

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk cara berpikir seseorang dan mendorong perbaikan dalam berbagai aspek kehidupan (Ratminingsih et al., 2020). Guru sebagai tokoh kunci dalam dunia pendidikan memiliki peranan aktif dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang efektif (Suastika, 2022). Seorang guru yang berkualitas diharapkan mampu mengelola kegiatan edukatif secara optimal serta meningkatkan proses agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal (Wati & Trihantoyo, 2020).

Sesuai dengan fungsi ini, kegiatan edukatif seharusnya tidak hanya berfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran kognitif, tetapi juga pada pengembangan pengetahuan dan sikap ilmiah siswa. Keterampilan pengetahuan meliputi pemahaman konsep, prinsip, dan fakta yang diperoleh melalui kegiatan edukatif yang bermakna, berpotensi siswa untuk berpikir rasional, kritis, dan metodis ketika menghadapi masalah. Selain itu, sikap ilmiah dalam kegiatan edukatif perlu ditumbuhkan sejak dini. Berkembangnya kompetensi pengetahuan dan sikap ilmiah tersebut, siswa diharapkan mampu mengaplikasikan ilmu yang dipelajari secara tepat serta memiliki karakter ilmiah yang mendukung pembelajaran.

Pentingnya pengembangan kompetensi pengetahuan dan sikap ilmiah tersebut sejalan dengan kondisi capaian kemampuan sains siswa Indonesia yang masih perlu ditingkatkan. Pernyataan tersebut di dukung dari data pada studi PISA tahun 2024 terkait kemampuan sains siswa, Indonesia menempati posisi ke-68 dari

81 negara dengan skor 398 dalam bidang sains (Satria et al., 2025). Capaian ini memperlihatkan bahwa kompetensi siswa Indonesia dalam ilmu sains masih berada pada level yang rendah. Situasi ini menegaskan perlunya perhatian lebih dalam sektor pendidikan, utamanya pada mata pelajaran sains (Pujawan & Suryawan, 2021). Salah satu pembaruan signifikan di jenjang sekolah dasar adalah pengintegrasian mata pelajaran alam dan sosial ke dalam satu mata pelajaran terpadu, yaitu IPAS (Trisnayanthi et al., 2024).

IPAS merupakan kumpulan berbagai cabang ilmu yang berfokus pada pemahaman tentang alam semesta serta penerapannya melalui pendekatan ilmiah yang melibatkan proses observasi dan eksperimen (Prabawati et al., 2025). Tujuan utama pendidikan IPAS ialah untuk membentuk sikap ilmiah siswa, seperti rasa ingin tahu, melalui langkah-langkah yang sistematis (Singh & Manjaly, 2022). Siswa dalam kegiatan IPAS harus dilibatkan secara aktif dalam memahami gagasan dasar dan diberi kesempatan untuk menyelidiki apa yang ingin mereka ketahui menggunakan penjelasan logis (Pramana et al., 2024). Edukasi IPAS juga memainkan peranan yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan objektif siswa, serta menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dan produktif (Pastini et al., 2022). Edukasi IPAS, sebagai salah satu disiplin ilmu terpenting di sekolah dasar, diharapkan dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan berpikir, sikap ilmiah, kreativitas, dan pemecahan masalah (Shofa et al., 2020). Pada dasarnya, anak-anak sekolah dasar memiliki interaksi yang kuat dengan alam, sehingga lingkungan sekitar dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang berharga untuk melengkapi pengalaman belajar secara langsung (Sagitarini et al., 2020).

Kompetensi pengetahuan IPAS merujuk pada penguasaan siswa terhadap konsepsi dalam gabungan disiplin ilmu alam dan sosial, yang disatukan dalam Kurikulum Merdeka untuk jenjang Sekolah Dasar (Septiana & Winangun, 2023). Kompetensi pengetahuan IPAS mencakup kapabilitas dalam memahami, menjelaskan, dan menerapkan konsepsi yang berkaitan dengan fenomena di sekitarnya .(Trisnayanthi et al., 2024). Kompetensi ini tidak hanya menekankan pada kefasihan teoritis, tetapi juga pada kapabilitas berpikir, reflektif, dan pemecahan masalah berbasis konteks kehidupan nyata (Supriana et al., 2023). Kompetensi ini berfungsi vital yang melandasi dasar pemikiran ilmiah dan sosial siswa sejak dini, serta mendukung 8 profil dimensi lulusan melalui pembelajaran kontekstual dan bermakna.

Berdasarkan pemikiran ilmiah tersebut, penting adanya pengembangan suatu pemikiran ilmiah melalui implementasi berupa sikap seseorang dalam menghadapi masalah ilmiah. Hal tersebut dapat dikembangkan melalui sikap ilmiah. Sikap ilmiah merupakan elemen esensial dalam kegiatan edukatif, utamanya dalam mata pelajaran IPAS yang menuntut pemahaman berbasis observasi, analisis, dan eksperimen (Winangun et al., 2024). Sikap ilmiah mencerminkan cara berpikir dan bertindak siswa dalam menghadapi permasalahan secara objektif, kritis, dan sistematis (D. P. Ginting et al., 2024). Penguatan sikap ilmiah merupakan hal yang fundamental guna menumbuhkan karakter siswa yang tidak hanya arif secara kognitif, tetapi juga mampu bersikap logis dan bertanggung jawab dalam setiap proses belajar (Meilani et al., 2020).

Hasil observasi pada siswa kelas V SD Gugus Tuanku Imam Bonjol memperlihatkan bahwa dalam kegiatan edukatif guru masih menggunakan media

konvensional. Hal ini menyebabkan guru lebih dominan dibandingkan siswa karena edukasi berorientasi pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dan merasa jenuh selama kegiatan belajar berlangsung. Kondisi ini berdampak pada belum optimalnya penguasaan siswa terhadap kompetensi pengetahuan IPAS serta kurang berkembangnya sikap ilmiah siswa. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas V masih belum optimal. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian yang belum optimal memenuhi KKTP sebesar 75, dengan indikator keberhasilan yang hanya sebesar 70% siswa mencapai KKTP.

Hal ini berakar oleh dominannya penggunaan metode pembelajaran tradisional serta penggunaan media pembelajaran yang tidak inovatif (Devita & Budiyanto, 2022). Selain hal itu, proses pendidikan pada saat ini telah mengalami pergeseran seiring dengan perkembangan zaman dan mengalami transformasi yang signifikan melalui pemanfaatan teknologi digital. Teknologi kini digunakan untuk menunjang peningkatan layanan serta mutu pendidikan (Santyasa et al., 2021). Di era abad ke-21, teknologi digital memiliki peranan yang semakin krusial, tidak hanya sebagai alat penunjang, tetapi juga selaku pendorong motivasi bagi peserta didik. Kemampuan dalam mengoperasikan teknologi digital berpotensi akses informasi menjadi lebih cepat, memperkuat keterampilan hidup (*life skills*), dan memudahkan pendidik dalam mengembangkan materi pembelajaran (Suparya et al., 2022).

Kemajuan teknologi yang pesat turut mendorong optimalisasi sarana edukasi yang semakin modern. Guru dapat mendayagunakan teknologi sebagai sarana dalam memaparkan materi kepada peserta didik. Melalui media pembelajaran, guru dapat merancang kegiatan belajar yang bervariasi dan mendorong partisipasi aktif

siswa, sehingga kegiatan edukatif menjadi lebih atraktif dan responsif (Wahyuni et al., 2021). Media pembelajaran juga memudahkan peserta didik dalam mengakses informasi, mendapatkan inspirasi, mengasah keterampilan, serta membentuk pola pikir. Karena metode pembelajaran konvensional sering dianggap membosankan oleh siswa, dibutuhkan inovasi yang berorientasi pada keterlibatan aktif mereka, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran. Penggunaan perangkat seperti *smartphone* dan laptop dalam aktivitas sehari-hari siswa menjadi peluang bagi pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar dalam kegiatan edukatif (Suma & Ardana, 2025).

Peran guru sangat berpengaruh dalam hal ini terhadap perkembangan pengetahuan dan teknologi, keterampilan, kecerdasan, sikap, serta pandangan hidup siswa (Habibah & Putri, 2021; Syudirman et al., 2025). Sebagai pendidik, guru menjadi faktor kunci dalam keberhasilan setiap upaya pendidikan. Saat ini, isu-isu seperti pembaruan kurikulum, penyediaan alat pembelajaran, hingga kualitas sumber daya manusia tengah menjadi fokus perhatian pemerintah dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Hal ini menunjukkan nilai strategis peran guru dalam dunia pendidikan. Peran guru melampaui sekadar transfer ilmu yang hanya menciptakan kondisi belajar, tetapi juga menuntut rasa tanggung jawab yang tinggi dalam menempa kepribadian peserta didik agar menjadi individu yang cerdas dan berakhlak (Ihechukwu, 2020; Zubaidah, 2022). Peran guru dalam pembelajaran sangatlah krusial dan belum dapat tergantikan oleh teknologi canggih sekalipun. Unsur-unsur kemanusiaan hanya dapat ditanamkan melalui kehadiran dan interaksi langsung dengan seorang guru (Alarcón et al., 2020; Damayanti & Nurhasanah, 2022).

Dengan demikian, penggunaan model dan perantara pembelajaran yang tepat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Kemajuan teknologi yang semakin pesat memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan (Baikuna et al., 2024). Melalui teknologi, guru memiliki peluang untuk mengembangkan metode serta media pembelajaran yang lebih variatif dan mampu meningkatkan hasrat belajar siswa (Meirbekov et al., 2022). Salah satu model yang dapat digunakan adalah model *experiential learning*, yaitu suatu model yang menekankan pada pengalaman langsung sebagai fondasi dalam kegiatan edukatif. Model ini dikembangkan oleh David Kolb dan menyatakan bahwa pengetahuan diperoleh melalui transmudasi pengalaman, bukan sekadar dari ceramah atau membaca buku (Silberman et al., 2021).

Model *experiential learning* merupakan suatu proses di mana informasi atau wawasan baru yang diraih oleh peserta didik diolah melewati pengalaman yang mereka alami secara langsung (Mc Pherson-Geyser et al., 2020). Pendekatan pembelajaran ini sejalan dengan sudut pandang konstruktivis, yang berpendapat bahwa pemahaman dan wawasan dihasilkan secara aktif oleh siswa melewati kejadian pribadi dan partisipasi langsung yang tersirat pada tugas-tugas praktis atau eksperimental. (Daga, 2022).

Proses belajar dalam model *experiential learning* terdiri dari empat tahapan yang saling berkaitan, dimulai dari pengalaman konkret (*concrete experience*), yaitu ketika siswa proaktif dalam suatu tindakan seperti percobaan, simulasi, atau pengamatan. Selanjutnya, siswa memasuki tahap observasi reflektif (*reflective observation*), yaitu merenungkan apa yang telah dialami dan memikirkan makna dari pengalaman tersebut. Kemudian, siswa masuk ke tahap konseptualisasi abstrak

(*abstract conceptualization*), titik mana mereka mengaitkan kejadian dengan filosofi yang relevan. Tahap terakhir adalah eksperimen aktif (*active experimentation*), yaitu saat siswa mencoba menggunakan pemahaman yang sudah ke dalam situasi baru. Ancangan ini sangat efektif dalam meningkatkan keikutsertaan siswa, membangun keterampilan penalaran logis, serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna (Passarelli & Kolb, 2023).

Pembelajaran bermakna adalah kegiatan edukatif yang berpotensi siswa guna menghubungkan informasi baru dengan wawasan sebelumnya, sehingga konten yang diperoleh lebih mudah diserap, diingat, dan digunakan dalam kebiasaan umum (Nurlina & Bahri, 2021; Ramadhan et al., 2025). Siswa tidak hanya mengingat materi dalam edukasi bermakna, melainkan juga memahami makna dan keterkaitan antar konsep serta dapat menggunakan pengetahuan ini dalam konteksnya. (Morris, 2020).

Penerapan model *experiential learning* dapat dilakukan baik secara perseorangan maupun kolektif. Siswa tidak hanya didorong untuk mampu menyelesaikan permasalahan secara mandiri, melainkan juga diharapkan aktif berkontribusi dalam kerja sama kelompok saat menghadapi dan menyelesaikan masalah bersama (Ilham & Tiodora, 2023). Melalui model pembelajaran ini, siswa diantisipasi mampu lebih memahami materi secara mendalam, karena siswa tidak terbatas pada menerima konsep secara teori, melainkan juga mengalami langsung kegiatan edukatif, sehingga menjadi pengalaman yang bermakna. Salah satu bentuk implementasi dari model *experiential learning* dapat diwujudkan melalui pendayagunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran responsif (Budhai & Skipwith, 2021).

Kahoot adalah salah satu aplikasi edukatif yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran responsif guna membuat proses belajar menjadi lebih atraktif dan inovatif (Sulistiyawati et al., 2021). Aplikasi ini menekankan pentingnya partisipasi aktif antara siswa dan guru, serta mendorong kolaborasi antar siswa di kelas. Keadaan ini dimungkinkan karena *Kahoot* menyajikan permainan kuis *online* yang menciptakan suasana kompetitif, di mana siswa berlomba membidas dengan cepat dan tepat untuk mendapatkan poin yang langsung ditampilkan setelah mereka memilih jawaban. Sarana edukasi berbasis *game* sangat mujarab dalam atraktif minat siswa guna mengikuti pembelajaran (Arisandhi et al., 2023). Keadaan ini dibuktikan melalui penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan *game Kahoot* menghasilkan hasil yang 34,6% lebih baik dibandingkan kelompok yang hanya menggunakan media PowerPoint (Sinaga et al., 2022).

Kahoot merupakan sarana edukasi berbasis permainan yang mampu menciptakan suasana belajar di kelas menjadi lebih menyenangkan. Tampilan yang atraktif dan penyajian yang unik membuat siswa tidak mudah jemu selama proses belajar berlaku. Melalui aplikasi ini, siswa juga didorong untuk terbiasa mendayagunakan teknologi sebagai sarana pembelajaran (Rahmah et al., 2023). Selain itu, *Kahoot* dapat diakses secara gratis dan memiliki antarmuka yang mudah digunakan serta menyenangkan, sehingga tidak menyulitkan siswa dalam pengoperasiannya (Limbong et al., 2023).

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media *Kahoot* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar, motivasi, dan minat siswa dalam kegiatan edukatif. Penggunaan *Kahoot* secara signifikan memaksimalkan hasil belajar siswa (Rukmana et al., 2024). Selain itu, *Kahoot* mampu mendorong hasrat

belajar (Sinaga et al., 2022). Adapum *Kahoot* dapat memiliki dampak positif terhadap gairah belajar siswa (Indriani, 2022). Selain itu, media *Kahoot* tidak terbatas pada meningkatkan hasrat, melainkan juga berdampak pada output pembelajaran siswa (Safitri et al., 2023). *Kahoot* terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran materi ekosistem pada siswa kelas V (Pitriani & Dantes, 2024).i. Demikian pula, peneliti lainnya menyimpulkan bahwa media *Kahoot* berperan dalam meningkatkan hasrat dan output belajar peserta didik (Wang & Tahir, 2020).

Namun demikian, kebanyakan riset terdahulu hanya berfokus pada aspek output belajar, gairah, dan hasrat belajar, tanpa mengaitkannya secara langsung dengan model pembelajaran tertentu, khususnya model *experiential learning*, serta belum banyak yang menelaah pengaruhnya terhadap kompetensi pengetahuan IPAS dan pengembangan sikap ilmiah siswa. Maka, diperlukan riset secara lebih komprehensif terkait pengaruh sarana pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap kompetensi pengetahuan IPAS dan sikap ilmiah siswa.

Bertolak dari uraian masalah sebelumnya, maka diperlukan studi mengenai: “Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Berbantuan Media *Kahoot* terhadap Kompetensi Pengetahuan IPAS dan Sikap Ilmiah Siswa Kelas V SD Gugus Tuanku Imam Bonjol Tahun Pelajaran 2025/2026”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kegiatan edukatif masih didominasi model ajar yang dominan dilakukan oleh guru seperti *direct learning* sehingga siswa kurang aktif dan pembelajaran menjadi kurang responsif.
2. Kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas V masih rendah, ditunjukkan oleh hasil ulangan yang belum memenuhi standar KKTP.
3. Sikap ilmiah siswa belum berkembang optimal, terlihat dari minimnya keterlibatan dalam pengamatan, analisis, dan pemecahan masalah ilmiah.
4. Sarana pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang mendayagunakan teknologi digital yang atraktif serta selaras dengan karakteristik siswa abad ke-21.
5. Pembelajaran IPAS belum sepenuhnya mengembangkan keterampilan penalaran logis dan penyelesaian masalah nyata, padahal kompetensi tersebut sangat dibutuhkan dalam menghadapi isu global.
6. Model pembelajaran yang digunakan belum menekankan pada peran serta siswa dalam proses edukatif, sehingga kejadian belajar menjadi kurang bermakna.
7. Belum banyak guru yang mendayagunakan media responsif berbasis digital seperti *Kahoot* yang dapat meningkatkan gairah dan keterlibatan siswa dalam kegiatan edukatif.

1.3. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada peningkatan kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas V SD Gugus Tuanku Imam Bonjol Tahun Pelajaran 2025/2026. Ruang lingkup penelitian dibatasi pada penerapan model pembelajaran *experiential*

learning berbantuan media *Kahoot* dalam mengatasi dominasi pembelajaran konvensional agar siswa lebih aktif dalam kegiatan edukatif.

Kompetensi pengetahuan IPAS yang dimaksud mencakup kemampuan memahami konsepsi IPAS selaras kurikulum yang berlaku, menjelaskan hubungan antar konsep antar konsep berdasarkan fenomena alam dan sosial, serta menerapkan konsepsi tersebut dalam lingkup kebiasaan umum. Selain itu, penelitian ini dibatasi pada peningkatan sikap ilmiah.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks dan batasan masalah yang telah dijelaskan, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh model *experiential learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap kompetensi pengetahuan IPAS dan sikap ilmiah siswa kelas V SD Gugus Tuanku Imam Bonjol?
2. Apakah terdapat pengaruh model *experiential learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas V SD Gugus Tuanku Imam Bonjol?
3. Apakah terdapat pengaruh model *experiential learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap sikap ilmiah siswa kelas V SD Gugus Tuanku Imam Bonjol?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari diselenggarakannya riset ini ialah.

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap kompetensi pengetahuan IPAS dan sikap ilmiah siswa kelas V SD Gugus Tuanku Imam Bonjol.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas V SD Gugus Tuanku Imam Bonjol.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap sikap ilmiah siswa kelas V SD Gugus Tuanku Imam Bonjol.

1.6. Manfaat Penelitian

Temuan studi ini dimaksudkan untuk bermanfaat baik secara konseptual maupun praktis, khususnya terkait penerapan model *experiential learning* berbantuan media *Kahoot*.

1. Manfaat Teoretis

Hasil riset ini diantisipasi mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam dunia pendidikan, khususnya pada penguatan model pembelajaran *experiential learning* berbantuan media digital responsif *Kahoot*. Riset ini memperluas kajian mengenai efektivitas pembelajaran berbasis pengalaman langsung yang dipadukan dengan teknologi, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang proaktif, berarti, dan kontekstual dalam pengembangan kompetensi IPAS dan sikap ilmiah siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Kajian ini diantisipasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang proaktif, responsif, dan menyenangkan melalui peran serta siswa dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep IPAS serta menumbuhkan sikap ilmiah melalui kegiatan pengamatan, analisis, dan pemecahan masalah.

b. Bagi Guru

Hasil kajian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam merancang dan menerapkan model pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan pengalaman belajar langsung dengan penggunaan media responsif seperti *Kahoot*, sehingga pembelajaran menjadi lebih atraktif, partisipatif, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Kajian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam mendukung dan mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, responsif, dan berbasis digital, guna meningkatkan mutu pendidikan di lingkungan sekolah.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Kajian ini dapat menjadi rujukan bagi penelitian lanjutan yang ingin mengkaji secara lebih mendalam efektivitas model *experiential learning* berbantuan media digital seperti *Kahoot*, baik pada mata pelajaran IPAS maupun pada bidang studi dan jenjang pendidikan yang lebih luas.