

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
(PBL) DIDUKUNG *GAME* INTERAKTIF KAHOOT TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN PADA SISWA
KELAS III SDN SUKOIBER**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

USFIVA TRIA MELANIE
NPM: 2214060254

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

LEMBAR PERSETUJUAN:

Skripsi Oleh :

USFIVA TRIA MELANIE

NPM: 2214060254

Judul:

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
(PBL) DIDUKUNG *GAME* INTERAKTIF KAHOOT TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN PADA SISWA
KELAS III SDN SUKOIBER**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 30 Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.

NIDN. 0006096801

Pembimbing II



Dr. Alfi Laila, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0708087703

Skripsi oleh :

USFIVA TRIA MELANIE

NPM: 2214060254

Judul:

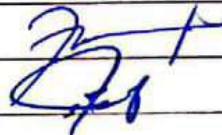
**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
(PBL) DIDUKUNG *GAME* INTERAKTIF KAHOOT TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN PADA SISWA
KELAS III SDN SUKOIBER**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 14 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
2. Penguji I : Encil Puspitoningrum, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Alfi Laila, S.Pd., M.Pd.



**Mengetahui,
Dekan FKIP**

**Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIP. 19690824 1994 03 1001**

MOTTO:

**Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.
Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), maka tetaplah
bekerja keras (untuk urusan yang lain).
Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.
(Q.S Al Insyirah: 06-07)**

**Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.
(Q.S Al Baqarah: 286)**

**Keberhasilan bukanlah milik orang pintar, keberhasilan adalah milik
mereka yang senantiasa berusaha.
-BJ Habibie-**

**Segala sesuatu yang berawal dari niat baik, kerja keras dan doa yang tak
pernah putus akan menemukan jalannya.
Orang tuamu yang paling bangga atas keberhasilanmu, jangan kecewakan
mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan perjuangan
mereka demi menghidupimu.**

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Usfiva Tria Melanie

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl.lahir : Kediri/05 Agustus 2003

NPM : 2214060254

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 24 Juni 2026
Yang Menyatakan



USFIVA TRIA MELANIE
NPM: 2214060254

PRAKATA

Puji dan syukur Penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas Rahmat, Petunjuk, Karunia, dan Hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) DIDUKUNG *GAME* INTERAKTIF KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN PADA SISWA KELAS III SDN SUKOIBER”** dengan lancar. Penyusunan Skripsi ini bermaksud untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pada kesempatan kali ini penulis tidak lupa untuk mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I.
5. Dr. Alfi Laila, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II.
6. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., selaku Validator Ahli.
7. Hanik, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN 1 Sukoiber.
8. Bapak/Ibu Guru dan Guru Kelas 3 serta Siswa-siswi Kelas III SDN Sukoiber.
9. Kedua orang tua, kedua kakak, keluarga tersayang, rekan dan sahabat yang telah mendukung dan memberi semangat dalam setiap perjalanan mengerjakan skripsi.
10. Semua pihak yang berkaitan dengan penelitian ini yang telah membantu dalam menyusun skripsi ini.

Penyusun menyadari, bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Penyusun menyadari, bahwa proposal skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 24 Juni 2026



Usfiva Tria Melanie

NPM.2214060254

LEMBAR PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Skripsi ini untuk:

Dengan mengucapkan Alhamdulillahilahi bil'alamin puji syukur kepada Allah SWT, yang selalu menjaga, melindungi, dan memberikan kekuatan serta ridho hingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan lancar di waktu yang tepat. Rasa syukur dan bahagia ini saya persembahkan kepada orang – orang yang penulis cintai dan berarti dalam hidup penulis karena menjadi penyemangat dalam proses penyelesaian skripsi ini:

1. Usfiva Tria Melanie, terimakasih sudah bertahan sejauh ini, terimakasih sudah selalu kuat menjalani lika – liku hidup ini. Berusaha mengatur waktu, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar dan tidak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan berusaha semaksimal mungkin menyelesaikan skripsi ini tepat waktu dan itu pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.
2. Untuk kedua orang tua saya, Bapak Karjani dan Ibu Sundari Terima kasih atas segala cinta yang tak pernah putus, doa yang selalu mengalir tanpa henti, serta pengorbanan yang begitu besar dan tulus. Terima kasih karena sudah mendidik dan mengusahakan semua yang terbaik, selalu ada di setiap langkah hidupku, dan menjadi tempat paling aman untuk pulang dalam keadaan apa pun. Berkat doa, dukungan, dan segala pengorbanan Bapak dan Ibu, saya mampu menjalani perkuliahan ini hingga dapat menyelesaikan skripsi tepat waktu. Semua ini tidak akan pernah mungkin tercapai tanpa ridha dan perjuangan kalian. Tidak ada kata yang mampu menggambarkan besarnya perjuangan dan kasih sayang Bapak dan Ibu.
3. Terima kasih kepada kedua kakak laki-laki Syamsul Arifin dan Habib Ash Shiddiqi yang selalu menyayangiku dengan tulus. Terima kasih karena selalu menjadi sosok yang mengarahkan, membimbing, dan menasihati setiap kali aku bingung dalam melangkah. Kehadiran kalian membuatku merasa tidak pernah berjalan sendirian. Dukungan, perhatian, dan bimbingan kalian menjadi kekuatan yang sangat berarti dalam perjalananku menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi kakak yang luar biasa dalam hidupku. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan keberkahan, kesehatan, dan kebahagiaan untuk kalian.
4. Untuk seluruh keluarga besar yang selalu memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang tanpa henti, terima kasih atas setiap perhatian dan semangat yang selalu diberikan selama perjalanan pendidikanku. Kehangatan keluarga menjadi salah satu kekuatan terbesar yang membuatku mampu bertahan dalam setiap proses, hingga akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga hasil sederhana ini dapat menjadi kebanggaan bagi kita semua, serta menjadi langkah awal untuk meraih cita-cita yang lebih tinggi. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada keluarga kita semua.

RINGKASAN

Usviva Tria Melanie Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Didukung *Game* Interaktif Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Siklus Hidup Hewan Pada Siswa Kelas III SDN Sukoiber 1, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci : *Problem Based Learning*, Kahoot, Hasil Belajar, Siklus Hidup Hewan, Sekolah Dasar.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada materi siklus hidup hewan yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung *game* interaktif kahoot. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) didukung *game* interaktif kahoot dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan model tersebut pada materi siklus hidup hewan, dan (2) Mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) didukung *game* interaktif kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Sukoiber pada materi siklus hidup hewan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental Design* menggunakan desain *Noneuivalent Control Grup Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Sukoiber, sedangkan sampel penelitian dipilih menggunakan purposive sampling yang terdiri dari atas kelas eksperimen 24 siswa dan kelas kontrol 14 siswa. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Data dianalisis menggunakan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji *Analysis Of Covariance* (ANCOVA) menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics 25.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas sehingga layak dianalisis menggunakan uji ANCOVA. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,005 ($p < 0,05$), sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) didukung *game* interaktif kahoot terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, hasil *Estimated Marginal Means* menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 15,141, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 12,544. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) didukung *game* interaktif kahoot memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan model tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol serta terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) didukung *game* interaktif kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas III pada materi siklus hidup hewan. Oleh karena itu, model *Problem Based Learning* (PBL) didukung *game* interaktif kahoot dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa di sekolah dasar..

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN.....	v
PRAKATA.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
RINGKASAN	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Teori Belajar	12
2. Model Pembelajaran	15
3. Media Pembelajaran	21
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	26
C. Hasil Belajar	33
D. Materi Siklus Hidup Hewan	36
1. Pengertian IPAS	36
2. Siklus Hidup Hewan.....	37
E. Kerangka Berpikir	49

F. Hipotesis	50
BAB III METODE PENELITIAN.....	51
A. Desain Penelitian.....	51
B. Definisi Operasional.....	52
1. Variabel Bebas.....	52
2. Variabel Terikat.....	54
C. Instrumen Penelitian.....	54
D. Tempat dan Jadwal Penelitian.....	61
1. Tempat Penelitian	61
2. Waktu Penelitian	61
E. Subjek Penelitian	62
1. Kelas Eksperimen.....	62
2. Kelas Kontrol.....	62
F. Prosedur Penelitian	63
G. Teknik Analisis Data.....	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	68
A. Hasil Penelitian.....	68
1. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	68
2. Uji Normalitas	70
3. Uji Homogenitas.....	72
4. Uji Ancova.....	74
B. Pembahasan	76
BAB V PENUTUP.....	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Implikasi	84
C. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Metamorfosis Kupu-kupu.....	39
Gambar 2. 2	Metamorfosis Nyamuk	40
Gambar 2. 3	Metamorfosis Lalat.....	40
Gambar 2. 4	Metamorfosis Katak	41
Gambar 2. 5	Metamorfosis Kecoa.....	42
Gambar 2. 6	Metamorfosis Belalang.....	42
Gambar 2. 7	Metamorfosis Jangkrik	43
Gambar 2. 8	Meramorfosis Capung	43
Gambar 2. 9	Metamorfosis Ayam	44
Gambar 2. 10	Metamorfosis Kucing	45
Gambar 2. 11	Metamorfosis Kambing.....	45
Gambar 2. 12	Metamorfosis Sapi.....	46
Gambar 2. 13	Kerangka Berpikir	49
Gambar 3. 1	Desain Penelitian Nonequivalen Control Grup Desing.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Capaian Pembelajaran.....	47
Tabel 2. 2	Tujuan Pembelajaran.....	48
Tabel 3. 1	Desain Penelitian.....	52
Tabel 3. 2	Lembar Penilaian Peserta Didik (LKPD).....	58
Tabel 3. 3	kisi- kisi soal	60
Tabel 3. 4	Indikator Validasi Soal.....	61
Tabel 3. 5	Tahapan Penelitian	64
Tabel 4. 1	Hasil Uji Reliabilitas	69
Tabel 4. 2	Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.	71
Tabel 4. 3	Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	73
Tabel 4. 4	Hasil Uji ANCOVA	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	(Lembar Pengajuan Judul).....	93
Lampiran 2	(Berita Acara Kemajuan Bimbingan).....	95
Lampiran 3	(Surat Izin Penelitian).....	98
Lampiran 4	(Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian)	101
Lampiran 5	(Hasil Need Assesment Siswa).....	104
Lampiran 6	(Hasil Wawancara Guru).....	107
Lampiran 7	(Daftar Nilai Materi Siklus Hidup Hewan)	111
Lampiran 8	(Lembar Permohonan Validasi)	113
Lampiran 9	(Angket Validasi Ahli Perangkat Pembelajaran)	116
Lampiran 10	(Angket Validasi Ahli Soal).....	122
Lampiran 11	(Angket Validasi Praktisi Perangkat Pembelajaran)	128
Lampiran 12	(Angket Validasi Praktisi Soal).....	134
Lampiran 13	(Perangkat Pembelajaran Kelas Kontrol)	140
Lampiran 14	(Perangkat Pembelajaran Kelas Eksperimen)	161
Lampiran 15	(Contoh Hasil Pengerjaan Siswa).....	193
Lampiran 16	(Hasil Data Uji Coba Soal).....	202
Lampiran 17	(Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Soal)	208
Lampiran 18	(Soal Pretest Kelas Eksperimen)	222
Lampiran 19	(Soal Posttest Kelas Eksperimen).....	226
Lampiran 20	(Hasil Rekap Soal Pretest Kelas Eksperimen).....	230
Lampiran 21	(Hasil Rekap Soal Posttest Kelas Eksperimen)	233
Lampiran 22	(Soal Pretest Kelas Kontrol).....	236
Lampiran 23	(Soal Posttest Kelas Kontrol)	240
Lampiran 24	(Rekap Hasil Soal Pretest Kelas Kontrol)	244
Lampiran 25	(Rekap Hasil Soal Pretest Kelas Kontrol)	247
Lampiran 26	(Hasil Uji Data Normalitas, Homogenitas Dan Ancova)	250
Lampiran 27	(Dokumentasi Kegiatan).....	255
Lampiran 28	(Surat Bebas Plagiasi Dan Hasil Cek Plagiasi)	261
Lampiran 29	(Berkas Revisi)	264

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dasar berperan sebagai fondasi dalam pembentukan karakter serta pengembangan kemampuan kognitif siswa. Melalui pendidikan yang berkualitas dapat melahirkan generasi inovatif dan kopetitif karena peranan yang fundamental sebagai kebutuhan dasar kehidupan (Esti Primasari et al., 2025) Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada jenjang sekolah dasar memiliki peran krusial dalam menanamkan dasar-dasar pemikiran ilmiah. Oleh sebab itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk mengoptimalkan hasil belajar. Model pembelajaran merupakan cara atau strategi dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam memahami materi pelajaran secara terstruktur dan terencana (Magdalena et al., 2020).

Model pembelajaran yang umum diterapkan adalah model pembelajaran konvensional, siswa cenderung diam dan sebagai pendengar tanpa keterlibatan langsung dalam kegiatan belajar. PBL dipilih sebagai pendekatan yang dianggap paling efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Model pembelajaran PBL fokus pemecahan masalah sebagai metode utama pembelajaran (Himawan & Mubarok, 2023). Karena model ini melibatkan keaktifan siswa dalam memecahkan permasalahan sebagai pusat pembelajaran.

Namun model pembelajaran inovatif seperti PBL kurang maksimal tanpa dukungan dari media pembelajaran yang sesuai. Keterpaduan antara

model pembelajaran dan media pembelajaran menjadi faktor penting dalam menciptakan pembelajaran bermakna dan tidak membosankan. Media pembelajaran berperan penting dalam mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Fungsi media pembelajaran mempermudah siswa mengerti berbagai konsep yang bersifat abstrak selama kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, media juga berfungsi memperjelas penyampaian informasi, mempercepat memahami materi yang dipelajari (Ikhsan, 2022). Dengan demikian, kombinasi antara penggunaan model pembelajaran dan media yang sesuai dapat berkontribusi secara positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Dalam upaya menciptakan pembelajaran efektif dan sesuai dengan perkembangan zaman, pendidik dituntut untuk mampu memanfaatkan berbagai inovasi, termasuk media pembelajaran. Bentuk inovasi yang relevan adalah menggunakan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan inovasi media pembelajaran yang menarik, seperti media interaktif berbasis permainan, bisa meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi siklus hidup hewan. Penelitian oleh Muhajir et al. (2023) Pemanfaatan Kahoot di jenjang sekolah dasar sebagai media pembelajaran berbasis permainan mampu mendorong peningkatan motivasi serta semangat belajar siswa, yang pada akhirnya memberikan pengaruh positif pada capaian hasil belajar.

Materi tentang siklus hidup hewan merupakan topik yang esensial dalam pelajaran IPAS untuk siswa kelas III sekolah dasar. Mempelajari

materi siklus hidup hewan akan membantu siswa memahami proses perubahan makhluk hidup dari lahir samapi dewasa, seperti mertamorfosis pada kupu – kupu atau siklus hidup katak. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Sukoiber 1 terdapat beberapa kendala pada pemeblajaran. Kendala yang ditemukan adalah minat dan motivasi siswa yang rendah serta belum tercapainnya hasil belajar yang optimal. Sebagai contoh, saat guru menjelaskan tahap-tahap metamorfosis hanya melalui buku teks tanpa media pendukung, banyak siswa yang kurang fokus dan kesulitan memahami materi. Kenyataan dilapangan pembelajaran IPA masih cenderung satu arah, menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Permasalahan ini diperkuat dengan hasil studi di SDN Sukoiber 1 Hasil pembelajaran siswa kelas III pada materi siklus hidup hewan dalam mata pelajaran IPA. menunjukkan 56,5 % siswa masih dibawah KKM. Nilai KKM yang telah di tentukan di SDN Sukoiber 1 yaitu 75. Nilai rata – rata dari kelas III yaitu 72.04 yaitu kurang dari KKM yang ditentukan. Sehingga muncul permasalahan pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan.

Berdasarkan penyebaran angket di SDN Sukoiber 1 pada kelas III terhadap 23 siswa,diketahui sebagian besar siswa (20 siswa) tidak memiliki buku teks dan buku pegangan untuk mempelajari materi siklus hidup hewan, dan mayoritas (21 siswa) merasa bahwa materi dalam buku sulit untuk dipahami. Semua siswa menyatakan bahwa guru tidak menggunakan bahan ajar khusus seperti video, media interaktif atau alat peraga dalam pembelajaran. Sebagian siswa (10 siswa) pernah diajak belajar menggunakan

media interaktif dan hampir seluruh siswa (22 siswa) menyatakan bahwa media interaktif sangat membantu dalam memahami materi. Sebaliknya, banyak siswa yang tidak antusias ketika belajar hanya menggunakan buku teks, semua siswa merasa antusias saat belajar menggunakan media interaktif berbasis permainan contohnya kahoot.

Permasalahan yang diidentifikasi dalam pembelajaran adalah rendahnya tingkat pemahaman dan motivasi siswa terhadap materi siklus hidup hewan. Hal ini disebabkan oleh metode penyampaian bersifat konvensional melalui ceramah dan memberi tugas membaca mandiri, tanpa disertai media visual yang konkret, sehingga siswa cenderung tidak semangat ketika belajar. Siswa kelas III sekolah dasar umumnya berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami konsep apabila pembelajaran disajikan melalui pengalaman langsung, media visual, maupun aktivitas yang interaktif. Pada usia ini, siswa juga cenderung menyukai kegiatan belajar yang melibatkan permainan, diskusi, dan eksplorasi. Oleh karena itu, penggunaan metode pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah dan membaca mandiri kurang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar, khususnya pada materi siklus hidup hewan yang bersifat abstrak. Guru perlu memahami karakteristik peserta didik agar dapat memilih model dan media pembelajaran yang sesuai sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Estari, 2021).

Lemahnya pemahaman siswa terhadap konsep siklus hidup hewan serta terbatasnya media pembelajaran yang mendukung proses belajar menjadi

salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran IPA di sekolah dasar (Aprilia et al., 2026). Tidak adanya media pembelajaran juga menjadi penyebab hasil belajar rendah. Hanya mengandalkan gambar yang ada dibuku sehingga mereka kesulitan dalam memahami karena materi siklus hidup hewan yang bersifat abstrak memerlukan pendekatan yang lebih konkret untuk mempermudah pemahaman siswa.

Cara mengatasi masalah ini dengan adanya penggunaan model pembelajaran berbantuan media interaktif. Model dan media pembelajaran memiliki pengaruh signifikan pada pemahaman konsep matematis siswa (Marwa et al., 2023). Penerapan model dan media pembelajaran yang efektif mampu mendorong keterlibatan aktif siswa serta mendukung pemahaman materi secara lebih optimal.. Menurut (Pendidikan 2018) Keberadaan media pembelajaran sangat penting dalam mendukung terciptanya proses pembelajaran yang berkualitas dan efektif. (Magdalena et al., 2021) proses pembelajaran dapat berlangsung lebih terarah dan produktif.

Model pembelajaran membuat siswa secara aktif dapat mendorong mereka berpikir kritis sangat dibutuhkan, terutama digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Pemanfaatan media dalam pembelajaran turut berkontribusi dalam menciptakan proses belajar yang mendukung peningkatan hasil belajar siswa (Kristinawati et al., 2018). Model pembelajaran yang dinilai tepat adalah *Problem Based Learning* (PBL), yakni pendekatan yang berfokus pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan. Model ini menjadikan situasi atau permasalahan nyata sebagai landasan awal

pembelajaran, sehingga siswa didorong untuk berpikir kritis dan mencari solusi secara mandiri maupun kelompok (Himawa & Mubarak, 2023).

Selain model pembelajaran PBL, pembelajaran IPA juga membutuhkan media pembelajaran. Jenis media yang tepat untuk digunakan pada pembelajaran yaitu media interaktif. Media pembelajaran digital yang dikembangkan dengan tampilan menarik dan fitur interaktif terbukti meningkatkan minat belajar. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, efisien, dan menyenangkan (Subroto et al., 2023). Media interaktif digunakan untuk menyempurnakan media yang sudah ada dengan memberikan inovasi sesuai kebutuhan siswa dan perkembangan IPTEK menambah wawasan dan pengetahuan bagi siswa. Ketertarikan siswa pada media digital sangat besar, karena media digital sudah digunakan baik di rumah maupun di sekolah.

Proses pembelajaran pada era digital yaitu menggunakan teknologi sangat penting untuk peningkatan kualitas suatu pendidikan. Menggunakan media pembelajaran di sekolah dasar bagian terpenting harus menarik perhatian siswa tingkat sekolah dasar yang mempunyai kemampuan terbatas dalam memahami materi (Lintang et al., 2024). Teknologi yang sering dipakai dalam kegiatan pembelajaran ialah media pembelajaran digital, contohnya kahoot. Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan interaktif yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Platform ini juga memungkinkan pengguna untuk mengembangkan dan menyesuaikan materi pembelajaran atau learning object

sesuai dengan kebutuhan seperti mencocokkan, menyortir, dan kuis. Media kahoot dapat menciptakan siswa aktif dan inovatif proses belajar berlangsung. Sehingga membuat siswa terlibat dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media kahoot bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada materi siklus hidup hewan.

Penggunaan media Kahoot pada pembelajaran menawarkan beberapa keuntungan yang signifikan, di antaranya: Pertama, meningkatkan motivasi belajar siswa. Kahoot menghadirkan suasana belajar menyenangkan dan kompetitif, memberikan dorongan untuk siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kedua, mendorong partisipasi aktif. Sifatnya yang interaktif membuat seluruh siswa terlibat langsung dalam kuis, bukan hanya sebagai pendengar pasif. Ketiga, memberikan umpan balik secara langsung. Siswa memperoleh umpan balik secara langsung terkait jawaban yang mereka berikan, apakah benar atau salah, yang membantu mereka memahami materi dengan lebih cepat. Keempat, meningkatkan konsentrasi dan fokus. Format permainan dan batasan waktu pada tiap soal menuntut siswa untuk fokus dan berpikir cepat. Kelima, memudahkan guru dalam evaluasi pembelajaran, Guru dapat melihat hasil kuis secara real-time dan menganalisis sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi. Keenam, fleksibel dan mudah digunakan. Kahoot dapat diakses melalui berbagai perangkat dan dapat disesuaikan untuk berbagai tingkat dan jenis materi pembelajaran.

Perpaduan antara model pembelajaran (PBL) dan media interaktif kahoot membuat suasana belajar lebih efektif dan menyenangkan. PBL dapat

menodorong siswa lebih aktif dalam memecahkan masalah, sementara Kahoot sebagai media berbasis permainan meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian (Pramudya et al., 2019) menunjukkan bahwa penggunaan kahoot dalam model pembelajaran PBL pada materi Animalia bukan hanya membuat pembelajara interaktif, serta berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa secara nyata. Menurut (Noviati, 2022) pemakaian kahoot dalam pembelajaran berbasis masalah bisa meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) maupun penggunaan media Kahoot mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, sebagian besar penelitian tersebut mengkaji efektivitas model PBL dan media Kahoot secara terpisah atau diterapkan pada materi dan jenjang kelas yang berbeda. Penelitian yang mengkaji pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* yang didukung game interaktif Kahoot pada materi siklus hidup hewan di kelas III sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan bukti empiris mengenai pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* yang didukung game interaktif Kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas III pada materi siklus hidup hewan.

Penggunaan media Kahoot diharapkan mampu meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar. Ketika dipadukan dengan model *Problem Based Learning* (PBL), Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi yang interaktif, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah

dasar. Dengan demikian, penerapan model *Problem Based Learning* yang didukung game interaktif Kahoot diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif solusi dalam mengatasi rendahnya hasil belajar siswa pada materi siklus hidup hewan. Berdasarkan penjabaran tersebut, peneliti memiliki ketertarikan untuk mengangkatnya sebagai fokus dalam penelitian ini”

Pengaruh Model Pembelajaran Probelem Based Learning (PBL) Didukung Game Interaktif Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Pada Materi Siklus Hidup Hewan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang dipaparkan, rumusan masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) didukung Kahoot pada materi siklus hidup hewan dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran PBL yang didukung Kahoot ?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) yang didukung *game* interaktif Kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas 3 pada materi siklus hidup hewan ?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah dan tujuan dari penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) yang didukung Kahoot

dengan hasil belajar yang tidak menggunakan model pembelajaran PBL yang didukung Kahoot pada materi siklus hidup hewan ?

2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung *game* interaktif Kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas 3 pada materi siklus hidup hewan.

D. Manfaat Penelitian

1. **Manfaat Teoritis** : Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta mendorong pemanfaatan media pembelajaran digital dalam dunia pendidikan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas literatur mengenai penerapan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar, khususnya pada mata pelajaran IPA dengan materi siklus hidup hewan.
2. **Manfaat Praktis** : Melalui penelitian ini, diharapkan muncul manfaat praktis yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran berbagai pihak. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan interaktif untuk peningkatan hasil belajar siswa. Bagi siswa, penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) yang didukung Kahoot diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar, meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, dan mempermudah pemahaman materi siklus hidup hewan. Media Kahoot dapat digunakan guru sebagai alat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Bagi sekolah, penelitian ini memberikan masukan dalam

pengembangan kualitas pembelajaran berbasis teknologi dan pendekatan aktif. Selain itu, bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi atau dasar untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan model pembelajaran dan media interaktif digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar Djamiluddin, W. (2021). Belajar Dan Pembelajaran. In *Uwais Inspirasi Indonesia*.
- Aprilia, R., Laila, A., Zunaidah, F. N., & Timur, J. (2026). *SOLUSI INOVATIF PEMBELAJARAN IPA : KEEFEKTIFAN MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS STEAM UNTUK MENINGKATKAN*. (2024), 859–868.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35.
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>
- Dharma, I. M. A., & Sudewiputri, M. P. (2021). Motivasi Belajar Mahasiswa pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 295–301.
- Dzikri, A., Aisya Hadi, N. S., Susilawati, S., & Rahmasari, S. M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa: Systematic Literature Review. *AB-JME: Al-Bahjah Journal of Mathematics Education*, 1(2), 96–107. <https://doi.org/10.61553/abjme.v1i2.55>
- Estari, A. W. (2021). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs)*, 3(3), 167–186.
- Esti Primasari, B., Dwi Nur Wenda, D., Nurmilawati, M., & Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri, P. (2025). PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS SETS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERUBAHAN BENTUK ENERGI KELAS 4 SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 211–219. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25389>
- Gunawan, I. K. A., Rati, N. W., & Sudatha, I. G. W. (2021). *Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. 2, 74–82.
- Hartanti. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia. *Jurnal Pendidikan*.
- Himawan, J. S., & Mubarak, H. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

- Melalui PBL Berbantuan Media Peran Pada Kelas IV. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nasional (JIPNAS)*, 1(1), 28–37. <https://doi.org/10.59435/jipnas.v1i1.49>
- Husniyah, R., Widiatsih, A., & Kurniawan, N. (n.d.). *PENGEMBANGAN WEBSITE MENGGUNAKAN GOOGLE SITES MATERI PRODUKSI PADA TUMBUHAN DAN HEWAN UNTUK SMP / MTs PADA MASA PADEMI COVID 19 PENDAHULUAN Pada Abad 21 adalah merupakan era teknologi informasi & Komunikasi yang sangat berkembang pesat . 4 pilar tentang p.* 47–58.
- I Putu Aditya Perdana, T. D. V. (2024). *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR: LITERATURE REVIEW.* 2(12), 306–312.
- IKHSAN, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Kemendikbud. (2022). *BADAN STANDAR, KURIKULUM DAN ASESMEN PENDIDIKAN.*
- Kusumaningrum, N. D., & Ardiansyah, A. S. (n.d.). *TELAAH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI.* 143–157.
- Legina, N., & Sari, P. M. (2022). Jurnal Paedagogy : Jurnal Paedagogy : kegiatan pembelajaran maka dari itu keterampilan berpikir kritis harus terus diasah agar dapat. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 9(3), 375–385.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Lintang, G. P. A. W., ZUNAIDAH, F. N., & NURMILAWATI, M. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS FLIPBOOK PADA MATERI MAKHLUK HIDUP DALAM EKOSISTEM DI KELAS V SDN SATAK 2. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(2), 74–88. <https://doi.org/10.51878/science.v4i2.2964>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.

- Magdalena, I., Septiarini, A. A., & Nurhaliza, S. (2020). Penerapan Model-Model Desain Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 241–265. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Marasabessy, A. (2025). *Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. 299–307.
- Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 5(2), 130–138. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v5i2.392>
- Meilasari, S., M, D., & Yelianti, U. (2020). Kajian model pembelajaran PBL di sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 21(1), 1–9.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.
- Nasution, W. H. R. (2019). Pemanfaatan Media Kahoot dalam pembelajaran IPA Pada Sekolah Dasar Di Era Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 894–898.
- Ndolanak, Y. H. (2023). *Pengetahuan Siswa Tentang Metamorfosis : Metode Ceramah Vs Metode Diskusi Pada Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar*. (6), 32–35.
- Nindiasari, H., Fatah, A., Magister Pendidikan Matematika Untirta, P., & Raya Palka No, J. K. (2022). Analisis Meta: Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02), 1558–1567.
- Noviati, W. (2022). penerapan model pembelajaran problem based learning(PBL)dalam meningkatkan hasil belajar IPA di SD. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 19–27. [file:///C:/Users/ASUS/Downloads/1097-Article Text-3401-1-10-20230117.pdf](file:///C:/Users/ASUS/Downloads/1097-Article%20Text-3401-1-10-20230117.pdf)
- Oktapia, L., Dwizar, F. Z., Febi, C., Tanjung, P., & Rizky, R. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 1482–1488.
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). MEDIA KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA Students ' Perception of Utilizing Kahoot In Indonesian Language Learning. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 08(02), 290–306.
- Pramudya, E., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pbl. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*,

3(2), 320–329. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i2.391>

- Prihatini, N. W., Dewi, S. M., Buana, U., Karawang, P., Klari, K., Karawang, K., Barat, J., Kahoot, M., & Dasar, S. (2024). *Analisis Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*. 5(4), 4429–4435.
- Salzabila, P. A., Fakhriyah, F., Sulistyorini, S., Dasar, G. S., & Kudus, U. M. (2025). *Pemetaan Miskonsepsi Konsep Metamorfosis pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Instrumen Diagnostik Four-Tier*. 9, 20862–20870.
- Sari, M. (2012). *BLENDED LEARNING, MODEL PEMBELAJARAN ABAD ke-21 DI PERGURUAN TINGGI*.
- Sitinjak, E. K. et al. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media KOKAMI Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JEBIT MANDIRI - Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Teknologi*, 1(1), 51–55.
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473–480. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Sudewiputri, M. P., & Dharma, I. M. A. (2021). Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 427. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38900>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif* (2nd ed.). Alfabeta.
- Sumboro, B., & Novianto, A. W. (2023). *Pengenalan Metamorfosis Sempurna Dan Tidak Sempurna Menggunakan Augmented Reality*. 29(1). <https://doi.org/10.36309/goi.v29i1.191>
- Tafonao, T. (2020). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Teibang, D., Formatif, A., Balik Pembelajaran, U., Hasil Belajar, E., Guru, K., & Pendidikan, T. (2019). Evaluasi Hasil Asesmen Melalui Pemberian Umpan Balik dalam Tes Formatif sebagai Tolak Ukur Hasil Belajar Siswa. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8, 2236–2242. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–

140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>

Wati, S. F., Saputra, A. A., & Efriliyanti, L. (2024). Manajemen Pengelolaan Kelas dalam Menciptakan Lingkungan Positif. *Journal of Education Management Research*, 2(1), 38–46.