

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *KAHOOT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BATUR**

**I Kadek Sutrisna<sup>1</sup>, I Ketut Suparya<sup>2</sup>, I Made Ari Winangun<sup>3</sup>**

<sup>1, 2, 3</sup> Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri MPU  
Kuturan, Singaraja, Indonesia

e-mail: [kadeksutrisna23@gmail.com](mailto:kadeksutrisna23@gmail.com), [iketutsuparya@gmail.com](mailto:iketutsuparya@gmail.com), [ari.winangun@stahnmpukuturan.ac.id](mailto:ari.winangun@stahnmpukuturan.ac.id).

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* pada siswa Kelas IV SD Negeri 2 Batur, Bangli, Bali tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua kali siklus tindakan. Tahapan-tahapan dalam setiap siklus adalah perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Batur yang berjumlah 20 orang. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan metode tes melalui tes obyektif berbantuan media *kahoot*. Selanjutnya data yang telah dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* pada siswa Kelas IV SD Negeri 2 Batur dapat meningkatkan hasil belajar IPAS. Hal ini dapat dilihat dari: (1) Terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar IPAS yaitu siklus I sebesar 70, daya serap 70%, dengan ketuntasan belajar klasikal 60%. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar IPAS pada siklus II yaitu sebesar 88, daya serap 88%, dengan ketuntasan belajar klasikal 100%.

Kata kunci: hasil belajar, ipas, *problem based learning*, *kahoot*

## **IMPLEMENTATION OF THE *PROBLEM BASED LEARNING* MODEL USING *KAHOOT* MEDIA TO IMPROVE THE SCIENCE LEARNING OUTCOMES OF GRADE IV STUDENTS AT STATE ELEMENTARY SCHOOL 2 BATUR**

### **Abstract**

*This research aims to determine the improvement in learning outcomes of IPAS through the Problem-Based Learning model assisted by Kahoot media in the fourth-grade students of SD Negeri 2 Batur, Bangli, Bali for the 2024/2025 academic year. This study is a classroom action research conducted in two cycles. The stages in each cycle include planning, implementation, and evaluation. The subjects of this research are 20 fourth-grade students of SD Negeri 2 Batur. Data for this study were collected using a test method through objective tests assisted by Kahoot media. The collected data were then analyzed using descriptive quantitative analysis. The results of this study show that the implementation of the Problem-Based Learning model assisted by Kahoot media can improve IPAS learning outcomes among fourth-grade students at SD Negeri 2 Batur. This can be seen from: (1) an increase in the average score of IPAS learning, with Cycle I showing a score of 70, an absorption rate of 70%, and a classical learning completeness of 60%. Meanwhile, the average score in Cycle II was 88, with an absorption rate of 88%, and a classical learning completeness of 100%.*

*Keywords: learning outcomes, ipas, problem based learning, kahoot*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk individu yang cerdas, berkarakter, dan mampu menghadapi tantangan zaman agar menjadi manusia dewasa yang mampu bermasyarakat dalam lingkungan dimana individu itu berada. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga nilai-nilai moral dan sosial yang penting dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik.

“Proses pendidikan merupakan proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan yang akan menimbulkan perubahan pada dirinya sehingga berfungsi sesuai kompetensinya dalam kehidupan masyarakat” (Sagala, 2009:4).

Dari beberapa definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran yang berlangsung di sekolah maupun di luar sekolah. Usaha sadar tersebut dilakukan dalam bentuk pembelajaran, dimana pendidik yang melayani para peserta didiknya dalam melakukan kegiatan belajar, sekaligus menilai atau mengukur tingkat keberhasilan belajar peserta didik dengan prosedur yang telah ditentukan.

Di era globalisasi dan perkembangan teknologi saat ini, peran pendidikan semakin krusial untuk mempersiapkan generasi muda agar mampu bersaing secara global tanpa melupakan jati diri dan budaya bangsa. Oleh karena itu, perhatian terhadap mutu dan pemerataan pendidikan menjadi tanggung jawab bersama seluruh elemen masyarakat, dimana perkembangan ini mengharuskan setiap orang untuk mampu memanfaatkan informasi dengan baik dan cepat guna mencapai

pendidikan yang lebih baik. Berbagai upaya yang dilakukan oleh Pemerintah Indonesia untuk meningkatkan kualitas pendidikan seperti perubahan kurikulum pembelajaran dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Dalam kurikulum merdeka proses pembelajarannya adalah berpusat pada siswa, sehingga menuntut guru lebih kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran. Salah satu pelajaran yang termuat dalam kurikulum adalah muatan pelajaran IPAS.

IPAS adalah salah satu muatan pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan kepada semua siswa, mulai dari SD sampai perguruan tinggi. IPAS merupakan salah satu muatan pelajaran yang diujikan di sekolah pada setiap akhir semester dan tentunya ikut menentukan tingkat keberhasilan siswa. Astuti (dalam Yenin Nadhifah, 2022:23) menyatakan bahwa IPAS pada hakikatnya mengharapkan supaya siswa dapat memahami materi dengan baik dan juga dapat menerapkan atau mengimplementasikan pemahaman tersebut dalam bentuk suatu proyek atau karya untuk memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi pada kehidupan sehari-hari. Sedangkan Donna Meylovvia (2023:85) menyatakan bahwa “IPAS adalah kajian ilmu pengetahuan yang membahas mengenai makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta. Melalui pelajaran IPAS ini diharapkan dapat membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya, mulai dari makhluk hidup maupun cara berinteraksi antara individu.

Pembelajaran IPAS di tingkat SD menggunakan pendekatan yang bervariasi. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik tingkat perkembangan usia siswa SD yang masih pada taraf berfikir nyata. Hendaknya pembelajaran IPAS di SD dapat memberikan pengetahuan dasar serta keterampilan kepada

peserta didik agar nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Jaylin (2024:9) menyatakan bahwa “IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya”. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS perlu dikuasai dengan baik, terutama sejak usia sekolah dasar.

Namun dalam kenyataannya, pembelajaran IPAS di Gugus II Kecamatan Kintamani masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini diperkuat berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru yang ada di SD Gugus II Kecamatan Kintamani pada tanggal 26 Maret 2024. Dari wawancara tersebut diketahui bahwa minat dan hasil belajar IPAS di kelas IV masih rendah. Faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa karena kurangnya motivasi siswa untuk belajar terutama pada pelajaran IPAS, siswa juga kurang berkonsentrasi dalam pembelajaran, dan siswa beranggapan bahwa pelajaran IPAS merupakan pelajaran yang menghafal.

Pada saat melakukan observasi di kelas IV, siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Hal ini terlihat pada saat guru mengajukan pertanyaan kepada siswa. Siswa tidak ada yang menjawab pertanyaan guru. Selain itu, guru tidak menggunakan model pembelajaran yang bervariasi akan tetapi hanya menggunakan metode ceramah yang sering digunakan pada saat mengajar sehari-hari. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan dan kurang berkonsentrasi dalam belajar.

Untuk itu, diperlukan adanya berbagai variasi dalam kegiatan pembelajaran, misalnya menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik muatan pelajaran, materi, kondisi lingkungan dan karakteristik

siswa. Salah satu model pembelajaran yang tepat diterapkan pada pembelajaran IPAS adalah model pembelajaran kooperatif, karena model ini dapat menumbuhkembangkan ketertarikan siswa pada pelajaran IPAS. Model pembelajaran kooperatif merupakan teknik-teknik kelas praktis yang dapat digunakan guru setiap hari untuk membantu siswanya belajar, mulai dari keterampilan-keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks” (Mohamad Nur, 2005:1).

Sedangkan, Fathurrohman (2015:2) menyatakan bahwa “Model pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri”.

Pembelajaran kooperatif yang dianggap inovatif untuk membelajarkan siswa dalam pelajaran IPAS adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Problem Based Learning*. “Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata dan peserta didik mencoba untuk memecahkan masalah tersebut”. (Meilasari, 2020).

Selain penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) peneliti juga menggunakan bantuan media interaktif *kahoot*. *Kahoot* merupakan sebuah platform digital yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dimainkan secara langsung oleh peserta didik melalui perangkat seperti smartphone, tablet, laptop, maupun komputer.

Berdasarkan pada paparan diatas, maka dipandang perlu untuk diadakan penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe PBL berbantuan media *kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dengan judul: “Penerapan Model Pembelajaran

*Problem Based Learning* Berbantuan Media *Kahoot* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Batur”.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS dengan Model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Batur tahun pelajaran 2024/2025 dan untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* pada siswa Kelas IV SD Negeri 2 Batur, serta alternatif pemecahan masalahnya.

## 2. METODE

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah SD Negeri 2 Batur, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Bali pada rentangan waktu semester II (Genap) tahun pelajaran 2024/2025 dan berlangsung selama dua minggu (4×pertemuan). Subjek penelitian adalah benda, hal atau orang tempat variabel melekat dan yang sangat penting dalam penelitian, karena pada subjek penelitian itulah data tentang variabel yang akan diteliti dan diamati oleh peneliti. Berdasarkan latar belakang diatas, subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa Kelas IV SD Negeri 2 Batur dengan jumlah siswa 20 orang, yang terdiri dari 9 laki-laki dan 11 perempuan pada tahun pelajaran 2024/2025.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang pelaksanaannya dirancang dalam dua siklus tindakan. Untuk setiap siklus terdiri atas beberapa tahapan, yakni tahap refleksi awal/identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, analisis data dan refleksi (Soedarsono, 2001:34). Melalui tahapan ini akan diambil tindakan berikutnya, baik berupa perencanaan pengulangan atau melanjutkan proses pembelajaran berikutnya.

Dengan demikian, penelitian tindakan model ini menunjukkan suatu proses yang berkesinambungan atau saling menghubungkan satu sama lain dalam upaya pemecahan suatu permasalahan. Dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* ini, hasil temuan dalam siklus pertama akan menentukan model tindakan berikutnya begitu pada siklus-siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan melalui pengamatan kondisi kelas pada saat pembelajaran IPAS diperoleh informasi bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran baik bertanya, menanggapi, pertanyaan, diskusi kelompok, dan sikap yang kurang baik sehingga hal tersebut berkaitan pada hasil belajar siswa yang kurang optimal dilihat dari nilai raport semester I.

Dalam proses pembelajaran, kebanyakan guru lebih menerapkan pembelajaran dengan metode ceramah yang diselingi dengan Tanya jawab. Hal tersebut mengakibatkan siswa merasa bosan dalam belajar. Guru belum mampu melibatkan siswa secara langsung dan mendorong semangat siswa untuk memperoleh informasi baru sehingga mampu memecahkan masalah tersebut (Sudjana, 2005).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa Kelas IV SD Negeri 2 Batur tahun pelajaran 2024/2025. Model pembelajaran ini menuntut siswa untuk belajar secara aktif, baik itu bertanya, menjawab, maupun mengemukakan pendapat.

Perencanaan tindakan perlu dilakukan untuk mengefisienkan dan mengatur pelaksanaan tindakan yang dilakukan dalam penelitian. Berdasarkan hasil refleksi awal maka perencanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan melalui tahapan-

tahapan sebagai berikut. (1) Tahap Persiapan yaitu melaksanakan kegiatan pendekatan kepada pihak-pihak yang terkait yaitu guru mata pelajaran dan Kepala Sekolah untuk mendapatkan dukungan, (2) Memilih pokok bahasan yang akan diuji cobakan yaitu membahas tentang perubahan wujud zat/ benda, (3) Menyiapkan Skenario pembelajaran dan perencanaan pembelajaran, baik dalam bentuk silabus, Modul ajar, media pembelajaran, buku pegangan siswa, LKPD dan reference lainnya, (4) Menyusun fase-fase pembelajaran yang akan dilalui dengan mengacu pada langkah-langkah pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *kahoot*.

Dengan selalu mengacu pada prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif, maka tahap-tahap tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut. Siklus I. (1) Menginformasikan kepada siswa tentang tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan perencanaan pengajaran yang telah disepakati, (2) Memberikan gambaran terhadap materi yang akan di diskusikan. Tujuan memberikan gambaran umum kepada siswa tentang cakupan materi, sikap, keterampilan bekerjasama serta kompetensi yang akan dicapai oleh siswa, baik secara kelompok maupun individu, (3) Menyampaikan beberapa materi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan dibahas, (4) Membagi kelas menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 5 orang. Setiap kelompok memilih ketua kelompok masing-masing, (5) Masing-masing kelompok mendiskusikan LKPD yang telah disediakan dengan mengkaji dari berbagai sumber belajar, (6) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Kelompok lain menanggapi hasil belajar kelompok yang melakukan presentasi, (7) Secara kolaboratif mengamati secara cermat setiap proses kegiatan

pembelajaran yang berlangsung, (8) Pada akhir presentasi dan diskusi, guru memberikan ulasan penyempurnaan atau kesimpulan untuk menguatkan temuan kelompok, (9) Guru, peneliti, dan siswa secara bersama-sama melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung, (10) Siswa diberikan latihan soal menggunakan media *kahoot* untuk mengukur hasil belajar siswa.

Siklus II. (1) Pada siklus ini diterapkan strategi dan langkah-langkah yang sama dengan siklus I, namun dengan contoh yang berbeda, (2) Pada siklus II ini dimungkinkan terjadinya perubahan anggota dalam kelompok, karena sesuai dengan prinsip model pembelajaran *Problem Based Learning*, keanggotaan kelompok dapat didasarkan pada prinsip heterogenitas, (3) Pembelajaran tetap berlangsung di dalam kelas, dengan mengkaji sumber belajar yang disediakan, (4) Sebagai langkah selanjutnya tetap sama dengan pola I.

Observasi ini dilakukan pada setiap tahap tindakan kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan prosedur atau teknik dan alat-alat observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Aspek-aspek yang diobservasi meliputi segala perubahan yang terjadi yang meliputi membaca bahan atau tidak membaca bahan, keberanian siswa baik dalam bertanya maupun menanggapi pertanyaan, peran guru peneliti dalam penelitian, peran media dalam pembelajaran, sikap siswa dalam pembelajaran, kendala, hambatan, dan kekurangan-kekurangan yang dialami siswa dalam penerapan pembelajaran kooperatif, sebagai bahan perbaikan pada siklus berikutnya.

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektifitas proses belajar siswa. Hasil yang diperoleh dari kegiatan observasi untuk mengevaluasi dan efektifitas proses belajar siswa yang meliputi hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran

*Problem Based Learning* berbantuan media *kahoot*.

Refleksi yang dilakukan pada awal kegiatan diberikan pada upaya penyempurnaan rancangan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam satu siklus menjadi lebih efektif. Refleksi di pertengahan siklus bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan pada pelaksanaan tindakan sebelumnya agar tindakan berikutnya dapat dilakukan secara optimal. Sedangkan refleksi diakhir siklus bertujuan untuk memperoleh kesepakatan tindakan selanjutnya.

Arikunto (dalam Wahyudin, 2010:59) menyatakan bahwa metode pengumpulan data merupakan cara untuk memperoleh data dalam kegiatan penelitian. Metode pengumpulan data juga merupakan cara yang digunakan dalam suatu penelitian untuk mengumpulkan data sesuai dengan apa yang telah diteliti. Berdasarkan dengan hal tersebut, adapun metode yang digunakan untuk mencari data dalam penelitian ini yaitu: metode tes. Tes adalah seperangkat rangsangan (stimulasi) yang diberikan kepada seorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dijadikan penetapan skor angka (Sutama dalam Wastono, 2015:397). Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Tes yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar IPAS adalah tes objektif pilihan ganda dengan satu jawaban yang benar. Setiap item soal disertai dengan empat alternatif jawaban yang dapat dipilih oleh siswa (alternatif a, b, c, d) setiap item diberikan skor 1 bila siswa menjawab dengan benar dan siswa yang menjawab salah diberikan skor 0. Kemudian setiap item dijumlahkan dan jumlah tersebut merupakan skor variabel hasil belajar IPAS. Dalam

penelitian ini, metode tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Batur Tahun Pelajaran 2024/2025.

Instrumen tes akan di uji cobakan terlebih dahulu untuk menentukan valid atau tidaknya tes yang akan digunakan. Tes yang telah di uji cobakan kemudian akan diberikan kepada siswa SD Negeri 2 Batur. Validitas instrumen yaitu sebagai tingkat ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Kualitas alat ukur hasil belajar IPAS ditentukan oleh beberapa faktor, antara lain: (1) Validitas Isi, dan (2) Uji Validitas Butir Tes.

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis atau mengolah data. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data adalah analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu teknik yang menggunakan paparan sederhana yang berkaitan dengan angka. Adapun teknik analisis data untuk hasil belajar IPAS siswa yaitu Teknik Analisis Data Hasil Belajar IPAS. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa Kelas IV SD Negeri 2 Batur dinyatakan berhasil apabila yaitu: Hasil pembelajaran siswa dilihat dari rata-rata nilai hasil belajar IPAS siswa pada tiap siklus mengalami peningkatan dan minimal berada pada nilai KKM.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan prosedur penelitian yang telah disampaikan pada bab sebelumnya, penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan meningkatkan hasil belajar IPAS siswa Kelas IV SD Negeri 2 Batur melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *kahoot*. Selain itu, perlu diketahui kendala-

kendala dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *kahoot*. Berkaitan dengan hal tersebut maka hasil penelitian ini merupakan hasil analisis data hasil belajar. Dalam penelitian tindakan kelas, terdapat prosedur penelitian harus dilalui yaitu adanya kegiatan persiapan dan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan evaluasi serta refleksi.

Dalam perencanaan pada siklus I ini, pembelajaran dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dengan rincian satu kali proses belajar mengajar untuk pelaksanaan tindakan (di dalamnya disertai dengan observasi/pengamatan, dan latihan tes diakhir pertemuan) dan satu kali pertemuan untuk mengadakan tes akhir siklus I. Materi yang dibahas dalam siklus I adalah : perubahan wujud zat/ Benda.

Adapun langkah - langkah pembelajaran mengenai pokok bahasan tentang perubahan wujud zat/ benda adalah sebagai berikut: Pertemuan I. (1) Pada saat peneliti memasuki ruangan, siswa memberikan salam dengan menghaturkan panganan umat (om swastiastu) yang mengacu pada ajaran agama hindu. Kemudian dilanjutkan dengan berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran, selanjutnya guru melakukan absensi, guru menyampaikan topik pembelajaran serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, Guru dan siswa melakukan orientasi awal menjajagi pengetahuan awal siswa tentang perubahan wujud zat/ benda. Dari kegiatan tanya jawab yang dilakukan, terlihat bahwa sebagian siswa sudah berani mengacungkan tangannya untuk menjawab atau bertanya. Walaupun pada awalnya jawaban siswa masih cenderung sederhana. Ada kecendrungan bahwa siswa dengan diberikan tanya jawab menunjukkan sikap dan perilaku berani memberi respon positif jika dibandingkan dengan respon terhadap pembelajaran sebelumnya. Kegiatan ini

nampak mendapat respon yang positif dari siswa karena jumlah siswa yang merespon cukup banyak dan respon-respon dari siswa cukup beragam. Jelaslah disini pola interaksi belajar mengajar bersifat dua arah, yakni dari guru kepada siswa dan dari siswa kepada guru. (2) Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang dengan menyuruh siswa duduk saling berhadapan dalam satu leret meja. Dari jumlah siswa kelas IV sebanyak 20 orang dan jumlah kelompok yang terbentuk adalah 4 kelompok yang diberi nama kelompok Air, Udara, Tanah, dan Matahari. Pembentukan kelompok dilakukan dengan melihat latar belakang kemampuan siswa dan gender. Diusahakan setiap kelompok terdiri dari siswa laki-laki maupun perempuan, serta diusahakan dalam setiap kelompok kemampuan siswa berbeda-beda juga. Hal ini dilakukan untuk membentuk kelompok yang heterogen, guna memungkinkan melatih sistem pembelajaran sosial siswa. (3) Guru memberikan petunjuk langkah - langkah kerja dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *kahoot*. Tujuannya untuk memberikan gambaran umum kepada siswa tentang cakupan materi, sikap, keterampilan bekerjasama serta kompetensi yang akan dicapai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok. (4) Membagikan LKPD kepada setiap kelompok yang kemudian di diskusikan oleh masing-masing kelompok. (5) Siswa dalam kelompok bekerjasama dalam mendiskusikan LKPD yang telah diberikan, serta semua siswa dalam kelompok diharapkan menguasai materi yang telah dikerjakan, kemudian jika ditemukan hambatan siswa dapat bertanya kepada guru untuk meminta penjelasan dari guru. Disini peneliti berusaha sebagai fasilitator. (6) Salah satu kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Siswa yang lain, menanggapi hasil kerja kelompok yang melakukan presentasi. (7) Dengan bimbingan guru, siswa

melakukan perlombaan/ kompetisi. Guru memilih masing-masing anggota kelompok untuk maju ke meja kompetisi yang telah disiapkan dan dilengkapi dengan laptop/ *chromebook*. (8) Guru mengacak kelompok dengan menggunakan aplikasi *Spinning Wheel Names*. (9) Guru mengadakan kompetisi dengan melibatkan semua siswa secara bergiliran. Siswa menjawab soal yang terdapat pada aplikasi *kahoot* di laptop (10) Setelah kompetisi berakhir, guru melakukan penskoran serta memberikan penghargaan pada kelompok terbaik. (11) Pada kegiatan penutup, guru memberikan post test dengan menggunakan metode tes berbentuk soal pilihan ganda berbantuan media *kahoot* untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran saat itu. Selain itu guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. (12) Guru menutup pembelajaran dengan menekankan kembali pokok materi yang penting serta mengingatkan materi kajian berikutnya, dan yang terakhir guru dan siswa melaksanakan doa untuk mengakhiri proses pembelajaran.

Pertemuan II. Pertemuan ke-2 dilanjutkan dengan evaluasi kepada siswa dengan memberikan tes akhir siklus. Jumlah tes akhir siklus ini adalah 10 item menggunakan tes objektif pilihan ganda berbantuan media *kahoot*. Pada saat pelaksanaan siswa tidak diperkenankan membuka buku dan juga bekerja sama.

Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan sebelumnya, maka paparan hasil penelitian mengacu pada masalah sebagai berikut. "Hasil belajar IPAS dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Problem Based Learning* berbantuan media *kahoot*."

Data Hasil Belajar Siswa Siklus I. Data hasil belajar siswa diambil dalam bentuk tes objektif pilihan ganda berbantuan media *kahoot* pada akhir siklus. Data hasil belajar siswa dapat ditampilkan dalam bentuk tabel

sebagai berikut.

**Tabel 1 Data Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Batur Tahun Pelajaran 2024/2025.**

No	Nama	Nilai
1	I Komang Adi Anggarawan	80
2	I Gede Agus Wantara	80
3	Ni Kadek Anggi Juliani	70
4	Putu Ardita	40
5	I Putu Ary Krisna Weda A.	80
6	Ni Made Ari Sulastri	80
7	I Ketut Arjuna Kesawa	80
8	Ni Made Ayu Dwita Putri	70
9	Ni Made Ayu Septiani	80
10	Ni Ketut Ayu Sri Yuliani	60
11	I Wayan Bastian	80
12	Ni Kadek Candra Dewi	80
13	I Putu Darma Putra	50
14	Ni Putu Deta Dianita	80
15	Ni Kadek Devi Puspita	60
16	I Kadek Joniarta	80
17	I Gede Rasta Fariana	40
18	Ni Kadek Wiriastuti	50
19	Ni Wayan Yeni Silvani	80
20	Ni Wayan Arnita	80

Data di atas menggambarkan bahwa nilai hasil belajar IPAS siswa yaitu rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} = \frac{1400}{20} = 70$$

dan berada pada kategori cukup baik. Dengan daya serap

$$DS = \frac{\sum X}{N} \times 100\% = \frac{1400}{20} \times 100\% = 70\%$$

dan ketuntasan belajar secara klasikal

$$KB = \frac{\sum T}{N} \times 100\% = \frac{12}{20} \times 100\% = 60\%$$

Kategori penelitian dikatakan berhasil bila rata-rata hasil belajar siswa  $\geq 75$  dengan daya serap  $\geq 75\%$  dan ketuntasan belajar klasikal  $\geq 85\%$ .

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I terungkap beberapa kelebihan, kelemahan, dan kendala-kendala yang dijadikan sebagai refleksi untuk siklus II terkait dengan proses pembelajaran. Beberapa kelebihan yang nampak antar lain adalah interaksi belajar mengajar dikelas nampak sangat positif dan terarah, sikap siswa menunjukkan rasa senang dan lebih rileks dalam proses pembelajaran, siswa merasa hubungannya dengan guru menjadi makin akrab dan harmonis, selain itu siswa juga merasa sangat termotivasi dalam belajar karena siswa merasa sangat dihargai oleh guru melalui *reinforcement* yang diberikan oleh guru.

Beberapa kelemahan yang ditemukan selain proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *kahoot*, antara lain: (1) Pada pertemuan pertama, proses pembelajaran terlihat belum optimal. Hal ini disebabkan karena siswa masih melakukan penyesuaian terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Siswa masih terbiasa dengan pola pembelajaran sebelumnya, yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru, melalui ceramahnya. (2) Guru harus mampu mengatur waktu dengan baik, karena model pembelajaran PBL berbantuan media *kahoot* memerlukan waktu yang lama, karena dalam penerapan model ini siswa dituntut untuk mampu memahami materi dengan baik dan mampu menyelesaikan masalah-masalah yang ada dalam proses pembelajaran. (3) Pada awal pertemuan siswa masih merasa kurang percaya diri dalam menjawab maupun mengemukakan pendapat.

Berdasarkan hasil analisis terhadap

beberapa kelemahan dan kendala-kendala sebelumnya, maka solusi yang diberikan untuk lebih meningkatkan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *kahoot*. Adapun upaya-upaya perbaikan yang dapat dilakukan sebagai berikut. (1) Sebelum melaksanakan pembelajaran pada siklus II, guru memberikan penekanan kembali mengenai proses pembelajaran yang diterapkan. Guru memberi tahu materi yang akan dibelajarkan supaya siswa dapat membaca dan mempelajari materi yang akan dipelajarinya. (2) Guru memberikan motivasi kepada siswa yang masih kurang dalam memahami materi, selain itu guru harus mampu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan membuat siswa menjadi nyaman dalam belajar. (3) Guru mempersiapkan strategi-strategi khusus agar siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, mulai dari bertanya, menjawab, maupun menyanggah pendapat dari temannya. (4) Diusahakan pada saat melakukan diskusi kelompok, siswa tidak terlalu lama menghabiskan waktu untuk melakukan hal-hal diluar pembelajaran sehingga waktu yang ada bisa dimanfaatkan sebaik mungkin. Selain itu guru selalu memperhatikan siswa yang berperilaku tidak sesuai dengan proses pembelajaran. (5) Guru menjelaskan kembali mengenai sistem penilaian afektif, kognitif, dan psikomotor. Penjelasan teknik penilaian ini diharapkan dapat memotivasi siswa baik dalam kelompok maupun individu. (6) Guru harus benar-benar bisa dan tegas dalam mengkondisikan waktu selama 2 x 35 menit pelajaran agar semua tahap model pembelajaran PBL berbantuan media *kahoot* dapat dilalui dengan sempurna.

Hasil penelitian siklus II. Perencanaan tindakan pada siklus II sama dengan siklus I, tetapi pada siklus II lebih menekankan

pada perbaikan terhadap hal-hal yang dianggap penyebab kurang berhasilnya dalam proses pembelajaran pada siklus I. Dalam perencanaan pada siklus II ini, pembelajaran dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan rincian 1 kali pertemuan tatap muka proses belajar mengajar dan 1 kali pertemuan untuk mengadakan tes akhir siklus.

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan sesuai dengan refleksi pada siklus I, dengan melakukan beberapa tindakan perbaikan seperti yang telah diuraikan pada hasil refleksi siklus I. Kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran dilakukan dengan tahapan-tahapan pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *kahoot*. (1) Pada siklus II diterapkan strategi dan langkah-langkah yang sama dengan siklus I, namun dengan contoh yang berbeda. Pada siklus II ini, guru lebih berusaha sebagai fasilitator sehingga pembelajaran berlangsung dengan lancar dibandingkan dengan siklus I. (2) Pada pertemuan pertama, langkah-langkah pembelajaran tetap sama dengan pola pada siklus I, yaitu diskusi kelompok dilanjutkan dengan presentasi, tanya jawab, kemudian diadakan kompetisi dan guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik dengan skor tertinggi. (3) Pada kegiatan penutup baik pada pertemuan pertama dan kedua sama dengan siklus I yaitu memberikan tes objektif pilihan ganda berbantuan media *kahoot* terkait dengan pemahaman belajar siswa. Guru juga memberikan PR kepada siswa, supaya siswa lebih memahami materi yang telah diajarkan. Selanjutnya guru memberi tahu materi yang akan dibelajarkan dipertemuan selanjutnya. Kegiatan terakhir adalah salam penutup. (4) Pada pertemuan kedua, guru memberikan tes akhir siklus II. Jumlah soal tes akhir siklus II sama dengan siklus I yaitu 10 tes objektif pilihan ganda. Tes akhir siklus berlangsung

selama 30 menit berbantuan media *kahoot*. Pada saat pelaksanaan tes, siswa tidak diperkenankan untuk bekerja sama atau membuka buku.

Setelah mendapat hasil dari tindakan pada siklus I, maka untuk mencari perbandingannya perlu dilakukan tindakan pada siklus II. Proses pembelajaran siklus I maupun siklus II sama, hanya saja yang membedakan adalah contoh yang diajarkan. Sesuai dengan teknik pengambilan data pada siklus I, pengambilan data pada siklus II juga dilakukan pada tes akhir siklus. Data hasil belajar disajikan pada Tabel berikut.

**Tabel 2 Data Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Batur Tahun Pelajaran 2024/2025.**

No	Nama	Nilai
1	I Komang Adi Anggarawan	90
2	I Gede Agus Wantara	90
3	Ni Kadek Anggi Juliani	80
4	Putu Ardita	80
5	I Putu Ary Krisna Weda A.	100
6	Ni Made Ari Sulastri	90
7	I Ketut Arjuna Kesawa	100
8	Ni Made Ayu Dwita Putri	90
9	Ni Made Ayu Septiani	90
10	Ni Ketut Ayu Sri Yuliani	90
11	I Wayan Bastian	80
12	Ni Kadek Candra Dewi	100
13	I Putu Darma Putra	90
14	Ni Putu Deta Dianita	80
15	Ni Kadek Devi Puspita	90
16	I Kadek Joniarta	80
17	I Gede Rasta Fariana	80
18	Ni Kadek Wiriastuti	80
19	Ni Wayan Yeni Silvani	100
20	Ni Wayan Arnita	80

Data di atas menyebutkan bahwa nilai hasil belajar IPAS siswa mengalami peningkatan pada siklus II yaitu rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} = \frac{1760}{20} = 88$$

dan berada pada kategori baik. Dengan daya serap

$$DS = \frac{\sum X}{N} \times 100\% = \frac{1760}{20} \times 100\% = 88\%$$

dan ketuntasan belajar secara klasikal

$$KB = \frac{\sum T}{N} \times 100\% = \frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$$

Jika dibandingkan dengan kriteria yang telah ditetapkan, maka ketuntasan belajar siswa secara klasikal sudah memenuhi kriteria  $\geq 85\%$ . Rata-rata tes hasil belajar IPAS siswa pada siklus II adalah 88 dengan daya serap (DS) 88% dan ketuntasan klasikal (KB) 100%. Berdasarkan kategori keberhasilan, penelitian dikatakan berhasil jika rata-rata siswa lebih besar atau sama dengan 75 dan ketuntasan belajar minimal 85%. Berdasarkan kriteria tersebut maka tes hasil belajar IPAS siswa pada siklus II sudah berhasil memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal yaitu 85%.

Hasil refleksi siklus II dipakai sebagai rekomendasi bagi guru yang mengajar IPAS khususnya perubahan wujud zat/ benda yang ingin menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *kahoot*. Melalui perbaikan proses pembelajaran dan pelaksanaan tindakan siklus I, maka pada pelaksanaan siklus II telah nampak adanya peningkatan proses pembelajaran yang diperlihatkan melalui peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan proses pembelajaran dan hasil belajar siklus tindakan kedua yang telah diuraikan di atas, bahwa dari pembelajaran tersebut masih ditemukan beberapa kelebihan

dan kelemahan, dan kendala-kendala. Beberapa kelebihan yang nampak antara lain: (1) Secara umum proses pembelajaran siswa dapat berjalan sesuai dengan perencanaan yang disiapkan, sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal. Kondisi pembelajaran pada siklus II terlihat lebih kondusif, dimana siswa sudah dapat beradaptasi dengan model pembelajaran yang diterapkan. (2) Interaksi belajar mengajar pada kegiatan diskusi dan tanya jawab di kelas nampak makin sangat positif dan multi arah, sikap siswa terhadap pelajaran menjadi lebih positif yang ditunjukkan oleh rasa senang dan antusias siswa mengikuti proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih rileks dalam belajar, karena siswa diberikan kebebasan untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya sendiri. (3) Siswa merasa dihargai saat pembelajaran, karena guru memberikan *reinsforment* baik itu yang bersifat verbal maupun lewat Bahasa tubuh yang dapat meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri siswa untuk mengemukakan pendapatnya, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan pada analisis data siklus I dan II, diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar IPAS pada siklus I sebesar 70 sedangkan rata-rata hasil belajar pada siklus II adalah sebesar 88. Sedangkan untuk daya serap siklus I yaitu 70% dan daya serap siklus II mencapai 88%. Untuk ketuntasan klasikal pada siklus I itu sebesar 60% dan siklus II sebesar 100%. Dengan demikian telah terjadi peningkatan dalam ketuntasan belajar secara klasikal.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dan pada setiap siklus peneliti berperan sebagai pengajar sekaligus pengamat, sedangkan kepala sekolah hanya sebagai pendamping. Pada bagian ini akan disajikan pembahasan mengenai hasil-hasil

penelitian berdasarkan analisis data. Tujuan pembahasan ini adalah untuk mempertajam temuan dengan melihat keterkaitan antara komponen yang satu dengan yang lainnya.

Pada pembahasan hasil penelitian ini akan disajikan mengenai: 1) Hasil belajar siswa setelah diterapkannya model *Problem Based Learning* berbantuan media *kahoot*. 2) Hambatan-hambatan belajar siswa setelah diterapkannya model *Problem Based Learning* berbantuan media *kahoot*. 3) Solusi yang diberikan untuk mengatasi kendala-kendala yang ditemukan.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan beberapa teori yang sudah ada seperti yang telah dijelaskan sebelumnya pada bab II. Ada beberapa teori yang dijadikan acuan dalam penelitian ini, mulai dari model PBL, media *kahoot*, dan hasil belajar IPAS.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan saat proses pembelajaran berlangsung di kelas IV SD Negeri 2 Batur tahun pelajaran 2024/2025, adapun permasalahan yang dialami yaitu hasil belajar IPAS khususnya perubahan wujud zat/ benda masih rendah. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: (1) Kurangnya diterapkan model pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran. (2) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar sehingga siswa masih tergantung pada guru. (3) Kurangnya interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, sehingga siswa cepat merasa bosan dan merasa kesulitan dalam memahami pelajaran. (4) Masih rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS khususnya perubahan wujud zat/ benda.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan adanya berbagai variasi dalam kegiatan pembelajaran, misalnya dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai

dengan karakteristik muatan pelajaran, materi, kondisi lingkungan dan karakteristik siswa. Salah satu model pembelajaran yang tepat diterapkan pada pembelajaran IPAS adalah model pembelajaran kooperatif karena model ini dapat menumbuhkembangkan ketertarikan siswa pada materi perubahan wujud zat/ benda. “Model pembelajaran kooperatif merupakan teknik-teknik kelas praktis yang dapat digunakan guru setiap hari untuk membantu siswanya belajar, mulai dari keterampilan-keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks” (Mohamad Nur, 2005:1). Sedangkan, Fathurrohman (2015:2) menyatakan bahwa “Model pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri”. Pembelajaran kooperatif yang dianggap inovatif untuk membelajarkan siswa dalam pelajaran IPAS adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Problem Based Learning*.

“Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata dan peserta didik mencoba untuk memecahkan masalah tersebut” (Meilasari, 2020). Sedangkan Hendriana (2018:7) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang berdasarkan pada masalah-masalah kontekstual, yang membutuhkan upaya penyelidikan dalam usaha memecahkan masalah. Dengan demikian, proses pembelajaran lebih menekankan pada peran aktif siswa dalam pembelajaran untuk mengkonstruksi pengetahuan siswa secara mandiri sesuai dengan pengalaman, kemampuan dan tingkat perkembangan

individual siswa, baik perkembangan kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dikolaborasikan dengan media *kahoot* untuk dapat lebih memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. *Kahoot* merupakan sebuah platform digital yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dimainkan secara langsung oleh peserta didik melalui perangkat seperti smartphone, tablet, laptop, maupun komputer. Sedangkan Irwan (2019) menyatakan bahwa *Kahoot* adalah permainan online yang dikembangkan untuk menjawab segala tantangan dalam proses belajar sebagaimana yang telah dipaparkan.

Pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *kahoot* pada tahap belajar dalam kelompok dapat secara langsung melatih siswa untuk saling bekerja sama dalam menghadapi masalah dan menyelesaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Permasalahan yang diambil tidak jauh dari ruang lingkup siswa, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa dan mudah dipahami. Siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *kahoot* berdasarkan tahapan-tahapan yang teratur. Tahapan dimulai dari orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu/kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Melalui tahapan-tahapan tersebut siswa diberikan peluang seluas-luasnya untuk berkreasi dalam mengelola pembelajarannya sendiri dan tentunya siswa akan merasa lebih nyaman karena bisa belajar sambil bereksperimen.

Hasil penelitian Triono Djonomiarjo (2019) membuktikan bahwa “model PBL membuat siswa menjadi lebih antusias dalam belajar, karena model PBL menekankan keaktifan siswa dalam belajar, baik individu maupun dalam bentuk kelompok tanpa harus membedakan status siswa. Selain itu model PBL dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia (Meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam muatan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I SD Negeri 2 Sawahan Kabupaten Boyolali Tahun pelajaran 2021/2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan rata-rata diatas KKM .

Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini penting dilaksanakan untuk dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Batur.

Hasil belajar siklus I. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *kahoot* untuk materi tentang perubahan wujud zat/ benda menunjukkan nilai sebagai berikut. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh sebesar 70 daya serap sebesar 70% sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 60% dan tergolong belum tuntas. Hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai target yang ditetapkan oleh peneliti, yang menargetkan hasil belajar  $\geq 75$ , daya serap 75%, dan ketuntasan belajar secara klasikal  $\geq 85\%$ . Sehingga, penelitian ini dilanjutkan ke siklus II.

Hal yang menyebabkan hasil belajar siswa belum mencapai ketentuan keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan adalah siswa masih melakukan penyesuaian terhadap model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *kahoot* karena siswa masih terbiasa dengan pola pembelajaran sebelumnya.

Hasil belajar siklus II. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *kahoot* untuk materi perubahan wujud zat/ benda menunjukkan nilai sebagai berikut. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh sebesar 88 dan sudah mencapai target yang diinginkan oleh peneliti, daya serap sebesar 88% sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 100% dan tergolong tuntas. Hasil belajar siswa pada siklus II ini sudah mencapai target yang ditetapkan oleh peneliti, yang menargetkan hasil belajar  $\geq 75$ , daya serap 75%, dan ketuntasan belajar secara klasikal  $\geq 85\%$ .

Data hasil analisis data hasil belajar siklus I dan II dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 70 pada siklus I dengan kategori cukup baik, dan pada siklus II mendaji 88 dengan kategori baik. Berdasarkan data tersebut, penelitian yang dilakukan sudah mencapai kriteria yang ingin dicapai peneliti.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS siswa meningkat melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *kahoot* pada siswa Kelas IV SD Negeri 2 Batur Tahun pelajaran 2024/2025.

Kendala dan solusi. Berbagai aspek kelebihan nampak dalam pembelajaran IPAS dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *kahoot*. Namun demikian masih dijumpai beberapa kendala dalam pelaksanaan penelitian ini, antara lain : (1) Dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *kahoot* memerlukan waktu lama, sehingga setiap pertemuan dengan waktu pembelajaran 2

x 35 menit masih sangat kurang sehingga pembelajaran kurang maksimal. Solusi untuk mengatasi kendala ini yaitu guru harus mampu mengkondisikan waktu pembelajaran dengan baik, supaya semua tahapan pembelajaran dapat dilalui dengan baik dan tidak ada yang terlewatkan. (2) Siswa masih ada yang ribut saat melakukan diskusi. Solusi yang dapat diterapkan yaitu guru harus memberikan perhatian lebih kepada siswa yang ribut tersebut, baik itu dengan memberikan nasehat maupun pertanyaan. Selain itu guru dalam perannya sebagai fasilitator selalu mengecek maupun mengawasi kelompok-kelompok tertentu, baik itu saat belajar maupun tanya jawab. (3) Kemampuan siswa sedikit kurang dalam mengikuti tahapan-tahapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *kahoot* sehingga tahapan pembelajaran harus dijelaskan secara bertahap dan intensif. Selain itu, model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *kahoot* merupakan salah satu model yang baru diterapkan dalam pembelajaran IPAS khususnya pada materi perubahan wujud zat/ benda, sehingga siswa dituntut untuk mengubah pola pikir mereka dengan mengikuti langkah-langkah penerapan model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Adapun solusi yang dapat diterapkan dalam mengatasi kendala ini yaitu, guru harus mampu mengkondisikan kelas, mulai dari merencanakan pembelajaran dengan baik, melaksanakan pembelajaran dengan melibatkan semua siswa, baik itu siswa yang pintar maupun siswa yang kurang. Selain itu guru harus membimbing siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa nyaman dalam belajar dan mampu melaksanakan proses belajar mengajar dengan baik.

#### 4. UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan artikel ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pengampu mata kuliah Inovasi Pembelajaran IPA SD yaitu Dr. I Ketut Suparya, M.Pd. dan Dr. I Made Ari Winangun, M.Pd. yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing, sehingga penulis dapat membuat artikel ini dengan lancar. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan teman-teman atas dukungan moral yang secara terus-menerus memberikan semangat dan motivasi sepanjang perjalanan penelitian ini.

#### 5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. (1) Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa Kelas IV SD Negeri 2 Batur Tahun pelajaran 2024/2025. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus I dengan rata-rata sebesar 70 termasuk dalam kategori cukup baik, daya serap sebesar 70% sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 60% dan tergolong belum tuntas. Pada siklus II dengan rata-rata sebesar 88 termasuk kedalam kategori baik, daya serap sebesar 88% sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 100% dan tergolong tuntas. Jadi, rata-rata hasil belajar pada siklus I sampai dengan siklus II mengalami peningkatan sebesar 14. (2) Kendala-kendala yang ditemukan guru selama proses pembelajaran antara lain: Dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *kahoot* memerlukan waktu lama, sehingga setiap pertemuan dengan waktu pembelajaran

2 x 35 menit masih sangat kurang sehingga pembelajaran kurang maksimal dan siswa masih ada yang ribut saat melakukan diskusi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A.A. Gede. 2016. *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Astuti, E. D., Muhroji, M., & Ratnawati, W. (2022). Peningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning bagi Siswa Sekolah Dasar. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 267-271.
- Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39-46.
- Fathurrohman, M. (2015). Model-model pembelajaran. Jogjakarta: Ar-ruzz media.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan metode pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa sekolah dasar. *Jurnal edukasi*, 7(2), 5-11.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kaniawati, I. (2016). Apakah model pembelajaran problem based learning dan project based learning mampu melatih keterampilan abad 21?. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 2(1), 48-55.
- Meilasari, S., & Yelianti, U. (2020). Kajian model pembelajaran problem based learning (pbl) dalam pembelajaran di sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195-207.

Nur, Mohamad. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Jawa Timur: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan.

Sagala, Syaiful. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabet.