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena sebagian besar mengandung unsur *games*, dimana *games* merupakan salah satu kebutuhan anak sekolah dasar.¹⁵ Dari pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa media digital juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik. media digital ini sangat tepat digunakan dalam proses pembelajaran karena sebagian besar mengandung unsur *games*. Penggunaan media digital dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap pembelajaran yang baru. Media digital juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal.

¹⁵ R Milanda, "Konsep Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar," 2019, <http://repository.unpas.ac.id/54964/7/12>. BAB 11.pdf.

b. Fungsi Media Digital

Peranan media dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Peran media diperlukan dalam mendidik peserta didik. Hal ini dijelaskan oleh Iwan Falahudin bahwa peran pembelajaran adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi para pembelajar agar dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada.¹⁶ Pada dasarnya, media merupakan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Fungsi media secara luas diantaranya: Fungsi edukatif, yaitu bahwa setiap kegiatan media memiliki sifat mendidik karena di dalamnya memberikan pengaruh pendidikan. Pada fungsi sosial, media memberikan informasi aktual dan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan sosial. Sedangkan, fungsi ekonomis, media dapat digunakan secara intensif pada bidang pedagang dan industri. Fungsi politis, media dapat berfungsi pada politik pembangunan baik material maupun spiritual. Fungsi seni dan budaya, perkembangan ke bidang seni dan budaya dapat tersebar lewat media komunikasi.¹⁷

Ada empat fungsi media khususnya pada media visual, diantaranya:

- 1) Fungsi atensi media visual, yaitu menarik dan mengarahkan peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual, yaitu dapat terlihat dari tingkat peserta didik ketika pembelajaran.
- 3) Fungsi kognitif media visual, lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi.
- 4) Fungsi kompensatoris media visual, yaitu memberikan konteks untuk membantu peserta didik yang lemah

¹⁶ Falahudin Iwan, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

¹⁷ Umar, "Peran Dan Fungsi Media Pembelajaran."

dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks.¹⁸

Selain itu, ada tiga fungsi media utama yaitu, memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, memberi instruksi.¹⁹ Dari berbagai fungsi media diatas, dapat disimpulkan media memiliki fungsi untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran juga memberikan stimulasi belajar terutama rasa ingin tahu, dan pembelajaran lebih jelas untuk dipahami.

c. Manfaat Media Digital

Manfaat media pembelajaran pada dasarnya merupakan “perangkat lunak” (*software*) yang berupa pesan atau informasi yang disajikan dengan memakai suatu peralatan bantu (*hardware*) agar pesan atau informasi tersebut dapat diterima oleh peserta didik. Manfaat media pembelajaran pada proses pembelajaran yaitu untuk memperlancar proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam membantu belajar secara optimal.²⁰ Kemp dan Dayton mengungkapkan manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi dapat diseragamkan
Media memiliki manfaat untuk menyeragamkan materi yang beraneka ragam.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
Media dapat membangkitkan keingintahuan peserta didik, untuk bereaksi terhadap penjelasan pendidik sehingga dapat menghindarkan dari suasana monoton dan membosankan.
- 3) Proses belajar peserta didik menjadi lebih interaktif
Media dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam melakukan komunikasi dua arah secara aktif.
- 4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi

¹⁸ Applied Mathematics, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Software Adobe Flash CS3 Untuk Apresiasi Musik Siswa SMP Kelas VIII,” 2016, 1–23.

¹⁹ Miftah, “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.”

²⁰ Aghni, “Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi.”

Pendidik biasanya menghabiskan waktu cukup banyak untuk menjelaskan materi, dalam menggunakan media dapat mempersingkat waktu untuk penyampaian materi.

- 5) Kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan
Media dapat membuat konsep belajar lebih efisien, dan membantu peserta didik menyerap materi lebih mendalam.
- 6) Proses belajar dapat terjadi kapan dan dimana saja
Media dapat dirancang oleh pendidik sedemikian rupa sehingga dapat digunakan kapan saja.
- 7) Sikap positif peserta didik terhadap bahan dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan²¹

Dengan penggunaan media proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, sehingga meningkatkan apresiasi peserta didik terhadap pengetahuan. Adapun manfaat media pembelajaran menurut Arsyad yaitu, memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar. Selain itu, dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Dan dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa di lingkungan mereka.²²

Sedangkan menurut Sadiman media pembelajaran mempunyai manfaat diantaranya yaitu, pesan yang akan disampaikan disajikan dengan jelas. Dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan alat indera peserta didik. Penggunaan media yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dan juga, memberikan perangsang dan pengalaman yang sama serta menimbulkan persepsi yang sama bagi setiap peserta didik.²³

Dari penjelasan menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan media memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran yaitu dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi dengan jelas. Mengatasi

²¹ Kemp, *Media Pembelajaran Digital*.

²² Arsyad, "Buku Media Pembelajaran Azhar Arsyad."

²³ Henry Alejos, "Media Pembelajaran Bagi Anak Milenial," *Universitas Nusantara PGRI Kediri* 01 (2017): 1–7, <http://www.albayan.ae>.

keterbatasan alat indera peserta didik, merangsang peserta didik menjadi lebih aktif. Selain itu, media dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan aktivitas peserta didik di dalam kelas. Dengan menggunakan media dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, materi yang dipelajari dapat lebih jelas dan mudah untuk dipahami dengan menggunakan media.

d. Klasifikasi Media Digital

Perkembangan media saat ini dipengaruhi oleh banyak hal seperti perkembangan teknologi, ilmu cetak, tingkah laku, dan komunikasi. Salah satu hal yang berkembang dari media yaitu munculnya keberagaman jenis dan format media seperti, modul cetak, film, televisi, program komputer dan lain sebagainya.²⁴ Berdasarkan hal tersebut akhirnya dikelompokkan diantaranya yaitu:

- 1) Media audio, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara. Seperti radio, kaset rekaman, piring hitam, dan MP-3.
- 2) Media visual, yaitu media yang mengandalkan indera penglihatan. Seperti foto, gambar, grafik, dan poster.
- 3) Media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Seperti televisi, kaset, video, dan *video compact disk* (VCD).
- 4) Media animasi, yaitu gambar/grafik bergerak.
- 5) Multimedia, yaitu media yang menggabungkan banyak unsur. Seperti audio, visual, audio visual, dan animasi.²⁵

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan, bahwa media yang dapat dipakai dalam pembelajaran seperti media visual dan media audio visual. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, media berkembang bersifat multimedia, yang menggabungkan media visual, auditif, dan audio visual dengan berbasiskan komputer.

e. Pengembangan Media Berbasis Digital

Di era globalisasi teknologi menjadi semakin diperlukan, namun menerapkan secara efektif bukan hal

²⁴ Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi."

²⁵ Arsyad, "Buku Media Pembelajaran Azhar Arsyad."

yang mudah. Saat menggunakan media ini, perlu memperhatikan beberapa strategi untuk memastikan bahwa media tersebut digunakan secara maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan.²⁶ Media yang dapat digunakan pada pembelajaran berbasis digital adalah:

1) Internet

Internet merupakan media dalam pendidikan berbasis digital, karena dengan berkembangnya internet kemudian muncul *model-model e-learning, distance learning, web base learning*, dan sebagainya. Internet merupakan jaringan komputer global yang mempermudah, mempercepat akses dan penyebaran informasi pengetahuan mengenai materi pembelajaran sehingga dapat diperbaharui.

2) *Flash Disk*

Flash disk dapat menjadi pilihan jika koneksi internet tidak tersedia. Materi pembelajaran dapat disimpan dalam media tersebut, kemudian dibuka pada komputer sehingga tersimpan dengan aman.

3) *Mobile Phone*

Pembelajaran berbasis digital dapat dilakukan menggunakan media telpon seluler, karena kemajuan teknologi digital yang sangat pesat. Seseorang dapat memanfaatkan untuk mengakses materi pembelajaran dan mengikuti pembelajaran.²⁷

3. Kahoot

a. Pengertian *Kahoot*

Kahoot merupakan *games* sederhana, yang menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. Menurut Zaky Farid Luthfi dan Atri Waldi *kahoot* merupakan permainan *online* yang dikembangkan untuk menjawab segala tantangan dalam proses belajar, karena *kahoot* merupakan sebuah laman daring yang edukatif, yang menyediakan fitur yang dapat

²⁶ Kemp, *Media Pembelajaran Digital*.

²⁷ Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan* 3, no. 1 (2022): 55–64, <https://doi.org/10.21831/jpov.v3i1.18003>.

digunakan untuk media pembelajaran. Sedangkan, menurut Sumarno *kahoot* merupakan aplikasi *online* kuis yang dapat dikembangkan dan disajikan dalam format permainan.²⁸

Untuk membuat *kahoot* yaitu harus memiliki akun *email* atau syarat elektronik *gmail,yahoo,google*, dan lainnya. *Kahoot* memiliki fitur yaitu *games* dan kuis. *Games* ini bisa dibuat dengan jenis pertanyaan dan peserta didik menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan. *Kahoot* dapat diartikan juga sebagai media pembelajaran yang bersifat kuis dan *games* yang interaktif dan menarik. *Kahoot* merupakan salah satu kuis interaktif yang dapat diimplementasikan dalam media pembelajaran.²⁹ Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa *kahoot* merupakan jenis permainan berbasis platform pembelajaran gratis, yang berguna sebagai teknologi pendidik. Dengan menggunakan *kahoot* mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

b. Langkah Penerapan *Kahoot*

Langkah penerapan *kahoot* yaitu: Pertama, pendidik membuat akun baru dilaman <https://Kahoot.com/>. Kemudian, pendidik membuat materi yang akan diajarkan dengan fitur yang sudah tersedia. Pendidik memberikan arahan kepada peserta didik untuk mengakses laman tersebut pada perangkat masing-masing menggunakan laptop yang tersambung dengan internet. Kemudian peserta didik dapat memasukkan kode yang telah didapatkan pendidik untuk bergabung. Setelah semua peserta didik bergabung, *games* akan dimulai oleh pendidik dengan waktu yang telah ditentukan pada setiap soal. Setelah waktu habis, maka jawaban yang benar akan ditampilkan di layer dengan peringkat perolehan peserta didik terbaik.

c. Kelebihan *Kahoot*

Terkait dengan aplikasi *kahoot*, di mana penciptaannya diarahkan untuk proses *assesmen* dan survey, yang buat berbasis *games* yang bervariasi dan

²⁸ Aisyah, Nadhira and Dewi, "Kahoot Application Development as a Media for Evaluation of Student Learning Outcomes."

²⁹ Nova Elysia Ntobuo and Muhamad Yusuf, "Media Kahoot," 2016, 1–23.

menyenangkan.³⁰ Hal ini tentu memiliki beberapa kelebihan yaitu, memiliki fitur lengkap dan eksploratif. Tampilan menarik dan bervariasi, berbasis pada teknologi dan praktis. Peserta didik juga dapat melihat jawaban secara langsung (*feedback*) hasil evaluasi.³¹ Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pendidik dapat memilih konten soal yang diinginkan dan dapat memantau jawaban peserta didik dengan cepat. Dan berbasis interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

d. Kekurangan Kahoot

Games sebagai aktifitas yang terukur atau semi terstruktur, maka ada kelebihan ada juga kekurangan. *Kahoot* dari aspek pendidik bisa mengisi konten sesuai dengan yang diinginkan, namun pola pilihan ganda atau *true and false* pada bentuk soal kurang mengeksplorasi.³² Kekurangan media *kahoot* ini yang pertama, *signal learning* yang mengeksplorasi bentuk tanda. Kedua, *stimulus-respon learning* dimana belajar berorientas pada adanya umpan balik. Ketiga, *chaining learning* peserta didik diarahkan menyusun hubungan antara dua stimulus. Keempat, *verbal association* belajar berkait erat dengan asosiasi lisan atau komunikasi. Kelima, *multiple discrimination learning* yang berkaitan dengan pemahaman atau perbedaan respon.³³ Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa *kahoot* pada aspek mengeksplorasi nilai esensi pembelajaran cenderung terabaikan. Namun pola sistem yang dibuat cenderung mekanistik, yang tidak akan mampu menggantikan eksplorasi dan fleksibilitas manusia.

³⁰ Ntobuo and Yusuf.

³¹ Gymnastiar, "Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Digital Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di SMA Pasundan Banjaran."

³² Aisyah, Nadhira and Dewi, "Kahoot Application Development as a Media for Evaluation of Student Learning Outcomes."

³³ lia dwi Jayanti and Jennifer Brier, "PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT DALAM MEDIA PEMBELAJARAN," *Malaysian Palm Oil Council (MPOC)* 21, no. 1 (2020): 1–9, <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/>.

4. Mata Pelajaran IPAS Di MI/SD

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran merupakan suatu kombinasi tersusun unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat pada sistem pembelajaran yaitu peserta didik, pendidik dan tenaga lainnya.³⁴ Pada pembaruan kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran IPAS singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar, yang meliputi fenomena alam dan sosial. Pada kurikulum merdeka kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan dalam tema pembelajaran tertentu, tetapi penilaiannya dilakukan secara terpisah. Perubahan tersebut mengindikasikan bahwa IPA dan IPS dapat diajarkan secara bersamaan. Objek kedua mata pelajaran tersebut sama-sama tentang lingkungan sekitar. IPA berfokus pada objek kajian ilmiah fenomena alamnya, sedangkan IPS berfokus pada konteks sosial. Pada kurikulum merdeka, IPA dan IPS dileburkan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS.³⁵

Pelajaran IPAS hanya ada di struktur kurikulum sekolah dasar. Pola pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) perlu disesuaikan agar generasi muda dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan-tantangan yang dihadapi di masa yang akan datang, IPAS yang dapat dikaitkan dengan Literasi dan Numerasi.³⁶ Dengan demikian, peserta didik dapat terbantu dalam memahami konteks mata pelajaran IPAS memperkuat penguasaan Literasi dan Numerasi serta menjadi kecakapan hidup dalam kehidupan sehari-hari.

³⁴ M.Joko Susilo, “Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007),” *Skripsi*, 2007, 23–94, [http://repository.uinbanten.ac.id/3792/5/BAB II.pdf](http://repository.uinbanten.ac.id/3792/5/BAB%20II.pdf).

³⁵ 2018 : 41) James A.F Stoner, “Kurikulum Merdeka,” *Dasar-Dasar Ilmu Politik* 13 (1988): 17–39.

³⁶ Dkk Inggit Dyning Wijayanti, “IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA PADA PEMBELAJARAN IPAS MI/SD” 08, no. September (2023): 2100–2112, <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>.

IPA merupakan kumpulan pengetahuan dan cara-cara untuk mendapatkan atau mempergunakan pengetahuan. Sains memiliki tiga kompetensi yang tidak dapat dipisahkan, yaitu produk, proses, dan sikap. IPS merupakan pengetahuan yang mengkaji peristiwa, fakta, dan konsep yang berkaitan dengan ilmu sosial.³⁷ Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang berwawasan sosial, luas, demokratis, dan bertanggung jawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai. Pada kurikulum merdeka ditekankan untuk membentuk profil pelajar Pancasila sebagai gambaran peserta didik di Indonesia melalui pengintegrasian pelajaran IPA dan IPS.

Kurikulum merdeka merupakan slogan cikal yang dipinjam sebagai program kebijakan baru Kemendikbud RI yang dirancang oleh Menteri pendidikan dan kebudayaan RI. Kurikulum merdeka merupakan salah satu program inisiatif Menteri Pendidikan dan Kebudayaan bapak Nadiem Makarim.³⁸ Diterapkannya kurikulum merdeka ini agar dapat menciptakan nuansa belajar lebih nyaman, karena peserta didik dapat berdiskusi dengan pendidik lebih membentuk karakter peserta didik yang berani, mandiri, beradab dan sopan. Kurikulum merdeka ini baru diterapkan pada tahun ajaran 2022/2023 dan pelajaran IPAS ini baru diterapkan pada peserta didik kelas I dan II dan untuk tahap kedua akan diberlakukan untuk peserta didik kelas I, II, IV, dan V dan yang terakhir pada tahap ketiga akan diterapkan pada kelas I sampai VI. Namun, pada pembelajaran IPAS ini materinya tidak digabungkan ke dalam satu materi. Pembelajaran IPAS ini dibagi menjadi 2 tahap, yaitu pada tahap semester 1 peserta didik mempelajari materi tentang IPA dan sebaliknya pada semester 2 peserta didik mempelajari IPS.

³⁷ Dr.Aris.M.Pd, “Pengembangan Model Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal Dalam Upaya Pembentukan Karakter Siswa Di SMP/MTs Se Kabupaten Kuningan” 01 (2016): 1–23.

³⁸ Dewi Lestari, “Analisis Konten Berpikir Kreatif Dalam Buku Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kurikulum Merdeka Belajar,” 2023, 1–14, <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan dari pembelajaran IPAS, peserta didik dapat mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila yaitu dapat:

- 1) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- 2) Mengembangkan ketrampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.³⁹
- 3) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu pada peserta didik untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar.
- 4) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa.⁴⁰

Dari pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang selanjutnya disebut IPAS yang memiliki fungsi untuk membekali peserta didik agar dapat menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sekarang yang berkaitan dengan fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekitarnya secara ilmiah dengan menerapkan konsep sains. Dengan belajar mata pelajaran IPAS peserta didik dapat memperoleh kecakapan dalam mengambil keputusan yang tepat secara ilmiah.

c. Materi IPAS Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran gabungan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang ada dalam struktur kurikulum sekolah dasar. Dalam profil gambar ideal peserta didik Indonesia pembelajaran IPAS memiliki peran penting untuk

³⁹ Inggit Dyaning Wijayanti, "IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA PADA PEMBELAJARAN IPAS MI/SD."

⁴⁰ Sri Nuryani Sugih, Lutfi Hamdani Maula, and Irna Khaleda Nurmeta, "Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 2 (2023): 599–603, <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>.

mewujudkan profil pelajar pancasila.⁴¹ Dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang mencakup materi pembelajaran IPA dan IPS, pembelajaran IPA dilakukan saat semester ganjil dan IPS dilakukan pada semester genap. Adapun materi yang diteliti pada penelitian ini yaitu fokus pada materi kelas semester genap yaitu mengenai materi IPS khususnya materi Indonesiaku Kaya Budaya.

Tujuan dari materi IPS mengenai Indonesia Kaya Budaya ini yaitu mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing. Dan mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia. Indonesia merupakan negara yang memiliki keragaman budaya. Bentuk dari keragaman budaya Indonesia dalam materi kelas IV ada keragaman jenis-jenis rumah adat, tarian daerah, senjata daerah serta makanan khas daerah.

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya. Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.
Keterampilan proses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya. 2. Mempertanyakan dan

⁴¹ Cynthia Safitri, "Pengembangan Media Kartu Kuartet Ber-Barcode Dengan Model Pembelajaran Mind Mapping Kelas IV Pada Pelajaran IPAS UPT Sekolah Dasar Negeri 39 Gresik," *NBER Working Papers*, 2013, 89, <http://www.nber.org/papers/w16019>.

	<p>memprediksi Dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya.</p> <p>3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Dengan panduan, peserta didik membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.</p> <p>4. Memproses, menganalisis data dan informasi Mengorganisasikan data dalam bentuk table dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Peserta didik membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah.</p> <p>5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Menunjukkan kelebihan dan kekurangan proses penyelidikan.</p> <p>6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara lisan dan tertulis dalam berbagai format.</p>
--	---

Indonesia memiliki keragaman rumah adat daerah yang disebabkan oleh beragamnya suku dan budaya yang ada. Rumah adat yang dibangun di tiap daerah di Indonesia disesuaikan dengan keadaan alam di wilayah setempat. Dalam materi kelas IV ini berbagi bentuk rumah adat yang unik di tiap wilayah memiliki makna yang berbeda. Adapun keragaman rumah adat di Indonesia yang tercantum dalam materi kelas IV diantaranya: rumah adat dari Jawa Timur yaitu rumah adat joglo sinom, rumah adat dari Yogyakarta yaitu rumah adat Bangsal kencono, rumah adat dari Bali yaitu gapura candi bentar dan lain-lain.

Keragaman tarian daerah di Indonesia merupakan budaya turun-temurun di suatu daerah yang menjadi khas dari daerah tersebut. tarian di tiap daerah yang memiliki ciri khas dan keunikan dari masing-masing yang bertumpu pada nilai budaya. Pada materi kelas IV keragaman budaya Indonesia ini tarian daerah atau tari tradisional menjadi perwujudan budaya dari suatu daerah. Adapun jenis-jenis tarian tradisional di Indonesia diantaranya: dari provinsi DKI Jakarta ada tarian adat Lengging Nyai, ada Gandrung dari provinsi Jawa Timur, Jaipong dari Jawa Barat, dan lain-lain.

Keragaman senjata daerah di Indonesia setiap bangsa di suatu wilayah pasti memiliki senjata yang menjadi khas daerah tersebut, yang digunakan untuk menghadapi lingkungan sekitar daerah. senjata daerah memiliki peran penting bagi perjuangan bangsa Indonesia. Apaun jenisnya senjata yang ada di materi kelas IV diantaranya: golok Betawi dari provinsi DKI Jakarta, Kujang dari provinsi Jawa Barat, Trisula dari Bali dan lain-lain.

Keragaman makanan khas daerah merupakan makanan yang dapat dikonsumsi dari suatu daerah yang wilayah rasanya cocok dengan lidah masyarakat daerah tersebut. di materi kelas IV keragaman budaya Indonesia makanan khas daerah biasanya menjadi ciri khas daerah tersebut dan jarang ditemui di daerah lain. Adapun keragaman makanan khas daerah diantaranya: rujak cingur

dari provinsi Jawa timur, kerak telur dari provinsi DKI Jakarta, gudeg dari Yogyakarta dan lain-lain.⁴²

B. Penelitian Terdahulu

Peneliti menelaah berbagai hasil penelitian terdahulu, yang berkaitan dengan penelitian ini yang berjudul “Implementasi *Games Based Learning* Berbasis Media Digital *Kahoot* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di SDIT Faidlurrahman”. Peneliti menemukan hasil penelitian yang berkaitan dengan judul tersebut yaitu:

- 1) Penelitian Artha Uli Sagala dkk yang dimuat dalam Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 4 No. 1 2022 Universitas Pahlawan yang berjudul “*Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*”⁴³ dalam penelitian tersebut aspek yang dikaji adalah penggunaan aplikasi *kahoot* yang diterapkan di SDIT Permata Cendekia pada peserta didik kelas V materi ekosistem. Penelitian ini melihat pengaruh penerapan *kahoot* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen, dengan teknik pengumpulan data berupa teks. Dari penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired samples test* menunjukkan bahwa nilai sig (2 tailed) sebesar 0,000 artinya bahwa nilai sig < 0.05. Media *kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada materi ekosistem di SDIT Permata Cendekia. Hal ini berbeda dengan peneliti yang akan lakukan pada faktor yang dipengaruhi lebih terfokuskan pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Faidlurrahman. Pada penelitian ini populasi terfokuskan pada kelas V, teknik penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Sedangkan persamaannya yaitu mengimplementasikan, menggunakan pembelajaran berbasis *games based learning* dengan menggunakan media aplikasi *kahoot*.
- 2) Penelitian Nadhira Aisyah Damayanti dkk yang dimuat dalam Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 3 No. 4 2021 Universitas Pahlawan yang berjudul “*Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media*

⁴² Fitri Amalia, Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan, 2020.

⁴³ Sakdah, Prastowo, and Anas, “Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0.”

*Evaluasi Hasil Belajar Siswa*⁴⁴ dalam penelitian tersebut aspek yang dikaji adalah untuk mendiskripsikan kelayakan, efektifitas dan respon peserta didik mengenai penggunaan *kahoot* dalam kegiatan pembelajaran sebagai media evaluasi hasil belajar. Model yang digunakan penelitian ini yaitu 4D, hasil validasi memperoleh 80%, 84%. Hasil uji coba didapatkan rata-rata nilai *pretest* peserta didik 43,1 dan *posttest* 88,1 terdapat peningkatan nilai sebesar 45. Terakhir penilaian respon peserta didik terhadap penggunaan *kahoot* memperoleh 92%. Pada penelitian ini aplikasi *kahoot* yang dikembangkan relevan dan menarik untuk dijadikan sebagai media evaluasi hasil belajar peserta didik. Hal ini berbeda dengan peneliti yang akan lakukan pada faktor yang dipengaruhi lebih terfokuskan pada mata pelajaran IPAS di SDIT Faidlurrahman. Pada penelitian ini fokus pada peserta didik SMA, penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D. tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan kelayakan, efektifitas dan respon peserta didik mengenai penggunaan *kahoot*. Sedangkan persamaannya yaitu media yang digunakan yaitu aplikasi *kahoot*.

- 3) Penelitian Vivi Vinika Elita Putri dkk yang dimuat dalam Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Vol. 16 No. 2 2019 STKIP PGRI Tulungagung yang berjudul “Pemanfaatan Digital Games Base Learning Dengan Media Aplikasi Kahoot IT Untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran”⁴⁵ dalam penelitian tersebut hasil belajar kelompok yang memanfaatkan *games* edukasi *kahoot* 34,6% dibandingkan dengan yang menggunakan *power point*. Ketuntasan belajar kelompok eksperimen 87% pada saat *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disebabkan karena lebih aktifnya kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol dalam pelaksanaan kuis. Selain itu, kelas eksperimen mendapatkan *feedback* dari hasil kuis yang dilaksanakan, sehingga pemahaman dan evaluasi kembali terhadap materi yang diberikan. Hal ini berbeda dengan peneliti yang akan lakukan pada faktor yang dipengaruhi lebih terfokuskan pada mata pelajaran IPAS di SDIT Faidlurrahman dan penelitian ini lebih fokus pada peserta didik SMA dan

⁴⁴ Aisyah, Nadhira and Dewi, “*Kahoot Application Development as a Media for Evaluation of Student Learning Outcomes.*”

⁴⁵ Putri and Asrori, “Pemanfaatan Digital Game Base Learning Dengan Media Aplikasi Kahoot.It Untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran.”

materi berbeda dengan yang akan peneliti lakukan. Sedangkan persamaannya yang digunakan yaitu *digital games based learning* dengan media aplikasi *kahoot* dan menggunakan jenis penelitian kualitatif.

C. Kerangka Berfikir

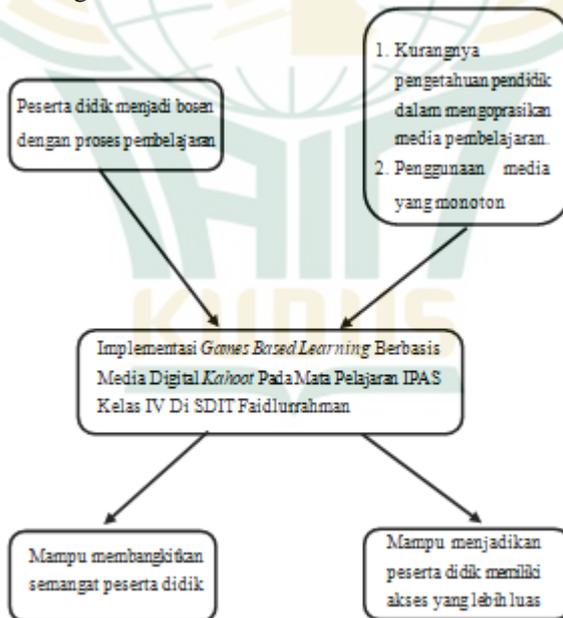
Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan membantu pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar, meningkatkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik. Penggunaan media pembelajaran ini juga dapat membantu keefektifan dalam penyampaian materi saat proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SDIT Faidlurrahman pada mata pelajaran IPAS dikelas IV pendidik hanya menggunakan media pembelajaran seperti buku paket, LKS dan tidak semua pendidik menggunakan media pembelajaran. Pendidik juga masih mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Kurangnya pengetahuan pendidik dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis teknologi. Dalam penggunaan media pembelajaran alokasi waktu juga menjadi kendala. Bagi peserta didik penggunaan media pembelajaran itu sudah menjadi hal yang biasa. Karena hal tersebut peserta didik hanya mendengarkan, sehingga kontak antara pendidik dengan peserta didik menjadi lebih sedikit.

Teori yang telah di diskripsikan di atas maka sistem pemikiran yang akan di ambil sebagai berikut. Implementasi ini di harapkan mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SDIT Faidlurrahman dengan memanfaatkan media digital *kahoot*. Pembelajaran yang hanya menggunakan media yang monoton dapat membuat peserta didik merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran, sehingga pendidik perlu penerapan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. *Kahoot* merupakan aplikasi yang bisa digunakan untuk menerapkan pembelajaran sebagai media pembelajaran yang berupa kuis dengan tampilan yang menarik dan memiliki potensi positif dalam mengurangi kejenuhan.⁴⁶ Hal ini

⁴⁶ Sakdah, Prastowo, and Anas, "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0."

karena fitur desain kuis dalam aplikasi *kahoot* sudah didesain sedemikian rupa agar pendidik lebih sederhana menyusun soal, sehingga peserta didik lebih mudah memahami soal. Dengan aplikasi *kahoot* peserta didik lebih menemukan dunianya, sehingga pembelajaran yang dirasakan peserta didik sebagai sebuah proses bermain *games* membentuk motivasi untuk mengerjakan soal dengan baik. Apalagi peserta didik bisa secara langsung melihat hasil pekerjaannya, sehingga hal ini akan memotivasi peserta didik untuk bekerja lebih keras dan sadar atau tidak, peserta didik didorong melalui desain aplikasi untuk terus belajar dan meningkatkan pengetahuannya. Persoalan yang muncul adalah penggunaan media pembelajaran yang monoton yang membuat peserta didik bosan dengan pembelajaran, keunggulan dari penerapan ini adalah menciptakan hal yang berbeda yang menarik dan menyenangkan yang mampu membuat pembelajaran lebih aktif sehingga menarik motivasi peserta didik untuk mengerjakan, itulah implementasi *games based learning* berbasis media digital *kahoot* dalam konteks masalah yang dihadapi di SDIT Faidlurrahman. Kerangka berfikir peneliti sebagai berikut.



Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir