

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN SOCRATIVE TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR IPAS DI MI AL-KHOIRIYAH KELAS V**

Oleh

HAMZAH SIHAP

19140090



JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDA'YAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGEREI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN SOCRATIVE TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR IPAS DI MI AL-KHOIRIYAH KELAS V**

Diajukan untuk Menyusun Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtida'iyah

Oleh

HAMZAH SIHAP

19140090



JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDA'IIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGEREI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

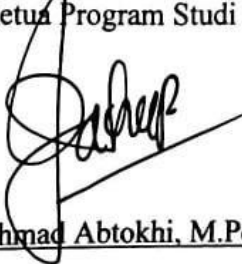
Skripsi dengan judul *“Implementasi Media Socrative Terhadap Motivasi Belajar IPAS di MI Al-Khoiriyah Kelas V”* oleh **Hamzah Sihap** ini telah diperiksa dan disetujui ke siding ujian skripsi

Dosen Pembimbing



Fitratul Uyun, M.Pd
NIP 198210222023212017

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Ahmad Abtokhi, M.Pd
NIP. 197610032003121004

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN SOCRACTIVE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPAS DI MI AL-KHOIRIYAH KELAS V"** oleh **Hamzah Sihap** ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 26 Mei 2026.

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Penguji Utama

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018



Penguji

Rois Imron Rosi, M.Pd

NIP. 19910227 201802011127



Sekretaris Sidang

Fitratul Uyun, M.Pd

NIP. 19821022 201802012132



Dosen Pembimbing

Fitratul Uyun, M.Pd

NIP. 19821022 201802012132



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M. A
NIP. 197008132000031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hamzah Sihap
NIM : 19140090
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Implentasi Media Pembelajaran Socrative Terhadap
Motivasi Belajar IPAS di MI – ALKHOIRIYAH Kelas V

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Malang, 26 Mei 2026

Hormat saya,



Hamzah Sihap
NIM. 19140040

Fitrarul Uyun, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Hamzah Sihap

Lamp : 4 (empat) eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang

Di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Hamzah Sihap

NIM 19140040

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Implentasi Media Pembelajaran Socrative Terhadap Motivasi Belajar IPAS di MI – ALKHOIRIYAH Kelas V

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Dosen Pembimbing



Fitrarul Uyun, M.Pd

NIP. 19821022 201802012132

ABSTRAK

Hamzah Sihap. 2026. *Implementasi Media Pembelajaran Socrative terhadap Motivasi Belajar IPAS di MI Al-Khoiriyah Kelas V*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Fitratul Uyun, M.Pd.

Kata kunci: Socrative, media pembelajaran, motivasi belajar, IPAS, Madrasah Ibtidaiyah.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik akibat pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Socrative merupakan media pembelajaran berbasis digital yang dapat menciptakan pembelajaran lebih menarik, interaktif, serta memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran Socrative serta menganalisis perannya dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas V di MI Al-Khoiriyah. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap kepala madrasah, guru kelas V, dan peserta didik. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan uji keabsahan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran Socrative berjalan dengan baik melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Penggunaan fitur-fitur Socrative, seperti kuis interaktif, umpan balik secara langsung (*real-time*), dan unsur gamifikasi, mampu meningkatkan perhatian, keaktifan, rasa percaya diri, serta antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran IPAS. Analisis berdasarkan teori ARCS Keller menunjukkan bahwa Socrative mampu meningkatkan aspek *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction* sehingga motivasi belajar siswa meningkat. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan perangkat, kualitas jaringan internet, dan kemampuan teknologi sebagian guru. Kendala tersebut dapat diatasi melalui persiapan perangkat yang memadai, pengelolaan pembelajaran yang baik, serta peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan media digital. Dengan demikian, media pembelajaran Socrative dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS di MI Al-Khoiriyah.

ABSTRAK

Hamzah Sihap. 2026. Implementation of Socrative Learning Media on IPAS (Natural and Social Sciences) Learning Motivation in Grade V at MI Al-Khoiriyah. Undergraduate Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: Fitratul Uyun, M.Pd.

Keywords: Socrative, learning media, learning motivation, IPAS, Madrasah Ibtidaiyah.

This research was motivated by students' low learning motivation resulting from instruction that remained dominated by conventional methods and lacked the use of interactive learning media. Socrative is a digital-based learning medium capable of creating more engaging and interactive lessons while providing immediate feedback to students. This study aims to describe the implementation of Socrative learning media and analyze its role in enhancing IPAS learning motivation among Grade V students at MI Al-Khoiriyah. The study employed a qualitative approach with a descriptive research design. Data were collected through observation, interviews, and documentation involving the madrasah principal, the Grade V teacher, and the students. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing, with validity verified using source triangulation and method triangulation.

The research results indicate that the implementation of Socrative learning media proceeded effectively through the stages of planning, execution, and evaluation. The use of Socrative features—such as interactive quizzes, real-time feedback, and gamification elements—successfully boosted students' attention, active participation, self-confidence, and enthusiasm during the IPAS learning process. Analysis based on Keller's ARCS theory demonstrates that Socrative effectively enhanced the aspects of Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction, thereby increasing student learning motivation. However, there were some obstacles, such as limited device availability, internet network quality, and varying levels of technological proficiency among teachers. These challenges can be overcome through adequate device preparation, effective lesson management, and the enhancement of teacher competence in utilizing digital media. Thus, the Socrative learning medium can serve as an effective alternative for enhancing learning motivation in the IPAS subject at MI Al-Khoiriyah.

ملخص البحث

" وأثرها على دافعية التعلم في مادة العلوم الطبيعية Socrative حمزة سيهاب. 2026. تطبيق وسيلة التعلم " الابتدائية الإسلامية. MI Al-Khoiriyah) لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة "IPAS والاجتماعية (Madrasah رسالة تخرج (بكالوريوس). برنامج دراسة إعداد معلمي المدارس الابتدائية الإسلامية (في UIN)، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية (Ibtidaiyah) (M.Pd)، (Fitratul Uyun)مالانج. المشرف: فيتراتول عيون

(العلوم الطبيعية والاجتماعية)، مدرسة IPAS، وسيلة تعليمية، دافعية التعلم، Socrative لكلمات المفتاحية: Madrasah Ibtidaiyah ابتدائية إسلامية

نبيع هذا البحث من ملاحظة انخفاض دافعية التعلم لدى الطلاب نتيجة لأساليب التدريس التقليدية التي تفتقر إلى " وسيلة تعليمية رقمية قادرة على جعل الدروس أكثر جاذبية Socrative استخدام وسائل التعلم التفاعلية. تُعد " وتفاعلية، مع توفير تغذية راجعة فورية للطلاب. تهدف هذه الدراسة إلى وصف تطبيق وسيلة التعلم لدى طلاب الصف الخامس في مدرسة IPAS وتحليل دورها في تعزيز دافعية التعلم لمادة Socrative " . اعتمدت الدراسة المنهج النوعي (الكيفي) بتصميم بحثي وصفي. تم جمع البيانات MI Al-Khoiriyah من خلال الملاحظة والمقابلات والوثائق، وشملت المشاركين مدير المدرسة ومعلم الصف الخامس والطلاب. أُجري تحليل البيانات عبر مراحل: اختزال البيانات، وعرض البيانات، واستخلاص النتائج، مع التحقق من الصلاحية باستخدام أسلوب تثليث المصادر وتثليث الطرق.

" تم بفعالية عبر مراحل التخطيط والتنفيذ والتقييم. Socrative تشير نتائج البحث إلى أن تطبيق وسيلة التعلم " - مثل الاختبارات التفاعلية، والتغذية Socrative وقد ساهم استخدام ميزات " (- في تعزيز انتباه الطلاب gamification الراجعة الفورية، وعناصر التلعيب) . كما أظهر التحليل المستند إلى IPAS ومشاركتهم الأنشطة وثقتهم بأنفسهم وحماستهم أثناء عملية تعلم مادة (، Attention عززت بفعالية جوانب الانتباه (Socrative) أن "Keller لـ "كيلر" (ARCS نظرية (، مما أدى إلى زيادة دافعية (Satisfaction)، والرضا (Confidence)، والثقة (Relevance) والملاءمة (التعلم لدى الطلاب. ومع ذلك، واجه التطبيق بعض العقبات، مثل محدودية توفر الأجهزة، وجودة شبكة الإنترنت، وتباين مستويات الكفاءة التقنية لدى المعلمين. ويمكن التغلب على هذه التحديات من خلال توفير الأجهزة بشكل كافٍ، والإدارة الفعالة للدروس، وتعزيز كفاءة المعلمين في استخدام الوسائط الرقمية. وبناءً على MI في مدرسة "IPAS" بديلاً فعالاً لتعزيز دافعية التعلم في مادة Socrative ذلك، يمكن اعتبار وسيلة التعلم " Al-Khoiriyah."

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, serta hidayah –Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan para sahabatnya.

Proposal Penelitian skripsi ini disusun untuk memenuhi tugas akhir dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang khususnya dilingkungan fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Pada penelitian skripsi ini penulis menyajikan judul tentang **“Implementasi Media Pembelajaran Socrative Terhadap Motivasi Belajar IPAS di MI AL – KHOIRIYAH Kelas V”**

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan belum mencapai tingkat kesempurnaan yang diharapkan. Oleh sebab itu, penulis dengan penuh harapan mengundang berbagai pihak untuk memberikan kritik dan saran yang konstruktif demi perbaikan dan penyempurnaan penulisan ini. Masukan tersebut diharapkan tidak hanya berguna untuk meningkatkan kualitas hasil skripsi ini, tetapi juga dapat menjadi pelajaran berharga bagi penulis untuk pengembangan kemampuan di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan ridho-Nya atas setiap upaya yang kita lakukan dalam mencapai kebaikan dan kebermanfaatan.

Selain itu, penulis juga memanjatkan doa agar hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat serta berdampak positif bagi para pembaca. Aamiin.

Malang, 28 April 2026
Hamzah Sihap
19140090

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat penelitian	6
E. Ruang lingkup penelitian.....	7
F. Originalitas penelitian.....	8
G. Definisi operasional.....	13
H. Media Pembelajaran <i>Socrative</i>	13
I. Sistematika Pembahasan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Landasan Teori.....	16
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	16
2. Jenis – Jenis Media Pembelajaran.....	19
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	20
B. Media Pembelajaran <i>Socrative</i>	22
C. Motivasi Belajar	28
1. Pengertian Motivasi	28
2. Motivasi menurut beberapa tokoh.....	29
3. Pengertian Motivasi Belajar.....	30
4. Prinsip Motivasi Belajar.....	31
5. Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam	32
D. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	33
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	33
2. Tujuan Pembelajaran IPAS	36
3. Karakteristik Mata Pelajaran IPAS	39
4. Ruang Lingkup Materi IPAS	42
5. Prinsip Pembelajaran IPAS	45
6. Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka	47

7. Peran Media Pembelajaran dalam Pembelajaran IPAS	50
BAB III METODE PENELITIAN.....	53
A. Pendekatan Dan jenis Penelitian	53
B. Kehadiran Peneliti.....	55
E. Lokasi Penelitian.....	56
F. Data dan Sumber Data	57
G. Teknik Pengumpulan Data.....	58
H. Analisis Data	60
I. Keabsahan Data.....	62
J. Prosedur Penelitian.....	63
BAB IV	65
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	65
A. Paparan Data	65
B. Hasil Penelitian	66
BAB V	72
PEMBAHASAN	72
A. Implementasi dan Dinamika Penggunaan Socrative dalam Pembelajaran IPAS	74
B. Pengaruh Socrative terhadap Peningkatan Motivasi Belajar IPAS: Sebuah Analisis Berdasarkan Teori ARCS (Keller)	79
C. Kendala dan Solusi dalam Implementasi	82
D. Sintesis dan Hubungan dengan Literatur Terdahulu.....	82
E. Implikasi Praktis dan Rekomendasi.....	83
BAB VI	84
PENUTUP.....	84
A. Kesimpulan	84
B. Mekanisme Socrative yang Meningkatkan Motivasi.....	84
C. Manfaat Spesifik dalam Kegiatan Pembelajaran IPAS.....	84
D. Kesimpulan Dan Implikasi.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Seorang guru profesional diharapkan mampu menunjukkan kreativitas dalam mengelola kelas. Hal ini sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tepatnya pada Pasal 7 ayat (1) huruf d, yang menyatakan bahwa profesi guru merupakan suatu bidang pekerjaan dengan karakteristik khusus yang membedakannya dari profesi lainnya. Profesi ini harus dijalankan berdasarkan prinsip-prinsip yang mengharuskan para guru memiliki kompetensi yang relevan dengan profesi mereka, serta sesuai dengan tanggung jawab dan tugas yang menjadi bagian dari peran mereka sebagai pendidik. Kompetensi tersebut meliputi berbagai aspek, seperti pengetahuan, keterampilan, dan perilaku, yang perlu dikuasai, dipahami, serta diterapkan secara efektif oleh seorang guru. Langkah ini diambil untuk menjamin bahwa setiap tanggung jawab yang diberikan dapat diselesaikan dengan sebaik mungkin, sesuai dengan standar yang telah ditentukan sebelumnya. Selain itu, tindakan ini juga dimaksudkan agar pelaksanaannya sejalan dengan prinsip-prinsip profesionalisme yang menjadi pedoman utama dalam menjalankan tugas atau profesi terkait.¹

Pada metode pembelajaran konvensional di masa lalu, model ceramah masih sering digunakan, sehingga guru cenderung kurang memperhatikan sejauh mana siswa memahami materi. Pendekatan ini dianggap kurang efektif karena tidak memungkinkan siswa untuk belajar secara optimal, yang pada akhirnya berdampak pada menurunnya motivasi mereka dalam menjalani proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar, seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) atau Lembar Kerja Siswa (LKS), presentasi menggunakan PowerPoint, tayangan video, buku paket, hingga fasilitas perpustakaan.

¹ Undang – undang republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen. Hlm. 5

Pendekatan semacam ini menciptakan kesan bahwa proses pembelajaran didominasi oleh peran guru (*teacher-centered learning*), di mana guru dipandang sebagai sumber utama, bahkan satu-satunya, dalam menyampaikan informasi. Sementara itu, siswa cenderung diposisikan sebagai pihak yang menerima informasi secara pasif tanpa banyak terlibat dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif atau mandiri.

Metode pembelajaran satu arah, di mana guru hanya berperan sebagai pemberi materi tanpa memberikan ruang bagi siswa untuk memberikan tanggapan atau berinteraksi, cenderung menyebabkan siswa kehilangan minat dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini juga membuat siswa menjadi pasif selama proses belajar berlangsung, karena kurangnya kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam diskusi atau aktivitas pembelajaran lainnya. Penggunaan media pembelajaran semacam ini dianggap kurang bermakna bagi pengalaman belajar siswa, tidak mendukung pemahaman yang mendalam, serta berpotensi menciptakan suasana kelas yang pasif dan membosankan. Paulo Freire, seorang ahli pendidikan, mengkritik pendekatan *teacher-centered* seperti ini, dengan menyatakan bahwa sistem pendidikan tersebut dapat merendahkan martabat manusia.²

Hal tersebut memberikan pengaruh terhadap tingkat motivasi siswa serta hasil belajar yang mereka capai. Mahasiswa yang memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi cenderung mencapai hasil belajar yang optimal karena mereka lebih berkomitmen dalam menghadapi proses pembelajaran, mampu mengatasi hambatan, dan memanfaatkan waktu serta sumber daya dengan lebih efektif. Proses belajar mengajar adalah salah satu elemen penting yang memiliki peran signifikan dalam menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan. Proses pembelajaran yang dilakukan secara efektif memiliki potensi besar untuk memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keberhasilan dan

² Rus'an Mujahida, 'Analisis Perbandingan Teacher Centered Learning Dan Learner Centered', *Journal of Pedagogy*, 2.2 (2019), 323–31.

pencapaian akademik siswa. Selain itu, proses ini juga berfungsi sebagai media utama dalam mentransfer ilmu pengetahuan, sehingga diharapkan tujuan pendidikan dapat dicapai dengan hasil yang maksimal dan optimal sesuai dengan harapan.

Tujuan utama dalam pendidikan adalah memastikan siswa dapat memahami materi. Selain itu, penting juga memastikan bahwa pengetahuan dan informasi yang baru diperoleh dapat dimanfaatkan dan memberikan manfaat jangka panjang, sehingga tetap relevan sepanjang hidup mereka. Salah satu faktor kunci untuk mencapai tujuan ini adalah motivasi. Tanpa motivasi dalam satu atau beberapa aspek, siswa cenderung sulit untuk memahami secara mendalam atau mempertahankan ilmu yang telah mereka pelajari.

Untuk meningkatkan efektivitas program pembelajaran di sekolah maupun di ruang kelas, para pendidik perlu memberikan perhatian yang serius terhadap pemenuhan kebutuhan siswa. Hal ini penting karena kebutuhan tersebut menjadi dasar bagi siswa untuk mencapai potensi belajar yang optimal. Hal ini dapat dilakukan dengan merujuk pada hierarki kebutuhan yang relevan, sehingga pendekatan pengajaran dapat lebih sesuai dengan kondisi dan keinginan siswa. Pemenuhan kebutuhan ini harus dilakukan secara berurutan, dimulai dari kebutuhan fisiologis, keselamatan, hingga aktualisasi diri.³

Guru diharapkan senantiasa memiliki kemampuan untuk berinovasi dan menciptakan berbagai ide kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu upaya untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang tepat, sehingga proses belajar dapat dirancang menjadi lebih menarik, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Media pembelajaran memiliki berbagai keuntungan, salah satunya sebagai alat untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan adalah mendorong penggunaan media pembelajaran yang tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang tinggi,

³ Modul pertama memahami proses pembelajaran

sehingga dapat mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan.

Perkembangan zaman saat ini seringkali ditandai oleh berbagai perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pertumbuhan ekonomi, kemajuan teknologi, dan perkembangan ilmu pengetahuan. Namun, kemajuan tersebut juga dapat membawa tantangan dan masalah dalam kehidupan. Jika proses adaptasi terhadap teknologi modern tidak diterapkan sejak dini, generasi mendatang berisiko tertinggal dalam aspek sosial, teknologi, maupun ilmu pengetahuan. Hal ini dapat memicu munculnya berbagai permasalahan lainnya di masa depan.

Berdasarkan data aktual dan kondisi yang teridentifikasi langsung dari lapangan, proposal penelitian ini mengajukan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Socrative untuk meningkatkan kelancaran proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPAS. Socrative adalah sebuah platform interaktif yang dirancang untuk memungkinkan guru menciptakan kuis atau permainan edukatif yang melibatkan partisipasi siswa secara aktif dan langsung, serta memungkinkan interaksi terjadi secara real-time. Situasi ini menciptakan peluang untuk interaksi yang lebih aktif, mendalam, dan bermakna antara siswa dengan materi pembelajaran, yang pada akhirnya dapat berkontribusi pada peningkatan efektivitas proses belajar secara keseluruhan.

Dalam studi yang berjudul "Studi Komparasi Penggunaan Platform Socrative dan Classdojo di Kelas Google Classroom" yang diterbitkan dalam Jurnal IT-EDU, Volume 05, Nomor 01, Tahun 2020, terungkap bahwa kedua platform tersebut dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Meskipun Socrative memiliki berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan secara optimal oleh guru, masih sedikit guru maupun penelitian sebelumnya yang mengimplementasikan aplikasi ini dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dianggap sangat penting untuk menggali lebih dalam tentang penerapan metode Socrative dalam pembelajaran IPAS di kelas V MI Al-Khoiriyah, serta untuk menilai sejauh mana penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman lebih lanjut tentang efektivitas Socrative dalam meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa.

MI Al-Khoiriyah adalah sebuah Madrasah Ibtidaiyah yang berlokasi di daerah Tirtomoyo, tepatnya di Jalan H. Nur Rois, Genitri, Tirtomoyo, Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang. Madrasah ini memiliki berbagai kegiatan, mulai dari pembiasaan karakter religius, kegiatan mengaji, pembelajaran, hingga ekstrakurikuler. Beragamnya aktivitas ini tentu memengaruhi proses pembelajaran, sehingga guru dituntut untuk lebih berupaya dalam menyampaikan materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk mendorong peningkatan prestasi belajar siswa adalah dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang berbasis teknologi. Salah satu contoh media yang dapat digunakan adalah aplikasi Socrative, yang memungkinkan interaksi lebih dinamis dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan mampu mendukung pemahaman siswa dengan cara yang lebih interaktif dan mudah diakses.

Dengan pendekatan ini, media tersebut diharapkan mampu memberikan dukungan bagi guru dalam proses mengajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih efektif, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI Al-Khoiriyah. Namun demikian, penerapan Media Pembelajaran Socrative perlu disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan khusus yang ada di masing-masing sekolah, sehingga penggunaan media tersebut dapat lebih optimal dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini penting untuk memastikan bahwa pemanfaatan Socrative sesuai dengan konteks dan karakteristik siswa serta materi yang diajarkan, agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan mencapai hasil yang diinginkan.

Berawal penjabaran permasalahan di atas, penulis terdorong untuk melakukan penerapan media pembelajaran socrative yang lebih mendalam di MI Al-Khoiriyah ini. Terlebih, banyak permasalahan salah satu contohnya yaitu kurangnya tenaga pendidik laki-laki, metode pembelajaran yang masih di bilang membosankan, pemberian tugas seperti halnya zaman dahulu. Oleh sebab itu, permasalahan di atas menjadi pemikiran peneliti melakukan penelitian “Penerapan Media Pembelajaran Socrative Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Al-Khoiriyah”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka dalam proposal penelitian ini mendasarkan penerapan media pembelajaran socrative dengan rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana Implementasi Media Socrative Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS siswa di MI Al - Khoiriyah ?
2. Bagaimana peran media socrative dalam meningkatkan hasil belajar ?

C. Tujuan Penelitian

Dalam focus penelitian yang telah di ambil, maka tujuan penelitian yang akan di dapatkan adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan implementasi penggunaan media socrative dalam meningkatkan hasil belajar IPAS di MI Al – Khoiriyah
2. Mendeskripsikan peran media dalam pembelajaran socrative dalam meningkatkan hasil belajar IPAS di MI Al – Khoiriyah

D. Manfaat penelitian

- Penulis berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam konteks

pengajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat tercipta inovasi baru yang dapat memperkaya proses pembelajaran IPAS, sehingga lebih efektif dan menarik bagi siswa. Selain itu, diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat menjadi sumber referensi atau panduan yang berguna bagi penelitian-penelitian yang akan datang. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperluas cakupan dan memperdalam pemahaman terhadap literatur yang sudah ada, sehingga dapat mendukung pengembangan pengetahuan lebih lanjut di bidang ini.

2. Manfaat secara praktis

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan memberikan wawasan yang berguna dan informatif, tidak hanya bagi para peneliti, tetapi juga bagi para guru IPAS, terutama dalam hal pemanfaatan media Socrative sebagai alat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan interaktivitas dalam proses belajar mengajar. Media ini diharapkan dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa MI Al-Khoiriyah mengenai keuntungan dan manfaat penggunaan media Socrative dalam mendukung proses pembelajaran mereka. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan siswa dapat memperluas wawasan mereka mengenai berbagai metode pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Lebih jauh lagi, penelitian ini juga bertujuan untuk memenuhi persyaratan akademik yang diperlukan bagi penulis untuk memperoleh gelar sarjana, sekaligus memberikan kontribusi terhadap pengembangan cara-cara belajar yang lebih efektif.

E. Ruang lingkup penelitian

Objek penelitian ini adalah siswa kelas v MI Al – Khoiriyah, Program pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, factor penunjang dan penghambat yang ada di MI Al – Khoiriyah dalam menumbuhkan motivasi belajar pada siswa.

F. Originalitas penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis mendalam untuk membandingkan dan mengidentifikasi perbedaan serta persamaan antara berbagai bidang kajian yang telah diteliti sebelumnya, dengan tujuan untuk menilai sejauh mana keabsahan dan relevansi temuan-temuan tersebut dalam konteks penelitian yang sedang dilakukan. Bidang yang menjadi fokus penelitian ini adalah "Penerapan Media Pembelajaran Socrative pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Siswa Kelas V MI Al-Khoiriyah". Tujuan utama dari pembahasan ini adalah untuk membedakan kajian yang dilakukan dengan penelitian sejenis sebelumnya, sehingga perbandingan antara hasil penelitian ini dengan penelitian-penelitian yang telah ada sebelumnya dapat dilakukan dengan lebih jelas melalui analisis yang akan dipaparkan berikut ini:

Pertama, Pada tahun 2021, Rafika, yang berasal dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi." Dalam penelitian ini, ditemukan beberapa hasil yang signifikan, antara lain: (1) Motivasi belajar siswa di kelas eksperimen tercatat mencapai 80,54%, yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai 73,13%. Perbedaan ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada skor rata-rata antara kedua kelompok yang diuji. (2) Penelitian ini juga melibatkan pengukuran melalui pretest dan posttest, di mana rata-rata nilai yang diperoleh oleh siswa di kelas eksperimen adalah 83,92, sementara di kelas kontrol nilai rata-rata yang tercatat adalah 72,50. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang sangat mencolok antara kedua kelompok dalam hal pencapaian hasil belajar.⁴

⁴ Rafika, "Pengaruh Penggunaan Media Game Eduksi Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS siswa kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi", Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Malang, 2020, hlm. 21

Kedua, Pada tahun 2020, Nurfadilah, seorang mahasiswa dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, melakukan penelitian dengan judul skripsi "Analisis Model Pembelajaran Quiz Team yang Dibantu Media Pembelajaran Socrative terhadap Hasil Belajar". Dalam penelitian ini, Nurfadilah menggunakan pendekatan penelitian kepustakaan, yang melibatkan analisis terhadap sepuluh jurnal atau artikel ilmiah yang berkaitan dengan topik yang sedang diteliti. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Quiz Team* yang didukung oleh penggunaan media pembelajaran Socrative mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Selain memberikan dampak positif pada keberlangsungan pembelajaran, penggunaan media ini juga terbukti berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, kombinasi metode ini dinilai sebagai pendekatan yang efektif dan layak untuk diterapkan dalam konteks dunia pendidikan, khususnya dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.⁵

Ketiga, Pada tahun 2020, Finita Primadari, seorang mahasiswa dari Universitas Negeri Semarang, menyusun skripsi yang berjudul "Analisis Konsep Socrative dalam Proses Pembelajaran Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 3 Slawi." Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan dilaksanakan di SMA Negeri 3 Slawi. Subjek penelitian melibatkan guru mata pelajaran Sosiologi serta siswa dari kelas X IPS 1 dan X IPS 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang cenderung positif terhadap proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari banyaknya komentar seperti "asik," "menarik," "seru," "santai," "nyaman," dan "mudah dipahami." Respons positif ini disebabkan oleh minimnya hambatan selama proses pembelajaran, yang dilakukan secara berkelompok menggunakan ponsel.

⁵ Nurdalifah, "Analisis Model Pembelajaran Quiz Team berbantu Media Pembelajaran Socrative terhadap Hasil Belajar", Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Hlm. 28

Pendekatan ini memberikan kesan kepada siswa bahwa mereka lebih seperti sedang bermain daripada belajar, sehingga menciptakan suasana yang lebih santai dan menyenangkan. Namun demikian, penggunaan media Socrative dalam pembelajaran mata pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 3 Slawi masih terbatas pada pengambilan nilai saja, tanpa adanya upaya untuk mengintegrasikan media ini dalam pembelajaran rutin sehari-hari.⁶

Keempat, Riryn Fatmawati, yang berasal dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Lamongan, dalam jurnal yang diterbitkan pada Vol 7 No 2 tahun 2020 dengan judul “The Effect of Applying Socrative on Students’ Reading Ability”, melaporkan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca siswa. Berdasarkan hasil pra-tes, rata-rata nilai siswa adalah 58,94, sementara setelah diberikan perlakuan menggunakan Socrative, nilai pasca-tes mengalami peningkatan dengan rata-rata mencapai 95. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan Socrative memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan membaca siswa, khususnya di bidang Teknik Komputer dan Jaringan di SMKN 1 Baureno pada tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini juga melibatkan pengumpulan data tambahan menggunakan kuesioner. Berdasarkan hasil analisis terhadap data yang diperoleh, penulis menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Socrative terbukti sangat efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran siswa pada jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMKN 1 Baureno.⁷

Kelima, Antonius Agus Wijaya (2017), dalam tesisnya yang berjudul “*The Role of Digital Learning Facilitation: Socrative App to Engage Students in Learning English*”, yang diterbitkan di English Language Education, Universitas

⁶ Prima, Finita “Socrative sebagai variabel independen, subyek penelitian mata pelajaran Sosiologi yang masih relevan dengan IPS secara Umum”, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2020 Hlm. 17

⁷ Riryn Fatmawati “The Effect Of Applying Socrative On Students’ Reading Ability” Jurnal, Vol 7 No 2 Tahun 2020

Sanata Dharma Yogyakarta, bertujuan untuk mengadopsi dan mengevaluasi penggunaan aplikasi pembelajaran digital, yaitu Socrative, dalam meningkatkan minat siswa untuk belajar bahasa Inggris di kelas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kuantitatif, di mana data dikumpulkan melalui kuesioner yang menggunakan skala penilaian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Socrative secara signifikan berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa, dengan para siswa merasa lebih nyaman dan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung selama proses pengajaran menggunakan aplikasi tersebut.⁸

Tabel 1.1 originalitas penelitian.

NO	Nama Judul & Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Keterangan
1	Rafika dari skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, th 2021	Motivasi dan Hasil Belajar sebagai variable dependen Menggunakan pendekatan kuantitatif	Quiziz sebagai variable independen sedangkan peneliti menggunakan socrative	Dari berbagai rujukan penelitian terdahulu ini di harapkan bisa memperkuat dan menambah data dalam penelitaian ini
2	Nurfadilah dari skripsi Universitas Muhammadiyah	Socrative sebagai variabel independen	Menggunakan metode library research	

⁸ Antonius Agus, “*The Role Of Digital Learning Facilitation: Socrative App To Engage Students In Learning English*” Thesis 2017

	Sumatera Utara, th 2020	Hasil belajar sebagai variable dependen	
3	Finitra Prima dari Universitas Negeri Semarang, th 2020	Socratif sebagai variable independen mata pelajaran sosiologi yang masih relevan dengan mata pelajaran yang umum	Menggunakan penelitian metode kualitatif
4	Ryrin fatmawati dari jurnal universitas lamongan, th 2020.	Socrative sebagai variable independen, menggunakan eksperimental	Kemampuan computer sebagai variable dependen
5	Antonius Agus w dari Thesis Universitas sanata darma Yogyakarta, th 2017.	Objek penelitian menggunakan socrative	Menggunakan metode PTK

Berdasarkan berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan berbagai sumber yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran, seperti Socrative, memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan tingkat perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan. Pemanfaatan platform ini terbukti dapat menarik perhatian siswa lebih baik, memfasilitasi interaksi yang lebih dinamis, dan mendukung pemahaman mereka terhadap materi dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Selain itu, penggunaan media tersebut juga dapat memperkuat

semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, sekaligus memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar mereka. Dengan demikian, Socrative dapat berperan dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Berdasarkan berbagai teori dan metode yang telah diterapkan dalam penelitian sebelumnya, penulis berencana untuk mengaplikasikan temuan-temuan tersebut pada siswa MI Al-Khoiriyah. Tujuan dari penerapan ini adalah untuk memperbarui dan memperkaya informasi yang berkaitan dengan penelitian terdahulu serta memberikan manfaat yang positif bagi perkembangan dan kemajuan sekolah tersebut. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam meningkatkan kualitas pendidikan di MI Al-Khoiriyah.

G. Definisi operasional

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini memerlukan penjelasan lebih mendalam agar tidak terjadi perbedaan pemahaman atau penafsiran yang dapat membingungkan. Untuk itu, agar makna dari istilah-istilah tersebut lebih jelas dan tidak menimbulkan kerancuan, berikut ini diberikan definisi singkat dari setiap istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini:

H. Media Pembelajaran *Socrative*

Socrative adalah sebuah aplikasi yang banyak dimanfaatkan oleh para pendidik untuk merancang dan mengelola soal ujian. Aplikasi ini juga menawarkan berbagai fitur yang dirancang khusus untuk mempermudah dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di dalam kelas, baik bagi guru dalam memberikan materi maupun bagi siswa dalam memahami pelajaran. Dengan penggunaan fitur-fitur yang disediakan, *Socrative* bertujuan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien. Aplikasi ini dirilis pada tahun 2011 dan didirikan oleh tiga orang pengusaha, yaitu Amit Maimon, Benjamin Berte, dan Michael West, dengan tujuan untuk meningkatkan interaksi dan efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar.

1. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan sebuah faktor yang berfungsi sebagai dorongan internal maupun eksternal yang memicu siswa untuk secara aktif terlibat dan

berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Dorongan ini berasal dari berbagai sumber yang mempengaruhi siswa, baik dari dalam diri mereka sendiri (internal) seperti minat, tujuan pribadi, atau rasa ingin tahu, maupun dari faktor luar (eksternal) seperti dukungan dari lingkungan, guru, atau harapan dari orang lain. Faktor internal meliputi minat, tujuan pribadi, dan rasa ingin tahu, sementara faktor eksternal bisa berupa dukungan dari lingkungan, seperti keluarga, guru, atau teman sebaya. Motivasi ini berfungsi sebagai panduan yang membantu siswa dalam menjalankan aktivitas belajar dengan fokus, sehingga mereka dapat mencapai tujuan akademik yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, motivasi belajar memainkan peran penting dalam menentukan seberapa besar usaha dan komitmen siswa terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan penyampaian dan interpretasi isi penelitian ini, sistematika pembahasan disusun sebagai berikut :

BAB I: Pendahuluan berisi uraian mengenai latar belakang atau konteks yang menjadi landasan utama atau alasan dilakukannya suatu penelitian. Bagian ini juga mencakup penjelasan tentang tujuan penelitian yang ingin dicapai, manfaat penelitian bagi berbagai pihak, ruang lingkup yang membatasi fokus penelitian, dan keaslian penelitian untuk menunjukkan kebaruan atau orisinalitasnya. Selain itu, pendahuluan memuat definisi operasional yang menjelaskan istilah-istilah penting dalam penelitian agar tidak terjadi kesalahpahaman. Terakhir, bagian ini dilengkapi dengan sistematika pembahasan, yaitu gambaran ringkas mengenai struktur atau susunan bab dalam laporan penelitian.

BAB II: Kajian pustaka dalam penelitian ini mencakup berbagai teori yang relevan dan mendukung pembahasan, meliputi konsep tentang media pembelajaran *Socrative*, teori terkait hasil belajar, serta penjabaran kerangka pemikiran yang menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian ini.

BAB III: Bab ini akan menjelaskan metode penelitian yang digunakan, mencakup lokasi penelitian, pendekatan yang diambil, serta jenis penelitian yang diterapkan.

Selain itu, bab ini juga akan membahas secara rinci prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan data yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti.

BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN: peneliti menguraikan hasil-hasil yang berhasil diperoleh selama proses penelitian berlangsung.

BAB V PEMBAHASAN: penelitian yang diajukan sebelumnya serta untuk mencapai tujuan penelitian yang telah dirumuskan.

BAB VI PENUTUP: Kesimpulan dan Saran

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi, maupun materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Kehadiran media dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai perantara yang mampu mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting yang mendukung keberhasilan proses pendidikan karena dapat meningkatkan kualitas interaksi antara guru, peserta didik, serta materi yang dipelajari.⁹

Secara etimologis, kata *media* berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti perantara atau penghubung. Dalam konteks pendidikan, media diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik agar tercipta proses belajar yang efektif. Dengan demikian, media tidak hanya terbatas pada alat elektronik seperti komputer, proyektor, atau video pembelajaran, tetapi juga mencakup gambar, peta, model, benda nyata, hingga lingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar.¹⁰

Menurut pandangan para ahli pendidikan, media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran. Media tidak dapat dipisahkan dari tujuan, materi, metode, maupun evaluasi pembelajaran.

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2019), hlm. 3–5.

¹⁰ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2018), hlm. 458–460.

Penggunaan media yang tepat akan membantu guru menyampaikan materi secara sistematis, memperjelas penyajian informasi, serta mengurangi kemungkinan terjadinya verbalisme dalam proses pembelajaran. Selain itu, media juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena penyajian materi menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.¹¹

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mendorong terjadinya transformasi media pembelajaran dari media konvensional menuju media berbasis digital. Saat ini guru memiliki berbagai alternatif media seperti presentasi multimedia, video interaktif, aplikasi pembelajaran, *learning management system* (LMS), hingga media berbasis internet yang memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara fleksibel. Pemanfaatan teknologi tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri, kolaboratif, dan tidak terbatas oleh ruang maupun waktu. Namun demikian, efektivitas media tetap bergantung pada kemampuan guru dalam memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan berbagai pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, teknologi, maupun sumber belajar yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif, efisien, menarik, serta bermakna. Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kondisi lingkungan belajar, serta perkembangan teknologi agar hasil belajar yang dicapai dapat optimal.

Media adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Menurut National Education Association (NEA),

¹¹ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 15–18.

yang dikutip oleh Asnawir, media pembelajaran merujuk pada segala bentuk sarana yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Media ini dapat hadir dalam berbagai bentuk, yang meliputi sarana yang dapat dilihat, didengar, dibaca, bahkan dibicarakan. Dengan kata lain, media pembelajaran mencakup berbagai alat yang memungkinkan siswa untuk mengakses dan memahami materi pembelajaran melalui berbagai indera, baik itu secara visual, auditori, atau verbal. Media ini berfungsi sebagai alat yang dapat dimanfaatkan secara maksimal ketika dipadukan dengan instrumen pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat mendukung kegiatan belajar secara efektif. Media ini memiliki potensi untuk memengaruhi efektivitas proses pembelajaran.¹²

Teori Sistem Simbol dikembangkan oleh G. Salomon dan menjelaskan pengaruh media terhadap proses pembelajaran. Menurut G. Menurut Salomon dalam bukunya yang dikutip oleh Ambar, setiap jenis media memiliki kemampuan unik untuk menyampaikan informasi dengan cara yang khas, melalui penggunaan sistem simbol yang khusus dan berbeda-beda. Setiap media, baik itu visual, audio, atau digital, mengandalkan simbol-simbol tertentu yang disesuaikan dengan sifat dan karakteristik media tersebut untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Efektivitas media ini sangat bergantung pada kecocokan antara jenis media, siswa yang terlibat, materi yang diajarkan, serta tugas yang harus diselesaikan.¹³

Jika dimanfaatkan secara kreatif, media pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif untuk menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka agar belajar dengan lebih baik. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat memberikan dukungan yang signifikan bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih efisien dan menarik bagi siswa. Dengan memanfaatkan media ini, proses pembelajaran dapat lebih dinamis dan

¹² Asanawir, "Media Pembelajaran" (Jakarta : Ciputat Pers, 2002) Hlm 11

¹³ Kurniawati, Eny. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. Jurnal Pendidikan. Vol. 1 No. 1 Januari Tahun 2021 | Hal. 1 – 5

interaktif. Namun, perlu dicatat bahwa setiap jenis media memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri, sehingga sangat penting bagi pendidik untuk memilih dan menggunakannya dengan bijak dan mempertimbangkan konteks serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pemilihan media yang tepat harus disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran serta karakteristik siswa agar proses belajar mengajar berjalan dengan optimal.¹⁴ Beberapa sifat media pembelajaran yang efektif dan dapat diterapkan adalah:

- a. Memiliki tujuan pembelajaran
- b. Memiliki nilai fungsional yang tepat
- c. Media yang mudah di dapat
- d. Lingkungan yang memadai, baik siswa dan ruang kelas
- e. Mampu menyampaikan materi

2. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran terus mengalami kemajuan seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi. Klasifikasi ini memberikan gambaran tentang bagaimana media pembelajaran terus bertransformasi dan beradaptasi seiring dengan perkembangan alat dan sistem teknologi yang semakin canggih, yaitu:

- a) Media yang dihasilkan melalui teknologi cetak adalah metode untuk menghasilkan dan menyampaikan materi dengan menggunakan proses pencetakan mekanis atau fotografis. Dalam kelompok media yang dihasilkan oleh teknologi cetak ini, terdapat berbagai elemen seperti teks, grafik, foto, dan representasi visual lainnya yang berbasis pada fotografi. Media cetak dan visual ini menjadi bagian penting dalam pengembangan dan penggunaan berbagai materi pengajaran. Teknologi cetak ini menghasilkan berbagai jenis materi dalam bentuk salinan yang tercetak,

¹⁴ E Yusuf, R Umar, and M Munirah, 'Kreativitas Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Pada MataPelajaran Fiqih DI MTs Bahrul Ulum Sumalata', *Pekerti*, 1 (2020), 15–25

yang meliputi buku, modul, majalah, lembaran informasi (hand-out), dan berbagai produk cetak lainnya yang digunakan dalam berbagai konteks pendidikan dan komunikasi.

- b) Media yang dihasilkan melalui teknologi audio-visual adalah media yang menyampaikan materi atau informasi dengan memanfaatkan peralatan mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan dalam bentuk audio dan visual. Beberapa contoh media jenis ini meliputi proyektor film, perangkat video, dan televisi, yang semuanya menggunakan teknologi canggih untuk menyampaikan pesan secara efektif melalui kombinasi suara dan gambar.
- c) Media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer merupakan metode untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan memanfaatkan sumber daya yang berlandaskan pada mikroprosesor. Berbagai aplikasi teknologi berbasis komputer yang digunakan dalam dunia pengajaran biasanya dikenal dengan istilah *computer-assisted instruction* (pengajaran yang dibantu komputer). Sebagai contoh, penggunaan media pembelajaran seperti Socrative telah diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mendukung interaksi antara pengajar dan siswa, serta meningkatkan pemahaman materi yang diajarkan.¹⁵

3. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Kehadiran media tidak hanya berperan sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menjembatani komunikasi antara pendidik dan peserta didik sehingga pesan pembelajaran dapat diterima secara lebih efektif. Penggunaan media yang tepat dapat memperjelas informasi yang disampaikan, mengurangi terjadinya

¹⁵ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jember:Cerdas Ulet Kreatif,2017) hlm. 25

verbalisme, serta membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.¹⁶

Selain sebagai alat penyampai informasi, media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Penggunaan media yang bervariasi, seperti video pembelajaran, animasi, infografis, simulasi digital, maupun media interaktif lainnya, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran karena media dapat merangsang perhatian, rasa ingin tahu, serta mendorong keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut pada akhirnya memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.¹⁷

Pada era digital, fungsi media pembelajaran semakin berkembang sebagai pendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Media digital memungkinkan pembelajaran berlangsung secara fleksibel tanpa dibatasi ruang dan waktu melalui pemanfaatan platform pembelajaran daring, aplikasi edukasi, maupun sumber belajar berbasis internet. Pemanfaatan media digital juga mendukung terwujudnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*), karena peserta didik dapat belajar secara mandiri, melakukan eksplorasi materi, berkolaborasi dengan teman, serta memperoleh umpan balik secara cepat dari guru maupun sistem pembelajaran yang digunakan.

Fungsi media pembelajaran tidak hanya terbatas sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai komponen strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Media berperan dalam memperjelas pesan pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, mengakomodasi keberagaman karakteristik peserta didik, serta mendukung penerapan pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Oleh

¹⁶ Rudi Susilana, Cepi Riyana, dan Yeti Mulyati, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian* (Bandung: CV Wacana Prima, 2022), hlm. 23–27.

¹⁷ Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021), hlm. 118–124.

karena itu, guru dituntut untuk mampu memilih dan memanfaatkan media pembelajaran secara tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, kondisi peserta didik, dan perkembangan teknologi pendidikan agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan berkualitas.¹⁵

B. Media Pembelajaran Socrative

a. Pengertian socrative

Socrative merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran secara interaktif melalui pemanfaatan teknologi informasi. Aplikasi ini memungkinkan pendidik membuat berbagai bentuk evaluasi, kuis, pertanyaan, maupun penilaian formatif yang dapat diakses oleh peserta didik menggunakan komputer, laptop, tablet, maupun telepon pintar yang terhubung dengan jaringan internet. Melalui platform ini, guru dapat memperoleh hasil respons peserta didik secara langsung (*real-time*), sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik.¹⁸

Secara konseptual, Socrative merupakan sistem *Student Response System* (SRS), yaitu media pembelajaran yang memfasilitasi komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Berbeda dengan metode evaluasi konvensional yang memerlukan waktu cukup lama untuk mengoreksi jawaban peserta didik, Socrative mampu mengolah hasil jawaban secara otomatis dan menyajikan laporan dalam bentuk data maupun grafik. Fitur tersebut membantu guru dalam mengidentifikasi tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan sehingga

¹⁸ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2024), hlm. 164–170.

keputusan pembelajaran berikutnya dapat dilakukan secara lebih tepat berdasarkan data hasil belajar.¹⁹

Dalam praktik pembelajaran, Socrative menyediakan berbagai fitur seperti Quiz, Quick Question, Exit Ticket, Space Race, dan laporan hasil belajar (*reports*). Fitur Quiz digunakan untuk membuat soal pilihan ganda, benar-salah, maupun uraian singkat. *Quick Question* memungkinkan guru memberikan pertanyaan spontan saat pembelajaran berlangsung untuk mengetahui pemahaman peserta didik secara langsung. Sementara itu, *Exit Ticket* digunakan sebagai evaluasi singkat pada akhir pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah dipelajari. Adapun fitur *Space Race* menghadirkan aktivitas belajar berbentuk permainan (*gamification*) sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

Pemanfaatan Socrative sejalan dengan perkembangan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan penggunaan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kolaboratif, komunikatif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Melalui aplikasi ini, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang dapat memantau perkembangan belajar peserta didik secara berkelanjutan. Selain itu, peserta didik memperoleh kesempatan untuk memberikan respons secara aktif tanpa harus menunggu proses penilaian manual sehingga umpan balik dapat diterima dengan lebih cepat dan akurat.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Socrative adalah media pembelajaran digital berbasis web yang berfungsi sebagai sarana evaluasi dan interaksi pembelajaran secara *real-time*. Kehadiran Socrative memberikan kemudahan bagi guru dalam menyusun,

¹⁹ Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021), hlm. 214–220.

melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran, sekaligus meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

b. Langkah-langkah Menggunakan Socrative

a) Membuat akun

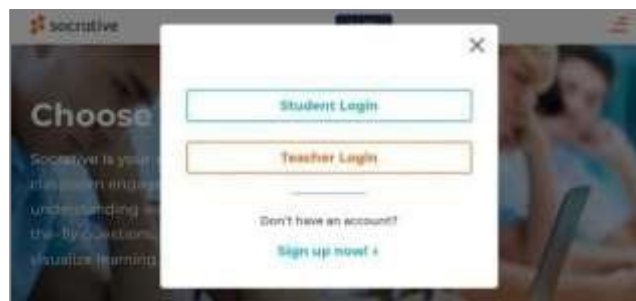
1. Masuk ke halaman web dari *socrative* (*socrative.com*)



Gambar 2.1 Halaman Web Socrative

2. Untuk membuat kuis baru, langkah pertama yang perlu dilakukan adalah masuk ke dalam sistem. Namun, karena kita belum memiliki akun di Socrative, kita harus terlebih dahulu melakukan pendaftaran. Caranya, klik tombol “*log in*” yang ada, kemudian pilih opsi “*sign up now*” untuk memulai proses pendaftaran.

Gambar 2.2 Sign up Socrative



3. Isi nama awal-akhir, email, konfirmasi email, password dan konfirmasipassword.

Gambar 2.3 Pendaftaran akun socrative



The screenshot shows a registration form titled "Profile". It contains the following fields: "First Name" (with "Doe" entered), "Last Name" (with "Doe" entered), "Email" (with "socrative@WU2College.nl"), "Confirm Email" (with "socrative@WU2College.nl"), "Password" (with "12345678"), and "Confirm Password" (with "12345678"). At the bottom, there are two buttons: "Cancel" (grey) and "Next" (orange).

- Setelah itu, klik tombol "Next", kemudian pada bagian berikutnya pilih opsi "Primary/Secondary School" dan masukkan nama sekolah yang sesuai, lalu tekan tombol "Join" untuk melanjutkan.

Gambar 2.4 pendaftaran nama sekolah di socrative



The screenshot shows a registration form titled "Demographics" under the heading "NEW TEACHER ACCOUNT". It features a progress indicator with three steps, where the second step is active. The form includes "Organization Type" (a dropdown menu showing "Primary/Secondary School") and "School Name" (a text field with "MIA Nieuw-Weid"). At the bottom, there are two buttons: "Previous" (grey) and "Join" (orange).

- Isi bagian "role" dengan memilih peran sebagai guru ("teacher") untuk dapat mengatur jalannya aktivitas di Socrative, serta pastikan untuk mengisi nomor handphone yang valid. Setelah itu, klik tombol "NEXT" dan akun Anda akan siap digunakan untuk keperluan selanjutnya.

Gambar 2.5 Pendaftaran data diri

A registration form titled "Confirm Email" with three input fields: "Confirm Email", "Password", and "Confirm Password". At the bottom, there are two buttons: "CANCEL" and "NEXT". The form is set against a light blue background with a white border.

b) Membuat Soal

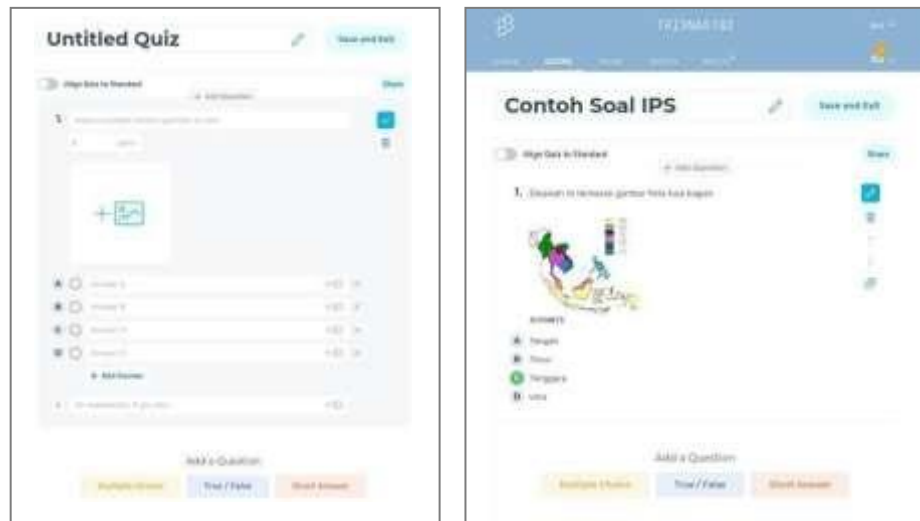
1. Masuk *socrative* dengan email dan password yang sudah dibuat sebelumnya.
2. Akan ada tampilan seperti ini, lalu pilih *Quizzes*” dan pada bagian *Add* pilih “*New Quiz*”

Gambar 2.6 Halaman Membuat kuis



3. Disini bisa memberi judul soal, memilih model soal (*Multiple Choice, True/False Short Answer*), memasukkan gambar pada soal, serta memberi point pada setiap soal.

Gambar 2.7 Halaman Pembuat Soal



4. *Launching* soal, pada bagian “*launch quiz*”, disini banyak fitur yang bisa membuat kebijakan saat memberikan soal kepada siswa.



Gambar 2.8 Launching Soal

5. Jawaban dari siswa dapat dilihat di fitur “*Reports*”

NO	NAMA SISWA	SKOR	1	2	3	4	5	6
1	Ayu Dinda	90%	+	+	+	+	+	+
2	Ayu Dinda	80%	+	+	+	+	+	+
3	Ayu Dinda	70%	+	+	+	+	+	+
4	Ayu Dinda	60%	+	+	+	+	+	+
5	Ayu Dinda	50%	+	+	+	+	+	+
6	Ayu Dinda	40%	+	+	+	+	+	+
7	Ayu Dinda	30%	+	+	+	+	+	+
8	Ayu Dinda	20%	+	+	+	+	+	+
9	Ayu Dinda	10%	+	+	+	+	+	+
10	Ayu Dinda	0%	+	+	+	+	+	+

Gambar 2.9 Hasil Pengerjaan.

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Motivasi merupakan salah satu faktor psikologis yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar seseorang. Motivasi menjadi kekuatan yang mendorong individu untuk melakukan suatu aktivitas, mempertahankan perilaku tersebut, serta mengarahkan tindakan menuju tujuan yang ingin dicapai. Dalam konteks pendidikan, motivasi menjadi energi penggerak yang membuat peserta didik memiliki kemauan untuk belajar secara aktif sehingga mampu mencapai hasil belajar yang optimal. Tanpa adanya motivasi, proses pembelajaran cenderung berlangsung secara pasif karena peserta didik tidak memiliki dorongan internal maupun eksternal untuk mengikuti kegiatan belajar secara sungguh-sungguh.²⁰

Motivasi tidak hanya dipahami sebagai keinginan untuk memperoleh nilai yang tinggi, tetapi juga mencerminkan dorongan untuk mengembangkan kemampuan, memperoleh pengalaman baru, dan mencapai aktualisasi diri. Motivasi dapat muncul dari dalam diri individu (motivasi intrinsik) maupun berasal dari luar individu (motivasi

²⁰ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2023), hlm. 1–6.

ekstrinsik), seperti penghargaan, dukungan guru, lingkungan keluarga, ataupun media pembelajaran yang menarik. Kedua bentuk motivasi tersebut saling melengkapi dalam membentuk perilaku belajar peserta didik.²¹

Dalam dunia pendidikan modern, motivasi menjadi salah satu indikator penting dalam keberhasilan implementasi pembelajaran. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang mampu membangkitkan motivasi siswa. Oleh karena itu, strategi pembelajaran, penggunaan media, metode mengajar, maupun interaksi yang positif antara guru dan peserta didik menjadi faktor yang sangat menentukan tumbuhnya motivasi belajar.²²

Hasil penelitian Muawanah dan Muhid menunjukkan bahwa motivasi belajar merupakan faktor dominan yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa, terutama ketika proses pembelajaran mengalami berbagai tantangan. Guru yang mampu memberikan dukungan emosional, variasi pembelajaran, serta umpan balik yang positif terbukti mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik.²³

2. Motivasi menurut beberapa tokoh

Para ahli memiliki pandangan yang beragam mengenai konsep motivasi, meskipun pada dasarnya seluruh pendapat tersebut mengarah pada adanya dorongan yang menggerakkan seseorang untuk bertindak. Menurut Hamzah B. Uno, motivasi merupakan kekuatan yang terdapat dalam diri individu yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Motivasi

²¹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, hlm. 7–14.

²² Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2024), hlm. 83–90.

²³ E. I. Muawanah dan A. Muhid, "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19: Literature Review," *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha* 12, no. 1 (2021): 93–103.

berfungsi sebagai penggerak, pengarah, sekaligus penentu intensitas suatu perilaku.²⁴

Pendapat lain dikemukakan oleh Deni Darmawan yang menyatakan bahwa motivasi dalam proses pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal peserta didik, tetapi juga oleh lingkungan belajar yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik. Pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan ketertarikan siswa sehingga berdampak pada meningkatnya motivasi belajar.²⁵

Sementara itu, Punaji Setyosari menjelaskan bahwa motivasi merupakan kondisi psikologis yang menjadi landasan munculnya perilaku belajar. Guru perlu merancang pembelajaran yang memberikan tantangan, pengalaman bermakna, serta kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif agar motivasi belajar dapat berkembang secara optimal.²⁶

Pendapat para ahli tersebut menunjukkan bahwa motivasi bukan sekadar keinginan sesaat, tetapi merupakan proses psikologis yang kompleks yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari individu maupun lingkungan belajar. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang mampu memelihara motivasi peserta didik secara berkelanjutan.²⁷

3. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak yang mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar sehingga

²⁴ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, hlm. 5–20.

²⁵ Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021), hlm. 64–72.

²⁶ Punaji Setyosari, *Desain Pembelajaran* (Malang: Universitas Negeri Malang Press, 2021), hlm. 48–56.

²⁷ N. Mufatikhah, W. S. Rondli, dan Santoso, "Strategi Guru dalam Motivasi Belajar PPKn Siswa SD," *Jurnal Educatio* 9, no. 2 (2023): 465–471.

tujuan pembelajaran dapat tercapai. Motivasi belajar menjadi faktor yang menentukan tingkat keaktifan, ketekunan, serta keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.²⁸

Hamzah B. Uno menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal yang menimbulkan semangat belajar, menjamin keberlangsungan aktivitas belajar, dan memberikan arah terhadap kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai.²⁹

Motivasi belajar juga dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, metode pembelajaran yang bervariasi, serta komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian Nasution dkk. menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan sehingga berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar.³⁰

4. Prinsip Motivasi Belajar

Prinsip motivasi belajar menekankan bahwa setiap peserta didik memiliki kebutuhan, minat, tujuan, serta karakteristik yang berbeda sehingga guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan tersebut.³¹ Prinsip lainnya adalah memberikan penghargaan, umpan balik yang konstruktif, pengalaman belajar yang menyenangkan, serta kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.³²

²⁸ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2023), hlm. 54–63.

²⁹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, hlm. 23–30.

³⁰ A. F. Nasution dkk., "Strategi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 2 (2024): 7–18.

³¹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, hlm. 40–55.

³² Punaji Setyosari, *Desain Pembelajaran*, hlm. 73–80.

Media pembelajaran yang inovatif juga menjadi salah satu prinsip penting dalam meningkatkan motivasi belajar karena mampu menarik perhatian, mempermudah pemahaman materi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penelitian Muhazira dkk. (2024) membuktikan bahwa penerapan strategi pembelajaran inkuiri mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.³³

5. Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam

Dalam perspektif Islam, motivasi belajar merupakan bagian dari perintah Allah Swt. kepada manusia untuk menuntut ilmu sepanjang hayat. Aktivitas belajar dipandang sebagai bentuk ibadah apabila dilakukan dengan niat yang ikhlas untuk memperoleh ridha Allah Swt. Oleh karena itu, motivasi belajar dalam Islam tidak hanya berorientasi pada pencapaian prestasi akademik, tetapi juga bertujuan meningkatkan kualitas keimanan, ketakwaan, serta kemanfaatan ilmu bagi kehidupan.³⁴

Al-Qur'an memberikan dorongan yang sangat kuat terhadap pentingnya ilmu pengetahuan. Firman Allah Swt. dalam QS. Al-Mujādilah ayat 11 menjelaskan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu. Selain itu, wahyu pertama yang diturunkan melalui QS. Al-'Alaq ayat 1–5 juga menunjukkan bahwa membaca dan belajar merupakan fondasi utama dalam perkembangan peradaban manusia.³⁵

Motivasi belajar dalam Islam juga didukung oleh hadis Rasulullah saw. yang menyatakan bahwa menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap muslim. Nilai-nilai tersebut menjadi landasan bahwa belajar

³³ A. Muhazira dkk., "Strategi Pembelajaran Inkuiri terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak," *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2, no. 2 (2024): 141–150.

³⁴ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, hlm. 15–22.

³⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Kementerian Agama RI).

bukan hanya untuk memperoleh pengetahuan duniawi, tetapi juga sebagai sarana mendekatkan

D. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau yang lebih dikenal dengan istilah IPAS merupakan salah satu mata pelajaran baru yang dihadirkan dalam struktur Kurikulum Merdeka, khususnya pada jenjang sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah ³⁶. Mata pelajaran ini lahir sebagai bentuk penggabungan atau integrasi antara dua disiplin ilmu yang sebelumnya diajarkan secara terpisah, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ³⁷. Penggabungan tersebut tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan didasarkan pada pertimbangan bahwa peserta didik pada usia sekolah dasar masih berada pada tahap berpikir operasional konkret sehingga memerlukan pembelajaran yang bersifat holistik dan tidak terkotak-kotak ³⁸. Melalui IPAS, peserta didik diajak untuk memahami fenomena alam sekaligus fenomena sosial yang terjadi di sekitarnya secara bersamaan sebagai satu kesatuan pengetahuan yang utuh ³⁹. Pemahaman semacam ini dipandang lebih relevan dengan cara anak-anak mengamati dan mengalami dunia nyata, sebab dalam kehidupan sehari-hari peristiwa alam dan peristiwa sosial senantiasa saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan secara tegas. Dengan demikian, IPAS dapat dimaknai sebagai mata pelajaran integratif yang memadukan konsep-konsep keilmuan alam seperti makhluk hidup, energi, dan lingkungan dengan konsep-konsep keilmuan sosial seperti manusia, ruang, dan interaksi sosial ⁴⁰.

³⁶Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A–Fase C* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022).

³⁷Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2023).

³⁸Kemendikbudristek, *Capaian Pembelajaran IPAS Fase A–Fase C*.

³⁹Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

⁴⁰Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Konsep integrasi ini menjadi ciri khas yang membedakan IPAS dari mata pelajaran IPA dan IPS pada kurikulum sebelumnya. Oleh karena itu, pemahaman yang utuh mengenai pengertian IPAS menjadi penting sebagai dasar dalam merancang maupun melaksanakan pembelajaran di kelas.

Beberapa hasil penelitian turut memperkuat pemahaman mengenai hakikat IPAS sebagai mata pelajaran integratif. Prayogo, Ramadhan, dan Mar'atus Shaliha menjelaskan bahwa IPAS pada dasarnya merupakan upaya penyederhanaan struktur kurikulum dengan cara menyatukan muatan IPA dan IPS ke dalam satu mata pelajaran tanpa menghilangkan esensi keilmuan masing-masing bidang ⁴¹. Penggabungan ini menurut mereka bertujuan untuk mengurangi beban belajar peserta didik sekaligus memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual. Senada dengan pandangan tersebut, Nurhana dan kawan-kawan menegaskan bahwa kehadiran IPAS merupakan respons terhadap kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut peserta didik memiliki wawasan lintas disiplin ilmu ⁴². Dalam studi fenomenologinya, mereka menemukan bahwa guru dan peserta didik memaknai IPAS bukan sekadar penggabungan dua mata pelajaran, melainkan sebagai cara pandang baru dalam melihat keterkaitan antara manusia dengan alam dan lingkungan sosialnya. Pemaknaan semacam ini menunjukkan bahwa pengertian IPAS tidak dapat dilepaskan dari konteks filosofis Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna dan berpusat pada peserta didik. Dengan kata lain, IPAS bukan hanya persoalan administratif penggabungan mata pelajaran, tetapi juga perubahan paradigma dalam memandang proses belajar mengajar di sekolah dasar. Pemahaman ini menjadi

⁴¹Muhammad Syahrul Prayogo, Fajar Aji Ramadhan, dan Dhea Mar'atus Shaliha, "Penerapan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Kurikulum Merdeka di Madrasah Ibtidaiyah," *JESE: Journal of Elementary School Education* 1, no. 1 (2024): 40–49.

⁴²Siti Nurhana, Aprizan, Subhanadri, Teguh Wiyoko, dan Reza Dani, "Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS: Studi Fenomenologi di SDN 101/II Muara Bungo," *Jurnal Muara Pendidikan* 9, no. 1 (2024): 206–214.

landasan penting bagi guru dalam merancang pembelajaran yang benar-benar integratif, bukan sekadar menggabungkan materi IPA dan IPS secara terpisah dalam satu jam pelajaran.

Dari sudut pandang lain, Zakarina dan kawan-kawan memandang IPAS sebagai wujud nyata dari upaya penguatan literasi sains dan literasi sosial secara bersamaan pada jenjang sekolah dasar ⁴³. Menurut mereka, integrasi IPA dan IPS dalam IPAS memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah sekaligus kepekaan sosial dalam satu proses pembelajaran yang saling melengkapi. Pandangan ini memperluas pengertian IPAS tidak hanya sebagai penggabungan konten, tetapi juga sebagai strategi untuk mencapai kompetensi literasi yang lebih komprehensif. Sejalan dengan hal tersebut, Angraeni dan kawan-kawan dalam kajiannya terhadap buku ajar IPAS kelas VI menemukan bahwa materi IPS yang dimuat dalam buku tersebut telah disesuaikan dengan semangat integrasi Kurikulum Merdeka, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu penyempurnaan ⁴⁴. Temuan ini mengindikasikan bahwa pengertian IPAS secara konseptual terus berkembang seiring dengan implementasinya di lapangan. Pengertian IPAS, dengan demikian, tidak bersifat statis, melainkan terus mengalami penyempurnaan berdasarkan hasil evaluasi dan masukan dari praktik pembelajaran di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa IPAS merupakan konsep yang dinamis dan terus berkembang sejalan dengan kebutuhan pendidikan dasar di Indonesia.

Secara kelembagaan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menegaskan bahwa IPAS diposisikan sebagai mata pelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk membangun pemahaman tentang diri sendiri,

⁴³Umi Zakarina, Ananda Dwi Ramadya, Rustam Sudai, dan Asrida Pattipeillohi, "Integrasi Mata Pelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka dalam Upaya Penguatan Literasi Sains dan Sosial di Sekolah Dasar," *Damhil Education Journal* (2024).

⁴⁴Dinda Angraeni, Dwi Erlin Kirana, Elsa Nur Agustin, Sifa Fauziah Haidar, Tazkia Jasmine Arrohim, dan Ai Maryati, "Analisis Kesesuaian Materi IPS dengan Kurikulum Merdeka pada Buku Ajar IPAS Kelas VI," *Journal of Innovation in Primary Education* 3, no. 1 (2024): 15–21.

orang lain, serta lingkungan alam dan sosial di sekitarnya secara terpadu ⁴⁵. Penegasan ini menjadi rujukan resmi yang memperkuat kedudukan IPAS dalam struktur kurikulum pendidikan dasar di Indonesia. Dalam dokumen pengembangan kurikulum juga dijelaskan bahwa kehadiran IPAS merupakan bagian dari upaya penataan ulang struktur mata pelajaran agar lebih sederhana, fleksibel, dan berorientasi pada penguatan kompetensi dasar peserta didik ⁴⁶. Penataan tersebut sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menghendaki pembelajaran yang lebih mendalam dan tidak terburu-buru dalam mengejar cakupan materi yang terlalu luas. Berdasarkan berbagai pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran integratif yang menggabungkan IPA dan IPS ke dalam satu kesatuan pembelajaran yang bertujuan membangun pemahaman peserta didik tentang diri, masyarakat, dan alam secara holistik. Pengertian ini menjadi fondasi bagi pembahasan lebih lanjut mengenai tujuan, karakteristik, ruang lingkup, prinsip, serta implementasi pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. Dengan memahami hakikat IPAS secara mendalam, guru diharapkan mampu merancang pembelajaran yang benar-benar mencerminkan semangat integrasi dan kebermaknaan sebagaimana diamanatkan oleh kurikulum.

2. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan pembelajaran IPAS dirumuskan secara resmi oleh Kemendikbudristek melalui dokumen capaian pembelajaran yang disusun berjenjang mulai dari Fase A hingga Fase C ⁴⁷. Perumusan tujuan tersebut tidak dilakukan secara terpisah antara muatan IPA dan IPS, melainkan disusun secara terpadu agar peserta didik memperoleh pemahaman yang koheren tentang diri, masyarakat, dan alam sekitar. Secara umum, pembelajaran IPAS diarahkan untuk membekali peserta didik dengan

⁴⁵Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022).

⁴⁶Pengembangan Kurikulum Merdeka (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2022).

⁴⁷Kemendikbudristek, Capaian Pembelajaran IPAS Fase A–Fase C.

kemampuan mengamati, mempertanyakan, dan memahami berbagai fenomena alam maupun sosial yang terjadi di lingkungan terdekatnya ⁴⁸. Tujuan ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar, bukan sekadar penerima informasi secara pasif. Selain aspek kognitif, tujuan pembelajaran IPAS juga menasar pengembangan sikap dan nilai, seperti rasa ingin tahu, kepedulian terhadap lingkungan, serta tanggung jawab sosial. Perpaduan antara aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap inilah yang menjadikan tujuan pembelajaran IPAS bersifat menyeluruh dan tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi semata. Dengan tujuan yang komprehensif tersebut, IPAS diharapkan mampu membekali peserta didik dengan kompetensi dasar yang relevan untuk menghadapi kehidupan nyata di tengah masyarakat.

Secara lebih rinci, tujuan pembelajaran IPAS dapat diuraikan ke dalam beberapa poin utama sebagai berikut.

- Mengembangkan rasa ingin tahu dan kemampuan peserta didik dalam mengamati, mempertanyakan, serta mencari jawaban atas fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitarnya ⁴⁹.
- Membangun keterampilan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah melalui proses inkuiri yang menggabungkan pendekatan sains dan sosial ⁵⁰.
- Menumbuhkan kepedulian dan tanggung jawab peserta didik terhadap kelestarian lingkungan alam serta kehidupan sosial di sekitarnya ⁵¹.

⁴⁸Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

⁴⁹Kemendikbudristek, Capaian Pembelajaran IPAS Fase A–Fase C.

⁵⁰Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

⁵¹Zakarina dkk., “Integrasi Mata Pelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka.”

- Membekali peserta didik dengan literasi sains dan literasi sosial secara seimbang sebagai bekal untuk memahami persoalan kehidupan yang bersifat kompleks ⁵².
- Mengembangkan sikap kolaboratif, empati, dan kepekaan sosial melalui pembelajaran yang kontekstual dan berbasis pengalaman nyata ⁵³.
- Menyiapkan peserta didik agar mampu beradaptasi dengan perubahan zaman melalui penguatan kompetensi dasar yang bersifat lintas disiplin ⁵⁴.

Meskipun tujuan pembelajaran IPAS telah dirumuskan secara jelas dalam dokumen resmi, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pencapaian tujuan tersebut di lapangan masih menghadapi berbagai kendala. Permatasari dan kawan-kawan misalnya menemukan bahwa pengembangan kurikulum mikro pada mata pelajaran IPAS di beberapa sekolah dasar belum sepenuhnya selaras dengan tujuan capaian pembelajaran yang ditetapkan, sehingga diperlukan penyesuaian lebih lanjut oleh satuan pendidikan ⁵⁵. Hal ini menunjukkan bahwa penerjemahan tujuan pembelajaran dari dokumen kurikulum ke dalam praktik pembelajaran di kelas bukan merupakan proses yang sederhana. Ramdani dan Zulfadewina juga melaporkan bahwa guru masih mengalami kesulitan dalam merumuskan tujuan pembelajaran IPAS yang benar-benar mengintegrasikan capaian IPA dan IPS secara seimbang, sehingga pembelajaran cenderung didominasi oleh salah satu muatan saja

⁵²Zakarina dkk., “Integrasi Mata Pelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka.”

⁵³Nurhana dkk., “Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS.”

⁵⁴Pengembangan Kurikulum Merdeka.

⁵⁵Ai Permatasari, Euis Mulyasari, Dadan Hendriawan, Een Rokayah, dan Elga Herliana Bait, “Analisis Pengembangan Kurikulum Mikro Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar,” *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* (2025).

⁵⁶. Kesenjangan antara tujuan ideal dan praktik pembelajaran ini menjadi catatan penting bagi pengembangan pembelajaran IPAS ke depan. Oleh sebab itu, pemahaman guru terhadap tujuan pembelajaran IPAS secara utuh menjadi kunci keberhasilan implementasi mata pelajaran ini di sekolah dasar.

Pada akhirnya, tujuan pembelajaran IPAS tidak dapat dilepaskan dari tujuan besar Kurikulum Merdeka, yaitu mewujudkan pembelajaran yang lebih mendalam, bermakna, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik ⁵⁷. Tujuan tersebut menempatkan peserta didik bukan hanya sebagai objek yang menerima pengetahuan, melainkan sebagai subjek yang aktif membangun pemahamannya sendiri melalui proses eksplorasi dan refleksi. Ketercapaian tujuan pembelajaran IPAS juga sangat bergantung pada kesiapan guru dalam merancang pengalaman belajar yang mengintegrasikan aspek alam dan sosial secara proporsional. Guru dituntut untuk tidak lagi memandang IPA dan IPS sebagai dua entitas yang terpisah, melainkan sebagai satu kesatuan yang saling memperkaya dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, tercapainya tujuan pembelajaran IPAS akan sangat menentukan keberhasilan peserta didik dalam mengembangkan kompetensi abad ke-21 yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan kehidupan yang semakin kompleks. Pemahaman yang mendalam terhadap tujuan ini menjadi bekal penting bagi guru sebelum melangkah pada pembahasan mengenai karakteristik mata pelajaran IPAS itu sendiri.

3. Karakteristik Mata Pelajaran IPAS

⁵⁶Ade Ramdani dan Zulfadewina, “Problematisasi Penerapan Kurikulum Merdeka pada Mata Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN Ciracas 05 Pagi,” *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial* 5, no. 5 (2024): 2029–2037.

⁵⁷Kemendikbudristek, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*.

Sebagai mata pelajaran yang lahir dari penggabungan dua disiplin ilmu, IPAS memiliki karakteristik khas yang membedakannya dari mata pelajaran IPA dan IPS pada kurikulum sebelumnya. Karakteristik pertama yang paling menonjol adalah sifatnya yang integratif, yaitu memadukan konsep-konsep keilmuan alam dan sosial ke dalam satu kesatuan pembelajaran yang utuh ⁵⁸. Sifat integratif ini menuntut guru untuk tidak lagi mengajarkan IPA dan IPS secara terpisah, melainkan mengaitkan kedua muatan tersebut dalam satu tema pembelajaran yang bermakna. Selain integratif, IPAS juga bercirikan kontekstual, artinya materi pembelajaran senantiasa dikaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik dalam kehidupan sehari-hari ⁵⁹. Karakteristik kontekstual ini menjadikan pembelajaran IPAS lebih dekat dengan realitas yang dihadapi peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Di samping itu, IPAS juga dirancang secara berjenjang mengikuti tahap perkembangan kognitif peserta didik mulai dari Fase A hingga Fase C, sehingga tingkat kedalaman materi disesuaikan dengan kemampuan berpikir anak pada setiap jenjang usia ⁶⁰. Karakteristik berjenjang ini memastikan bahwa pembelajaran IPAS berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan sejak kelas awal hingga kelas akhir sekolah dasar.

Karakteristik lain yang tidak kalah penting adalah pendekatan pembelajaran yang bersifat inkuiri, yaitu mendorong peserta didik untuk aktif mengamati, bertanya, dan mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapinya. Pendekatan inkuiri ini menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses penemuan pengetahuan. Berikut adalah beberapa karakteristik utama mata pelajaran IPAS yang perlu dipahami oleh guru dalam merancang pembelajaran.

⁵⁸Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

⁵⁹Kemendikbudristek, Capaian Pembelajaran IPAS Fase A–Fase C.

⁶⁰Kemendikbudristek, Capaian Pembelajaran IPAS Fase A–Fase C.

- Bersifat integratif, yaitu memadukan konsep-konsep IPA dan IPS ke dalam satu kesatuan pembelajaran yang tidak terpisah-pisah ⁶¹.
- Bersifat kontekstual, dengan materi yang senantiasa dikaitkan dengan pengalaman dan lingkungan nyata peserta didik ⁶².
- Disusun secara berjenjang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik dari Fase A hingga Fase C ⁶³.
- Menekankan pendekatan inkuiri dan pembelajaran berbasis pengalaman langsung (experiential learning) ⁶⁴.
- Berorientasi pada penguatan literasi sains dan literasi sosial secara seimbang dan saling melengkapi ⁶⁵.
- Menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi melalui proses observasi, eksplorasi, dan refleksi ⁶⁶.

Karakteristik integratif dan kontekstual tersebut ternyata membawa konsekuensi tersendiri dalam praktik pembelajaran di lapangan. Angraeni dan kawan-kawan menemukan bahwa tidak semua materi IPS dalam buku ajar IPAS memiliki tingkat kesesuaian yang sama dengan prinsip integrasi Kurikulum Merdeka, sehingga karakteristik integratif IPAS belum sepenuhnya terwujud secara merata di seluruh materi pembelajaran ⁶⁷. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan karakteristik IPAS dalam bahan ajar masih memerlukan penyempurnaan berkelanjutan. Rahmawati dan kawan-kawan juga menyoroti karakteristik penilaian dalam pembelajaran IPAS yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan, namun

⁶¹Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

⁶²Kemendikbudristek, Capaian Pembelajaran IPAS Fase A–Fase C.

⁶³Kemendikbudristek, Capaian Pembelajaran IPAS Fase A–Fase C.

⁶⁴Prayogo, Ramadhan, dan Mar'atus Shaliha, “Penerapan Pembelajaran IPA dan IPS Berbasis Kurikulum Merdeka.”

⁶⁵Zakarina dkk., “Integrasi Mata Pelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka.”

⁶⁶Nurhana dkk., “Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS.”

⁶⁷Angraeni dkk., “Analisis Kesesuaian Materi IPS dengan Kurikulum Merdeka.”

pelaksanaannya di lapangan masih menemui berbagai kendala teknis ⁶⁸. Karakteristik penilaian yang holistik ini sejalan dengan sifat IPAS yang tidak hanya menekankan pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan peserta didik. Dengan demikian, karakteristik mata pelajaran IPAS tidak hanya tercermin dari struktur materinya, tetapi juga dari proses dan sistem penilaian yang menyertainya.

Secara keseluruhan, karakteristik-karakteristik tersebut menegaskan bahwa IPAS bukan sekadar penggabungan administratif antara IPA dan IPS, melainkan mata pelajaran dengan identitas keilmuan tersendiri yang menuntut pendekatan pembelajaran khusus. Guru perlu memahami setiap karakteristik ini secara mendalam agar mampu merancang pembelajaran yang benar-benar mencerminkan hakikat IPAS sebagai mata pelajaran integratif, kontekstual, dan berjenjang. Pemahaman terhadap karakteristik ini juga menjadi dasar bagi guru dalam memilih strategi, metode, dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tanpa pemahaman yang memadai terhadap karakteristik IPAS, pembelajaran berpotensi kembali pada pola lama, yaitu mengajarkan IPA dan IPS secara terpisah meskipun berada dalam satu mata pelajaran yang sama. Oleh karena itu, penguasaan terhadap karakteristik IPAS menjadi salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh setiap guru sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah pada era Kurikulum Merdeka.

4. Ruang Lingkup Materi IPAS

Ruang lingkup materi IPAS mencakup perpaduan antara konsep-konsep keilmuan alam dan sosial yang disusun secara terpadu sesuai dengan capaian pembelajaran pada setiap fase ⁶⁹. Secara garis besar, materi IPA dalam IPAS

⁶⁸Rani Rahmawati, Siti Junaenah, Alfa Aulia Alfiyyah, dan Eded Nugraha, “Problematisasi Menilai Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Tingkat SD,” PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (2024).

⁶⁹Kemendikbudristek, Capaian Pembelajaran IPAS Fase A–Fase C.

meliputi kajian tentang makhluk hidup dan proses kehidupannya, zat dan perubahannya, energi dan perubahan bentuknya, bumi dan antariksa, serta keterampilan proses sains seperti mengamati, mengklasifikasi, dan menyimpulkan⁷⁰. Sementara itu, materi IPS dalam IPAS mencakup kajian tentang manusia, tempat dan lingkungan, waktu, keberlanjutan dan perubahan, sistem sosial dan budaya, serta interaksi manusia dengan lingkungan sekitarnya⁷¹. Kedua muatan tersebut tidak diajarkan secara terpisah, melainkan diintegrasikan dalam tema-tema pembelajaran yang saling berkaitan, misalnya tema tentang lingkungan tempat tinggal yang memadukan kajian ekosistem dengan kajian kehidupan sosial masyarakat sekitar. Pendekatan tematik semacam ini memungkinkan peserta didik untuk melihat keterkaitan antara fenomena alam dan fenomena sosial secara lebih utuh. Cakupan materi yang luas ini menuntut guru untuk memiliki wawasan yang memadai baik dalam bidang keilmuan alam maupun sosial agar mampu mengelola pembelajaran secara seimbang.

Ruang lingkup materi IPAS juga disusun secara berjenjang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Pada Fase A yang mencakup kelas I dan II, materi lebih difokuskan pada pengenalan diri, keluarga, dan lingkungan terdekat sebagai pijakan awal untuk memahami konsep-konsep yang lebih kompleks pada fase berikutnya⁷². Memasuki Fase B pada kelas III dan IV, cakupan materi mulai diperluas pada pengenalan lingkungan sekolah, masyarakat sekitar, serta konsep-konsep sains sederhana yang lebih sistematis. Pada Fase C yang mencakup kelas V dan VI, materi semakin mendalam dengan mencakup isu-isu yang lebih kompleks seperti keberlanjutan lingkungan, perubahan sosial, serta interaksi antarwilayah dalam skala yang lebih luas⁷³. Penjenjangan materi semacam ini dirancang agar peserta didik dapat membangun pemahaman secara bertahap, mulai dari hal-hal yang konkret dan dekat dengan kehidupannya menuju konsep-

⁷⁰Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

⁷¹Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

⁷²Kemendikbudristek, Capaian Pembelajaran IPAS Fase A–Fase C.

⁷³Kemendikbudristek, Capaian Pembelajaran IPAS Fase A–Fase C.

konsep yang lebih abstrak dan luas cakupannya. Dengan penjenjangan ini, ruang lingkup materi IPAS menjadi lebih terstruktur dan sistematis dari kelas awal hingga kelas akhir sekolah dasar.

Dalam praktiknya, keluasan ruang lingkup materi IPAS ini turut menjadi sorotan dalam berbagai penelitian. Nurhana dan kawan-kawan menemukan bahwa guru di lapangan sering kali mengalami kesulitan dalam memetakan keterkaitan antara materi IPA dan IPS pada satu tema pembelajaran yang sama, sehingga cakupan materi yang seharusnya terintegrasi justru diajarkan secara berurutan dan terpisah ⁷⁴. Kesulitan semacam ini menunjukkan bahwa luasnya ruang lingkup materi IPAS belum selalu diimbangi dengan kesiapan guru dalam mengelola keterpaduannya. Permatasari dan kawan-kawan juga menegaskan pentingnya pengembangan kurikulum mikro di tingkat satuan pendidikan agar ruang lingkup materi IPAS yang bersifat umum dalam capaian pembelajaran dapat diterjemahkan secara lebih operasional sesuai dengan konteks dan karakteristik masing-masing sekolah ⁷⁵. Penerjemahan ini penting agar materi yang diajarkan tetap relevan dengan kondisi lingkungan setempat tanpa keluar dari koridor capaian pembelajaran yang telah ditetapkan secara nasional. Dengan demikian, pengelolaan ruang lingkup materi IPAS memerlukan kerja sama antara kebijakan kurikulum di tingkat pusat dan kreativitas guru di tingkat satuan pendidikan.

Secara keseluruhan, ruang lingkup materi IPAS yang luas dan terpadu ini menuntut perencanaan pembelajaran yang matang agar setiap tema dapat mencakup keseimbangan antara muatan alam dan sosial. Guru perlu memiliki kemampuan dalam memetakan capaian pembelajaran ke dalam tema-tema yang relevan dengan lingkungan peserta didik, tanpa mengurangi kedalaman konsep keilmuan yang seharusnya dikuasai. Pengelolaan ruang lingkup materi yang tepat juga akan berdampak pada efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran IPAS

⁷⁴Nurhana dkk., “Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS.”

⁷⁵Permatasari dkk., “Analisis Pengembangan Kurikulum Mikro IPAS.”

secara keseluruhan. Selain itu, keluasan cakupan materi ini turut menegaskan pentingnya ketersediaan sumber belajar dan media pembelajaran yang memadai agar peserta didik dapat memahami keterkaitan antara konsep alam dan sosial secara lebih konkret. Pemahaman yang baik terhadap ruang lingkup materi IPAS pada akhirnya akan membantu guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran yang lebih terarah, sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada setiap jenjang kelas.

5. Prinsip Pembelajaran IPAS

Pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar tidak dapat dilepaskan dari sejumlah prinsip yang menjadi acuan bagi guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Prinsip-prinsip ini dirumuskan agar pembelajaran IPAS benar-benar mencerminkan hakikatnya sebagai mata pelajaran integratif dan kontekstual, bukan sekadar penggabungan administratif antara IPA dan IPS⁷⁶. Prinsip pertama yang mendasari pembelajaran IPAS adalah prinsip keterpaduan, yaitu setiap kegiatan pembelajaran harus mampu menghubungkan konsep-konsep alam dan sosial secara bermakna dalam satu tema yang utuh⁷⁷. Prinsip ini menuntut guru untuk merancang pembelajaran secara tematik, bukan mengajarkan IPA dan IPS secara bergantian dalam waktu yang berbeda. Prinsip kedua adalah prinsip kontekstualitas, yang mengharuskan pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman dan lingkungan nyata peserta didik agar materi yang dipelajari terasa relevan dan bermakna⁷⁸. Melalui prinsip ini, peserta didik diajak untuk belajar dari fenomena yang benar-benar mereka alami dalam kehidupan sehari-hari, bukan sekadar konsep abstrak yang jauh dari realitas mereka.

Selain keterpaduan dan kontekstualitas, pembelajaran IPAS juga berpegang pada prinsip berpusat pada peserta didik, di mana peserta didik

⁷⁶Kemendikbudristek, Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka.

⁷⁷Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

⁷⁸Kemendikbudristek, Capaian Pembelajaran IPAS Fase A–Fase C.

diposisikan sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuannya sendiri melalui proses eksplorasi dan penemuan ⁷⁹. Prinsip ini sejalan dengan pendekatan konstruktivistik yang menjadi landasan filosofis Kurikulum Merdeka secara umum. Berikut adalah rangkuman prinsip-prinsip utama yang mendasari pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

- Prinsip keterpaduan, yaitu mengaitkan konsep-konsep IPA dan IPS secara bermakna dalam satu tema pembelajaran yang utuh ⁸⁰.
- Prinsip kontekstualitas, yaitu mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman dan lingkungan nyata peserta didik ⁸¹.
- Prinsip berpusat pada peserta didik, yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar ⁸².
- Prinsip berjenjang dan berkesinambungan, yaitu materi disusun secara bertahap sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik ⁸³.
- Prinsip pembelajaran bermakna, yang menekankan pemahaman konsep secara mendalam dibandingkan hafalan materi semata ⁸⁴.
- Prinsip penilaian holistik, yang mencakup penilaian ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang ⁸⁵.

Meskipun prinsip-prinsip tersebut telah dirumuskan secara jelas, implementasinya di lapangan tidak selalu berjalan mulus. Rahmawati dan kawan-kawan menemukan bahwa prinsip penilaian holistik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik masih sulit diterapkan secara konsisten oleh guru, terutama dalam hal penilaian sikap dan keterampilan yang bersifat lebih subjektif dibandingkan

⁷⁹Kemendikbudristek, Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka.

⁸⁰Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

⁸¹Kemendikbudristek, Capaian Pembelajaran IPAS Fase A–Fase C.

⁸²Kemendikbudristek, Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka.

⁸³Kemendikbudristek, Capaian Pembelajaran IPAS Fase A–Fase C.

⁸⁴Kemendikbudristek, Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka.

⁸⁵Rahmawati dkk., “Problematika Menilai Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik.”

penilaian pengetahuan⁸⁶. Kesulitan ini menunjukkan bahwa penerapan prinsip pembelajaran IPAS memerlukan dukungan berupa pelatihan dan pendampingan yang berkelanjutan bagi guru. Ramdani dan Zulfadewina turut menemukan bahwa prinsip keterpaduan antara IPA dan IPS pada pembelajaran IPAS di kelas IV belum sepenuhnya diterapkan secara optimal, karena sebagian guru masih terbiasa dengan pola pembelajaran terpisah sebagaimana pada kurikulum sebelumnya⁸⁷. Kebiasaan lama semacam ini menjadi tantangan tersendiri dalam upaya mewujudkan prinsip keterpaduan yang menjadi ciri utama pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, penguatan pemahaman guru terhadap prinsip-prinsip pembelajaran IPAS menjadi hal yang sangat penting agar implementasinya di lapangan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Secara keseluruhan, prinsip-prinsip pembelajaran IPAS tersebut saling berkaitan satu sama lain dan tidak dapat diterapkan secara parsial. Prinsip keterpaduan misalnya, tidak akan terwujud secara optimal tanpa didukung oleh prinsip kontekstualitas dan prinsip berpusat pada peserta didik. Demikian pula, prinsip penilaian holistik hanya dapat berjalan dengan baik apabila proses pembelajaran itu sendiri telah dirancang secara bermakna dan berjenjang. Konsistensi penerapan prinsip-prinsip ini akan sangat menentukan keberhasilan pembelajaran IPAS dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya. Guru sebagai ujung tombak pelaksanaan kurikulum di kelas dituntut untuk memahami dan menginternalisasi setiap prinsip ini secara utuh, bukan hanya sebatas pengetahuan teoretis semata. Dengan penerapan prinsip yang konsisten, pembelajaran IPAS diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan berdampak nyata bagi perkembangan peserta didik.

6. Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka

⁸⁶Rahmawati dkk., “Problematisasi Menilai Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik.”

⁸⁷Ramdani dan Zulfadewina, “Problematisasi Penerapan Kurikulum Merdeka pada IPAS.”

Kehadiran IPAS tidak dapat dilepaskan dari kebijakan besar transformasi kurikulum yang dilakukan pemerintah melalui Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka sendiri dirancang untuk memberikan keleluasaan bagi satuan pendidikan dan guru dalam merancang pembelajaran yang lebih fleksibel, mendalam, dan berpusat pada peserta didik⁸⁸. Dalam kerangka kurikulum ini, IPAS diposisikan sebagai salah satu mata pelajaran yang mencerminkan semangat penyederhanaan struktur kurikulum tanpa mengurangi kedalaman capaian pembelajaran yang harus dikuasai peserta didik⁸⁹. Penerapan IPAS pada Kurikulum Merdeka menuntut perubahan paradigma guru dari pola mengajar yang berorientasi pada pencapaian target materi menuju pola mengajar yang berorientasi pada pemahaman konsep secara mendalam. Perubahan paradigma ini tentu bukan perkara mudah, mengingat banyak guru yang telah terbiasa dengan pola pembelajaran IPA dan IPS secara terpisah selama bertahun-tahun. Oleh karena itu, implementasi IPAS pada Kurikulum Merdeka memerlukan proses adaptasi yang berkelanjutan baik dari sisi kebijakan, kelembagaan, maupun kesiapan guru di lapangan.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka telah dilaksanakan di berbagai jenjang dan wilayah dengan capaian yang bervariasi. Prayogo, Ramadhan, dan Mar'atus Shaliha dalam penelitiannya di madrasah ibtidaiyah menemukan bahwa penerapan pembelajaran IPAS berbasis Kurikulum Merdeka secara umum telah berjalan cukup baik, meskipun guru masih memerlukan pendampingan lebih lanjut dalam merancang pembelajaran yang benar-benar integratif⁹⁰. Temuan ini menunjukkan adanya kemajuan dalam implementasi IPAS, meskipun belum sepenuhnya mencapai kondisi ideal yang diharapkan. Nurhana dan kawan-kawan melalui studi fenomenologinya di salah satu sekolah dasar di Muara Bungo turut mengungkapkan bahwa guru dan peserta didik pada umumnya menyambut baik kehadiran IPAS, namun tetap

⁸⁸Pengembangan Kurikulum Merdeka.

⁸⁹Kemendikbudristek, Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka.

⁹⁰Prayogo, Ramadhan, dan Mar'atus Shaliha, "Penerapan Pembelajaran IPA dan IPS Berbasis Kurikulum Merdeka."

menghadapi tantangan dalam hal ketersediaan sumber belajar yang benar-benar mendukung pembelajaran integratif ⁹¹. Tantangan semacam ini menjadi catatan penting bagi pemangku kebijakan pendidikan dalam menyediakan dukungan yang memadai bagi pelaksanaan IPAS di sekolah dasar.

Di sisi lain, sejumlah penelitian juga mengungkap berbagai problematika yang dihadapi dalam implementasi IPAS pada Kurikulum Merdeka. Ramdani dan Zulfadewina menemukan bahwa guru kelas IV di salah satu sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan muatan IPA dan IPS secara seimbang, sehingga pembelajaran cenderung didominasi oleh salah satu muatan saja ⁹². Rahmawati dan kawan-kawan juga menyoroti problematika dalam aspek penilaian, khususnya kesulitan guru dalam menilai ranah afektif dan psikomotorik peserta didik secara objektif dan konsisten ⁹³. Kajian yang dimuat dalam *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* turut menegaskan bahwa penerapan pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka masih memerlukan penguatan dari sisi pemahaman konsep guru, ketersediaan bahan ajar, serta dukungan sarana dan prasarana pembelajaran ⁹⁴. Berbagai problematika ini menunjukkan bahwa implementasi IPAS pada Kurikulum Merdeka masih berada pada tahap penyesuaian dan memerlukan evaluasi yang berkelanjutan.

Terlepas dari berbagai tantangan tersebut, keberadaan IPAS dalam Kurikulum Merdeka tetap menjadi langkah maju dalam upaya mewujudkan pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan bagi peserta didik sekolah dasar. Permatasari dan kawan-kawan menekankan pentingnya pengembangan kurikulum mikro di tingkat satuan pendidikan sebagai salah satu strategi untuk menjembatani kesenjangan antara kebijakan kurikulum di tingkat nasional dengan kondisi riil di lapangan ⁹⁵. Strategi

⁹¹Nurhana dkk., “Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS.”

⁹²Ramdani dan Zulfadewina, “Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka pada IPAS.”

⁹³Rahmawati dkk., “Problematika Menilai Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik.”

⁹⁴“Analisis Penerapan Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada Kurikulum Merdeka,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* (2024).

⁹⁵Permatasari dkk., “Analisis Pengembangan Kurikulum Mikro IPAS.”

semacam ini memungkinkan sekolah untuk menerjemahkan capaian pembelajaran IPAS secara lebih kontekstual sesuai dengan karakteristik peserta didik dan lingkungan setempat. Dukungan berupa pelatihan guru, penyediaan bahan ajar yang memadai, serta pendampingan berkelanjutan menjadi faktor kunci dalam mendorong keberhasilan implementasi IPAS pada Kurikulum Merdeka. Dengan upaya-upaya tersebut, diharapkan pembelajaran IPAS dapat semakin matang dan memberikan dampak positif yang nyata bagi perkembangan kompetensi peserta didik di masa mendatang.

7. Peran Media Pembelajaran dalam Pembelajaran IPAS

Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran IPAS, mengingat karakteristik mata pelajaran ini yang bersifat integratif dan menuntut pemahaman konsep yang sering kali bersifat abstrak bagi peserta didik sekolah dasar. Melalui media pembelajaran yang tepat, konsep-konsep alam dan sosial yang saling berkaitan dalam IPAS dapat disajikan secara lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik ⁹⁶. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan antara materi yang bersifat teoretis dengan pengalaman nyata peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa dukungan media yang memadai, guru akan mengalami kesulitan dalam menjelaskan keterkaitan antara fenomena alam dan fenomena sosial yang menjadi inti dari pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran IPAS di kelas. Media pembelajaran yang bervariasi juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran yang memadukan dua disiplin ilmu sekaligus ini.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, penggunaan media pembelajaran diarahkan untuk mendukung prinsip pembelajaran yang kontekstual dan berpusat pada peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPAS dapat berupa

⁹⁶Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

media visual seperti gambar dan peta, media audiovisual seperti video pembelajaran, maupun media berbasis lingkungan seperti pemanfaatan alam sekitar sebagai sumber belajar langsung⁹⁷. Pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran dinilai sangat relevan dengan karakteristik IPAS yang menekankan keterkaitan antara konsep alam dan sosial dalam kehidupan nyata peserta didik. Selain itu, media pembelajaran berbasis teknologi digital juga semakin banyak dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran IPAS, mengingat perkembangan zaman yang menuntut peserta didik untuk terbiasa dengan berbagai sumber belajar digital. Penggunaan media yang bervariasi ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi IPAS dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik yang beragam. Dengan demikian, media pembelajaran bukan sekadar alat bantu, melainkan komponen penting yang turut menentukan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran IPAS.

Beberapa penelitian turut menegaskan pentingnya peran media dan sumber belajar dalam mendukung keberhasilan pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Nurhana dan kawan-kawan menemukan bahwa keterbatasan sumber belajar dan media pembelajaran yang relevan menjadi salah satu tantangan utama yang dihadapi guru dalam melaksanakan pembelajaran IPAS secara integratif⁹⁸. Keterbatasan ini menyebabkan sebagian guru masih mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar, tanpa memanfaatkan media lain yang dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Angraeni dan kawan-kawan dalam kajiannya terhadap buku ajar IPAS kelas VI juga menyoroti pentingnya kesesuaian materi dalam buku ajar sebagai salah satu bentuk media pembelajaran utama, agar konten yang disajikan benar-benar selaras dengan prinsip integrasi Kurikulum Merdeka⁹⁹. Kesesuaian media dan bahan ajar dengan prinsip kurikulum ini menjadi faktor penting yang menentukan kualitas pembelajaran IPAS yang diterima oleh peserta didik. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan media

⁹⁷Kemendikbudristek, Capaian Pembelajaran IPAS Fase A–Fase C.

⁹⁸Nurhana dkk., “Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS.”

⁹⁹Angraeni dkk., “Analisis Kesesuaian Materi IPS dengan Kurikulum Merdeka.”

pembelajaran IPAS masih perlu terus ditingkatkan agar benar-benar mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Secara keseluruhan, peran media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS tidak dapat dipandang sebelah mata, mengingat kompleksitas materi yang dipadukan dari dua disiplin ilmu yang berbeda. Media pembelajaran yang tepat akan membantu peserta didik dalam memahami keterkaitan antara konsep alam dan sosial secara lebih konkret, sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka. Guru dituntut untuk memiliki kreativitas dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi, tingkat perkembangan peserta didik, serta kondisi lingkungan sekolah masing-masing. Pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi, baik berupa media cetak, visual, audiovisual, maupun lingkungan sekitar, akan sangat membantu terwujudnya pembelajaran IPAS yang benar-benar integratif dan bermakna. Dukungan dari satuan pendidikan dalam menyediakan sarana dan prasarana media pembelajaran yang memadai juga menjadi faktor penting yang tidak dapat diabaikan. Dengan pengelolaan media pembelajaran yang baik, diharapkan pembelajaran IPAS dapat semakin efektif dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan jenis Penelitian

Berdasarkan judul penelitian yang telah disebutkan, dalam studi ini peneliti mengadopsi pendekatan kualitatif, yang merupakan suatu prosedur penelitian yang dirancang untuk menggambarkan secara mendalam dan terperinci perilaku individu, peristiwa, atau situasi tertentu. Pendekatan ini berfokus pada pemahaman fenomena dalam konteks alami, dengan cara yang lebih holistik dan menyeluruh. Metode penelitian kualitatif, yang sering disebut sebagai metode penelitian naturalistik, dikenal karena pelaksanaannya yang dilakukan dalam situasi yang alami dan sesuai dengan keadaan nyata yang dihadapi oleh subjek penelitian. Dalam pendekatan ini, peneliti tidak melakukan intervensi atau manipulasi terhadap kondisi atau fenomena yang sedang diteliti. Peneliti berfokus untuk memahami dan menggali informasi yang relevan sesuai dengan konteks alami yang ada dalam kehidupan sehari-hari subjek penelitian. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang fenomena yang terjadi, dengan cara yang tidak memengaruhi atau mengubah kondisi yang sedang diamati, sehingga tetap mencerminkan kenyataan yang ada pada subjek tersebut.

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif, yang berfokus pada penggambaran yang mendalam dan rinci tentang suatu variabel, fenomena, atau kondisi yang terjadi. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan pemahaman yang jelas mengenai objek yang diteliti tanpa melibatkan manipulasi atau intervensi terhadap variabel yang ada. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengamati dan mendeskripsikan situasi secara objektif, dengan tujuan menggali informasi yang autentik dan memperlihatkan realitas yang terjadi di lapangan. Penelitian ini berfokus pada penyajian temuan-temuan yang terjadi di lapangan secara mendalam, berdasarkan fakta sosial yang ada dan relevan dengan topik yang diteliti. Menurut Bogdan dan Taylor, penelitian kualitatif adalah sebuah prosedur dalam penelitian yang dirancang untuk

menghasilkan data yang bersifat deskriptif, yakni data yang menggambarkan fenomena secara mendalam dan rinci. Untuk memperoleh data tersebut, peneliti melakukan wawancara langsung dengan individu yang terlibat, atau dengan cara mengamati secara langsung perilaku mereka dalam konteks kehidupan nyata atau alami, tanpa intervensi dari peneliti yang bisa mempengaruhi situasi. Pendekatan ini memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana individu berinteraksi dengan lingkungan dan pengalaman mereka sehari-hari. Dalam penelitian ini, peneliti akan lebih menitikberatkan pada pemahaman yang mendalam mengenai pengalaman dan perspektif dari subjek penelitian, yang diperoleh melalui interaksi verbal maupun pengamatan non-verbal. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali informasi yang lebih luas dan mendetail mengenai fenomena yang sedang diteliti, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih utuh. Data yang terkumpul melalui metode ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif dan menyeluruh terkait dengan subjek penelitian yang sedang dianalisis.

Penelitian yang digunakan dalam studi ini merupakan jenis penelitian deskriptif, yang lebih terfokus dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus adalah suatu metode penelitian yang memusatkan perhatian pada pengumpulan data secara mendalam mengenai suatu kasus atau masalah spesifik. Pendekatan ini dapat melibatkan analisis terhadap individu, kelompok, atau bahkan situasi tertentu, untuk menggali pemahaman yang lebih mendetail mengenai fenomena yang sedang diteliti. Dengan demikian, studi kasus memungkinkan penelitian untuk fokus pada konteks yang relevan dan memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang permasalahan yang dihadapi. Tujuan utama dari penelitian studi kasus adalah untuk menganalisis secara mendalam kondisi yang ada, aktivitas yang terjadi, perkembangan yang berlangsung, serta berbagai faktor yang mempengaruhi terjadinya perubahan atau perkembangan tersebut.

Penelitian deskriptif kualitatif merupakan jenis penelitian yang mengutamakan penggunaan data dalam bentuk kata-kata, bukan angka, yang diperoleh melalui berbagai metode pengumpulan data, seperti wawancara, catatan laporan, dokumen,

serta sumber informasi lainnya. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran yang mendalam dan menganalisis suatu peristiwa atau proses tertentu yang terjadi dalam konteks spesifik di lingkungan yang sedang diteliti. Fokus utama penelitian deskriptif kualitatif adalah untuk memahami dan menginterpretasikan makna yang terkandung dalam fenomena yang sedang diamati, sehingga dapat memberikan wawasan yang lebih kaya mengenai hal tersebut. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, diharapkan penulis dapat menggali pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh terkait informasi serta data yang diperoleh dari para informan mengenai penerapan media pembelajaran Socrative. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan media tersebut terhadap motivasi belajar siswa dan hasil pembelajaran pada mata pelajaran IPS di kelas V MI Al-Khoiriyah. Dengan cara ini, penulis berharap dapat memahami secara lebih rinci bagaimana Socrative mempengaruhi proses pembelajaran dan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan penjelasan yang mendalam dan sistematis mengenai hasil penerapan media pembelajaran Socrative. Penelitian ini akan mengumpulkan data melalui berbagai metode, seperti wawancara, catatan lapangan, dan dokumen-dokumen lain yang berasal dari sumber yang terpercaya dan relevan. Dengan demikian, penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan ini bertujuan untuk mengungkap, menjelaskan, atau memaparkan data yang diperoleh oleh peneliti terkait penerapan media pembelajaran Socrative. Hasil yang didapat dari berbagai tes tersebut nantinya akan memperkuat pemahaman tentang sejauh mana siswa memahami proses pembelajaran yang menggunakan teknologi terbaru ini. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai potensi penggunaan Socrative sebagai model pembelajaran yang dapat diterapkan di mata pelajaran lainnya di masa depan.

B. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif, manusia berfungsi sebagai alat utama dalam pengumpulan data. Ini berarti peneliti sendiri menjadi instrumen penelitian, dengan fokus pada keterampilan mereka dalam bertanya, menyelidiki, mengamati, memahami, dan mengabstraksikan informasi, yang semuanya merupakan keterampilan penting yang tidak dapat digantikan oleh cara lain. Dalam penelitian kualitatif, peneliti diharuskan untuk terlibat langsung di lapangan atau lokasi yang sedang diteliti. Sebagai pengamat, peneliti berpartisipasi dalam proses kegiatan pembelajaran IPS, di mana kegiatan tersebut sudah dipahami dan dipelajari oleh peneliti sebagai subjek penelitian.

Disini peneliti berperan sebagai partisipan penuh, maksudnya adalah peneliti ikut terjun secara langsung dan ikut berperan serta pada sesuatu yang diteliti, dalam penelitian ini peneliti merupakan salah satu mahasiswa PKL (praktik kerja lapangan) yang pada saat itu memegang penuh di mata pelajaran IPS di MI Al-Khoiriyah tersebut, sehingga peneliti sudah sedikit memahami betul dengan tingkat pemahaman siswa di mata pelajaran IPS ini.

E. Lokasi Penelitian

Berdasarkan judul penelitian yang disebutkan di atas, peneliti memilih MI Al-Khoiriyah sebagai setting penelitian, khususnya pada kelas V. MI Al-Khoiriyah terletak di Jalan H. Nur Rois, Genitri, Tirtomoyo, Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang, Jawa Timur, dengan kode pos 65154. Sekolah ini memiliki total sekitar 60 siswa dan merupakan salah satu madrasah dasar yang ada di kabupaten, meskipun fasilitas yang tersedia hampir setara dengan madrasah-madrasah yang ada di kota. Selain itu, peneliti juga merupakan salah satu alumni dari madrasah ini, yang memberikan perspektif pribadi dalam melaksanakan penelitian ini.

Adapun peneliti memilih lokasi ini sebagai tempat penelitian adalah sebagai berikut :

1. Peneliti merupakan alumni di sekolah tersebut sehingga banyak atau sedikitnya siswa yang ada di MI Al-Khoiriyah ini.

2. MI Al-Khoiriyah sudah dilengkapi dengan fasilitas lab. Computer dengan demikian maka proses penelitian penerapan pembelajaran socrative ini juga akan semakin mudah dilaksanakan.

Sehingga dari adanya beberapa alasan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian sesuai dengan judul yang ada di atas di MI Al-Khoiriyah ini.

F. Data dan Sumber Data

Dalam penelitian ini, sumber data merujuk pada subjek yang menjadi tempat pengumpulan informasi, yang terbagi menjadi dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Proses pengolahan ini penting agar data tersebut dapat digunakan secara efektif sebagai alat untuk menyelesaikan masalah penelitian atau untuk merumuskan kesimpulan yang valid dan relevan.¹⁰⁰ Sebagai contoh, dalam penelitian di bidang pendidikan, jenis data yang dibutuhkan mencakup berbagai aspek terkait pendidikan, seperti evaluasi pembelajaran, kurikulum yang digunakan, media pembelajaran yang diterapkan, serta bimbingan konseling dan elemen-elemen terkait lainnya yang relevan dengan konteks pendidikan yang diteliti.

Data primer mencakup informasi yang diperoleh secara langsung dari sumber utama, seperti wawancara, survei, atau observasi langsung terhadap objek penelitian. Sedangkan data sekunder terdiri dari berbagai bentuk dokumentasi yang sudah ada sebelumnya, seperti kata-kata tertulis, dokumen, atau foto-foto, yang berfungsi sebagai bukti atau referensi yang mendukung dalam penelitian ini. Kedua jenis data ini digunakan untuk memperdalam pemahaman, serta untuk mendukung dan memperkuat analisis yang dilakukan dalam rangka mencapai tujuan penelitian.

Data yang di perlukan dalam penelitian ini di peroleh dengan melakukan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

¹⁰⁰ Lexy J Moleong, 2015. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. Cetakan ke-34. Hal 217.

- a. Dalam penelitian ini, data primer yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa observasi, wawancara dan dokumentasi.
- b. Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V pada MI Al-Khoiriyah pada mata pelajaran IPS

G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam sebuah penelitian, pemilihan metode pengumpulan data memiliki peran yang sangat penting dan menentukan keberhasilan penelitian tersebut. Agar data yang diperoleh dapat dianggap akurat dan dapat dipercaya, khususnya dalam konteks studi kualitatif, peneliti harus melakukan pemilihan metode yang cermat dan tepat. Pemilihan tersebut harus sesuai dengan fokus serta tujuan penelitian yang tengah dilakukan, sehingga proses pengumpulan data bisa berjalan efektif dan menghasilkan informasi yang relevan serta mendalam. Dengan demikian, metode yang tepat akan sangat memengaruhi kualitas dan validitas temuan yang diperoleh dalam penelitian:

1. Observasi

Peneliti melakukan observasi ini untuk mengamati langsung kondisi di lapangan, mulai dari tahap perencanaan pembelajaran hingga pelaksanaan proses pembelajaran itu sendiri. Dalam menggunakan teknik observasi, peneliti diharuskan untuk sangat teliti dan cermat dalam mengamati setiap detail yang terjadi. Selain itu, pengamatan yang dilakukan harus bersifat objektif, artinya peneliti tidak boleh terpengaruh oleh pendapat pribadi atau prasangka dalam melihat dan mencatat setiap kejadian yang terjadi selama proses observasi.

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan teknik observasi non-partisipan, yang dirancang untuk memahami makna atau arti yang terkandung dalam peristiwa-peristiwa yang terjadi di lapangan. Teknik ini dipilih sebagai salah satu pendekatan utama dalam penelitian kualitatif, di mana peran peneliti adalah sebagai pengamat yang mengamati dan mencatat kejadian yang terjadi tanpa terlibat langsung dalam interaksi atau aktivitas

yang dilakukan oleh subjek penelitian. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh gambaran objektif mengenai dinamika yang berlangsung di lapangan tanpa mempengaruhi atau mengubah perilaku subjek yang sedang diteliti. Dengan demikian, data yang dikumpulkan mencerminkan kondisi nyata di lapangan tanpa adanya campur tangan atau manipulasi dari peneliti. Metode observasi ini dipilih karena kemampuannya untuk memperkuat validitas data yang diperoleh, terutama dalam kaitannya dengan tema penelitian yang berfokus pada penerapan sistem pembelajaran Socratic.

2. Wawancara

Secara umum, terdapat tiga jenis pedoman yang biasa digunakan dalam pelaksanaan wawancara, yaitu wawancara terstruktur, wawancara tidak terstruktur, dan wawancara semiterstruktur. Wawancara terstruktur dilakukan dengan mengikuti serangkaian pertanyaan yang telah disusun sebelumnya secara sistematis dan rinci, sehingga alur wawancara dapat berjalan sesuai dengan urutan yang telah ditetapkan. Hal ini memastikan bahwa setiap wawancara akan mencakup topik-topik yang sama dengan urutan yang konsisten, memudahkan perbandingan antar responden. Setiap pertanyaan dalam wawancara terstruktur memiliki urutan dan format yang jelas, yang memungkinkan pewawancara untuk memperoleh informasi dengan cara yang konsisten dan terorganisir. Pendekatan ini memberikan panduan yang ketat bagi pewawancara dan responden, sehingga hasil yang diperoleh lebih mudah dianalisis dan dibandingkan. Sementara itu, wawancara tidak terstruktur hanya mengikuti pedoman umum dan memungkinkan peneliti untuk mengembangkan pertanyaan berdasarkan jawaban yang diberikan oleh informan, yang bertujuan untuk menggali informasi secara lebih mendalam dan terperinci. Di sisi lain, wawancara semiterstruktur mengembangkan pertanyaan lebih lanjut, namun tetap dalam kerangka yang lebih fleksibel. Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk menggunakan model wawancara terstruktur, karena wawancara

dilakukan dengan membawa daftar pertanyaan yang lengkap dan terperinci. Oleh karena itu, peneliti telah menyiapkan sejumlah pertanyaan yang relevan untuk informan sebelum memulai proses wawancara.

3. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk menggunakan metode dokumentasi sebagai pendekatan utama dalam mengumpulkan data. Metode ini melibatkan dua jenis dokumen, yakni dokumen resmi yang berhubungan dengan institusi atau kebijakan, dan dokumen pribadi yang lebih bersifat individu atau personal. Selain mempertimbangkan faktor sosial dan kondisi lapangan yang relevan, pemeriksaan subjektif dalam penelitian ini juga memerlukan penguatan informasi yang dapat digunakan sebagai arsip atau bukti tambahan untuk mendukung hasil penelitian. Menurut Moleong, dokumen digunakan sebagai sumber data karena memiliki potensi untuk mengungkapkan informasi yang dapat mempengaruhi analisis, serta dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dalam membuat prediksi dan mengevaluasi suatu situasi. Dalam konteks ini, peneliti menggunakan catatan tertulis atau karya tulis milik orang lain yang menggambarkan pengalaman, tindakan, serta keyakinan mereka sebagai dokumen pribadi yang dapat memberikan wawasan lebih dalam. Di sisi lain, untuk dokumen resmi, pihak sekolah menyediakan berbagai jenis arsip, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Arsip eksternal meliputi surat kabar dan majalah, sementara arsip internal mencakup dokumen-dokumen yang dikeluarkan oleh sekolah, seperti arsip administratif dan keputusan-keputusan yang diambil oleh kepala sekolah.

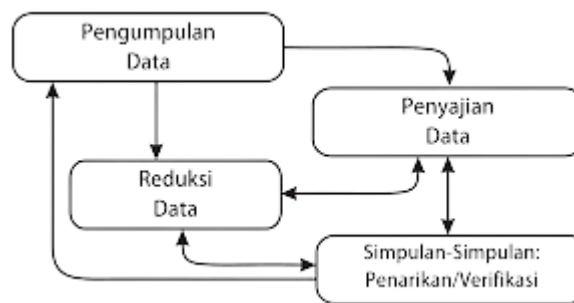
H. Analisis Data

Prosedur pengumpulan data secara khusus mencakup langkah-langkah yang bertujuan untuk memberikan penjelasan yang mendalam terhadap data yang diperoleh. Proses ini melibatkan kegiatan mencatat, menyusun, menganalisis, dan mengaitkan makna dari data yang relevan dengan permasalahan penelitian. Semua

tahapan ini menjadi bagian integral dari proses analisis data untuk menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif terkait topik yang sedang dikaji.

a. Reduksi data

Pada tahap awal, peneliti mulai dengan proses reduksi data yang telah terkumpul dari berbagai sumber. Proses ini melibatkan penyaringan dan pemadatan informasi, di mana peneliti merangkum data, mengidentifikasi poin-poin penting, serta memfokuskan perhatian pada aspek-aspek yang relevan. Selain itu, peneliti juga berusaha untuk menemukan pola-pola yang muncul dari tanggapan informan, yang dapat memberikan pemahaman lebih dalam mengenai topik yang diteliti. Dengan langkah ini, peneliti dapat menyusun data secara lebih sistematis, jelas, dan mudah dipahami. Seluruh catatan lapangan yang berkaitan dengan penerapan metode pembelajaran Socrative Untuk Meningkatkan Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas V di MI Al-Khoiriyah akan disusun berdasarkan hasil wawancara dan observasi lapangan yang telah melalui proses reduksi data.



Gambar Reduksi Data 1.2

b. Penyajian Data

Hasil dari penelitian kualitatif ini dapat disajikan dalam bentuk ringkasan. Berikut adalah uraian naratif dari data yang telah melalui proses reduksi, yang kemudian akan menjelaskan secara terperinci mengenai

sistem pembelajaran menggunakan aplikasi Socrative dalam mata pelajaran IPS di MI Al-Khoiriyah.

c. Verifikasi dan kesimpulan

Tahap terakhir dalam proses analisis data dikenal sebagai penarikan kesimpulan. Proses ini dilakukan setelah melalui serangkaian tahapan sebelumnya, yakni reduksi dan penyajian data, di mana informasi yang telah dianalisis disaring dan disusun untuk menghasilkan pemahaman yang jelas. Kesimpulan tersebut disusun berdasarkan interpretasi dari data yang telah direduksi dan disajikan, memberikan gambaran keseluruhan yang lebih mendalam tentang temuan dalam penelitian. Proses ini bertujuan untuk memperoleh kejelasan dari informasi yang telah dikumpulkan, sehingga dapat dirumuskan menjadi tujuan yang jelas dan terarah. Jika tidak ada cukup bukti yang dapat mengubah kesimpulan awal, maka kesimpulan tersebut kemungkinan besar akan tetap dianggap sementara. Namun, apabila kesimpulan awal tersebut kemudian didukung oleh bukti yang lebih kuat, jelas, dan dapat dipercaya, maka kesimpulan tersebut dapat diubah menjadi kesimpulan yang bersifat final atau definitif. Setelah semua prosedur analisis data selesai dilakukan, hasil temuan dari penelitian akan dipresentasikan dalam bentuk narasi deskriptif yang jelas. Narasi ini akan terus diperbarui dan berkembang seiring berjalannya proses penelitian, dengan tujuan untuk memastikan bahwa data yang disajikan akurat, terpercaya, dan mampu memberikan dasar yang kuat untuk mendukung kesimpulan akhir yang diambil dari penelitian ini.

I. Keabsahan Data

a. Triangulasi sumber data

Dalam triangulasi sumber data, proses teknisnya melibatkan upaya peneliti untuk memastikan kebenaran suatu data dengan memanfaatkan berbagai metode pengumpulan informasi. Sebagai contoh, data dapat diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setiap metode

yang digunakan dalam penelitian tentu akan menghasilkan jenis data atau bukti yang berbeda-beda. Perbedaan ini, pada akhirnya, akan memberikan berbagai sudut pandang yang beragam dan mendalam mengenai fenomena yang sedang diteliti, sehingga memungkinkan peneliti untuk memahami masalah dari berbagai perspektif yang lebih luas. Melalui pendekatan ini, peneliti menganalisis kekuatan dari masing-masing sumber data yang telah dikumpulkan, mengintegrasikannya untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif, dan menarik kesimpulan yang sesuai dengan konteks fenomena yang diteliti.

b. Triangulasi metode

Peneliti dapat menggunakan kombinasi metode wawancara bebas dan wawancara terstruktur sebagai langkah untuk mengumpulkan data. Alternatif lain, peneliti juga dapat memanfaatkan wawancara serta observasi langsung atau pengamatan untuk memastikan validitas informasi yang diperoleh. Selain itu, untuk mengecek keakuratan data, peneliti bisa melibatkan informan yang berbeda sebagai sumber pembanding. Dengan mengumpulkan informasi dari berbagai perspektif, diharapkan hasil yang diperoleh semakin mendekati kebenaran. Oleh karena itu, triangulasi pada tahap ini dilakukan apabila terdapat keraguan terhadap keabsahan data atau informasi yang diberikan oleh subjek atau informan penelitian.

J. Prosedur Penelitian

Proses penelitian akan dijelaskan secara rinci oleh peneliti melalui beberapa tahapan berikut:

1. Peneliti memulai dengan melakukan observasi lapangan untuk memahami kondisi lokasi penelitian sekaligus meminta izin resmi kepada lembaga pendidikan terkait guna melaksanakan penelitian.
2. Setelah memahami situasi di lokasi, peneliti berkonsultasi dengan dosen wali mengenai judul penelitian yang relevan dengan konteks tersebut.

3. Berdasarkan hasil konsultasi tersebut, peneliti mendaftarkan diri ke fakultas untuk memperoleh Surat Keputusan (SK) yang menetapkan dosen pembimbing.
4. Setelah dosen pembimbing ditentukan, peneliti melakukan konsultasi lebih lanjut untuk membahas langkah-langkah penelitian yang akan dijalankan.
5. Selanjutnya, peneliti mulai mengumpulkan berbagai kajian teori yang relevan dengan fokus penelitian, termasuk penelitian terdahulu, sebagai dasar ilmiah dalam membangun kerangka penelitian.
6. Untuk mengembangkan penelitian, peneliti merancang daftar pertanyaan yang akan digunakan dalam observasi dan wawancara mendalam dengan informan yang telah ditentukan sebelumnya.
7. Setelah mengumpulkan data awal, peneliti melanjutkan dengan menyusun dan menyempurnakan draft proposal penelitian, yang mencakup beberapa bagian penting seperti pendahuluan, tinjauan teori, serta metode penelitian yang akan digunakan. Draft proposal tersebut kemudian diperiksa dan direvisi lebih lanjut melalui serangkaian konsultasi dengan dosen pembimbing untuk memastikan kualitas dan kelengkapannya. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan masukan yang diterima, proposal tersebut akhirnya siap untuk dipresentasikan dalam seminar sebagai bagian dari proses evaluasi dan pengembangan penelitian lebih lanjut.
8. Setelah seminar, peneliti melanjutkan tahap pengumpulan data di lapangan, menganalisis data yang diperoleh, dan menyusun laporan penelitian. Laporan ini mencakup temuan penelitian, pengungkapan data, pembahasan, dan kesimpulan yang disajikan secara menyeluruh untuk memastikan hasilnya dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

Uraian data berikut merupakan salah satu upaya untuk mendeskripsikan hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Dari beberapa hal berikut, kita akan mengetahui bagaimana implementasi media socritive terhadap hasil belajar IPAS yang ada di MI – Alkhoiriyah kelas V.

A. Paparan Data

1. Profil MI Al-Khoiriyah

MI Al-Khoiriyah adalah sebuah lembaga pendidikan formal setingkat Sekolah Dasar (SD) yang berciri khas Islam. Nama "MI" adalah singkatan dari Madrasah Ibtidaiyah, yang secara harfiah berarti "sekolah permulaan". Sebagai lembaga di bawah naungan Kementerian Agama (Kemenag) RI, MI memiliki kurikulum yang integratif antara mata pelajaran umum (seperti Matematika, IPA, IPS, Bahasa Indonesia) dan mata pelajaran keagamaan Islam yang menjadi kekhasannya. Sekolah ini berada di daerah yang sudah bisa dikatakan kota madya dimana berada di kabupaten malang yang berbatasan langsung dengan kota malang. MIS AL KHOIRIYAH, sebuah lembaga pendidikan swasta di bawah naungan Kementerian Agama, berdiri kokoh di Jl. Raya Tirtomoyo 196, Desa Tirtomoyo, Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 60715151, MIS AL KHOIRIYAH telah mengukuhkan posisinya sebagai salah satu sekolah unggulan di wilayah Pakis. Sejak didirikan pada tanggal 23 Agustus 1982 berdasarkan Surat Keputusan (SK) L.m./3/4599/A/1982, MIS AL KHOIRIYAH telah melalui perjalanan panjang dalam mencetak generasi penerus bangsa yang berakhlak mulia dan berprestasi. Komitmen sekolah ini untuk memberikan pendidikan berkualitas tertuang dalam SK Operasional

Kd.13.07/4/PP.00.4/167/SK/2010 yang diterbitkan pada tanggal 1 Juli 2010. Prestasi gemilang MIS AL KHOIRIYAH dibuktikan dengan diraihnya akreditasi A berdasarkan SK No. 200/BAP-S/M/SK/X/2016 yang diterbitkan pada tanggal 25 Oktober 2016. Hal ini menunjukkan dedikasi dan profesionalisme para guru dan staf dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menghasilkan lulusan yang berkualitas. MIS AL KHOIRIYAH berkomitmen untuk terus berkembang dan meningkatkan kualitas pendidikan. Bagi orang tua yang mencari sekolah dasar Islam berkualitas di wilayah Pakis, MIS AL KHOIRIYAH merupakan pilihan tepat. Sekolah ini merupakan wadah yang ideal bagi anak-anak untuk menimba ilmu pengetahuan dan membangun karakter yang luhur.

B. Hasil Penelitian

Pada penelitian kali ini peneliti sudah melakukan tahap wawancara dan juga sudah mendapatkan beberapa jawaban dari narasumber langsung. Secara keseluruhan, penggunaan Socrative dalam pembelajaran IPAS memberikan pengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar siswa melalui interaktivitas, gamifikasi, dan umpan balik langsung, menjadikan pembelajaran lebih efektif. Keberhasilan tergantung pada implementasi guru, seperti pelatihan dan integrasi kurikulum. Dengan demikian, Socrative dapat meningkatkan kualitas pendidikan IPAS di sekolah.

a. Interaktivitas dan Gamifikasi sebagai Pendorong Motivasi Belajar

Penggunaan Socrative dalam pembelajaran IPAS memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa melalui dua mekanisme utama: interaktivitas dan gamifikasi. Fitur **Space Race** pada Socrative, misalnya, mengubah suasana evaluasi menjadi kompetisi antarkelompok yang sehat, di mana setiap roket mewakili tim yang akan bergerak maju setiap kali menjawab pertanyaan dengan benar secara berurutan. Elemen permainan seperti ini, jika diterapkan secara konsisten, terbukti mampu membangun kebiasaan belajar yang lebih stabil dan menciptakan rasa pencapaian yang mendorong motivasi intrinsik siswa dalam jangka panjang. Selain itu, sifat interaktif Socrative memungkinkan siswa untuk berpartisipasi

aktif melalui perangkat mereka masing-masing—baik ponsel, tablet, maupun komputer—sehingga proses belajar menjadi lebih dinamis dan tidak monoton. Lingkungan belajar yang interaktif ini membantu siswa mengatasi rasa bosan yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional, karena mereka merasa terlibat langsung dan memiliki kendali atas pengalaman belajar mereka sendiri.

b. Umpan Balik Langsung dan Efektivitas Pembelajaran

Keunggulan lain yang menjadikan pembelajaran lebih efektif adalah fitur umpan balik langsung (real-time feedback) yang dimiliki Socrative. Setelah siswa menjawab setiap pertanyaan, platform ini langsung memberikan konfirmasi benar atau salah disertai penjelasan singkat, sehingga siswa dapat segera mengetahui pemahaman mereka terhadap materi IPAS yang sedang dipelajari. Mekanisme ini sangat krusial dalam proses belajar karena memungkinkan siswa belajar dari kesalahan mereka secara instan, tanpa harus menunggu hari berikutnya untuk mendapatkan koreksi dari guru. Penelitian yang dilakukan oleh Sofiana Nurhidayah (2024) di SMA Bima Ambulu, Jember, menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan Socrative memperoleh skor rata-rata motivasi belajar sebesar 68,32 poin, jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan metode *paper pencil* dengan skor 57,50 poin. Temuan ini mengonfirmasi bahwa umpan balik langsung yang disediakan Socrative tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik, di mana kelompok eksperimen mencatat rata-rata nilai 71,03 dibandingkan 65,83 pada kelompok kontrol. Dengan demikian, penggunaan Socrative sebagai alat penilaian formatif terbukti lebih efektif dibandingkan metode tradisional dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

c. Faktor Keberhasilan Implementasi oleh Guru

Meskipun Socrative memiliki potensi besar, keberhasilan penggunaannya sangat tergantung pada bagaimana guru mengimplementasikannya di dalam kelas. Studi literatur menunjukkan bahwa efektivitas Socrative sebagai alat evaluasi pembelajaran memerlukan kesiapan guru dalam mengintegrasikannya dengan kurikulum serta pemahaman yang baik tentang karakteristik siswa. Guru perlu merancang pertanyaan-pertanyaan yang tidak hanya menguji hafalan tetapi juga kemampuan berpikir kritis dan analitis sesuai dengan tuntutan pembelajaran IPAS. Selain itu, pelatihan teknis bagi guru menjadi faktor kunci agar mereka dapat memanfaatkan fitur-fitur Socrative secara optimal, termasuk membuat kuis yang bervariasi, mengelola kompetisi secara adil, serta menginterpretasikan data hasil evaluasi untuk perbaikan pembelajaran. Kegiatan pelatihan seperti Diklat Di Wilayah Kerja (DDWK) yang diselenggarakan oleh Kementerian Agama di Karimun, misalnya, menunjukkan bahwa penguatan kompetensi guru dalam menyusun modul ajar dan RPP berbasis Kurikulum Merdeka—termasuk integrasi mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS—sangat penting untuk mendukung implementasi teknologi pembelajaran. Tanpa persiapan yang matang, penggunaan Socrative berisiko menjadi sekadar aktivitas hiburan yang tidak mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

d. Kontribusi Socrative terhadap Peningkatan Kualitas Pendidikan IPAS

Secara keseluruhan, Socrative dapat menjadi instrumen strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan IPAS di sekolah jika diimplementasikan dengan tepat. Platform ini tidak hanya memberikan kemudahan bagi guru dalam menyusun, melaksanakan, dan menilai evaluasi secara cepat dan otomatis, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan partisipatif bagi siswa. Penelitian di MI AL-Khoiriyah, Kabupaten Malang, mengonfirmasi bahwa optimalisasi media pembelajaran digital secara umum mampu meningkatkan partisipasi siswa, menumbuhkan antusiasme dan minat belajar yang lebih tinggi, serta meningkatkan kehadiran

dan hasil tugas siswa . Dengan adanya integrasi teknologi seperti Socrative, pembelajaran IPAS yang sebelumnya bersifat hafalan dan teoritis dapat bertransformasi menjadi pengalaman yang interaktif, kompetitif, dan reflektif. Namun, penting untuk dicatat bahwa Socrative memiliki keterbatasan, terutama dalam menilai jawaban analitis yang membutuhkan penjelasan panjang, serta ketergantungan pada kondisi jaringan internet yang stabil . Oleh karena itu, Socrative sebaiknya digunakan sebagai pelengkap, bukan pengganti, metode penilaian tradisional, serta dikombinasikan dengan diskusi kelas dan tugas proyek untuk mencapai pemahaman konseptual yang mendalam dalam IPAS. Dengan pendekatan yang seimbang dan perencanaan yang matang, Socrative dapat secara signifikan mendorong peningkatan kualitas pendidikan IPAS di era digital.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, pelaksanaan pembelajaran IPAS yang diselenggarakan menggunakan melalui media socrative, sangat berpengaruh dalam motivasi belajar. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa seorang guru yang selalu mengajarkan materi ipas menggunakan media socrative dengan cara mengajak siswa mengerjakan suatu uiz / pertanyaan singkat mereka cenderung menikmati dengan seksama dan juga lebih terdorong untuk menjawab dan juga ada beberapa pertanyaan yang mereka berebut untuk menjawabnya. Metode ini bermanfaat dalam melatih dan membiasakan siswa dalam konsentrasi belajar yang dikombinasikan dengan bermain. Selain itu, guru juga memberikan kesempatan kepada siswa lain yang belum bisa menjawab pertanyaan dengan secara langsung atau juga disebut pendiam/introvert untuk menanggapi dan memecahkan permasalahan pembelajaran. Guru juga memberikan kegiatan belajar secara berkelompok, sehingga para siswa bisa belajar bersama guna menghargai perbedaan. Sebenarnya, media socrative telah diajarkan sejak kelas bawah, namun masih terfokus pada pembelajaran dengan metode yang lama dan konsep belajar yang monoton. Materi ipas kemudian dilanjutkan di

kelas-kelas selanjutnya dengan pembahasan yang lebih mendalam dan kompleks.

e. Motivasi Belajar Siswa Setelah Implementasi Media Pembelajaran *Socrative*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran IPAS di kelas V MI Al-Khoiriyah, terlihat adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah guru mengimplementasikan media pembelajaran *Socrative*. Peningkatan tersebut tampak dari perubahan perilaku siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebelum penggunaan *Socrative*, sebagian siswa cenderung pasif dan hanya menunggu penjelasan dari guru. Namun setelah media tersebut digunakan, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi untuk mengikuti setiap tahapan pembelajaran.

Motivasi belajar siswa terlihat dari meningkatnya perhatian siswa ketika guru menjelaskan materi. Pada saat guru memberikan kuis melalui *Socrative*, hampir seluruh siswa langsung mempersiapkan perangkat yang digunakan dan mengikuti instruksi guru dengan penuh semangat. Siswa juga lebih fokus memperhatikan setiap soal yang muncul karena ingin memperoleh skor terbaik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih kondusif.

Selain itu, motivasi belajar juga terlihat dari keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan. Selama proses pembelajaran, siswa berlomba-lomba memberikan jawaban yang benar agar memperoleh nilai tinggi maupun memenangkan permainan *Space Race*. Situasi ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menumbuhkan semangat berkompetisi secara sehat. Bahkan siswa yang biasanya kurang aktif mulai berani mencoba menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat maupun menjawab soal. Hal tersebut terjadi karena *Socrative* memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk menjawab secara mandiri melalui perangkat masing-masing tanpa merasa takut

diejek apabila jawabannya kurang tepat. Setelah hasil ditampilkan, guru memberikan penguatan terhadap jawaban siswa sehingga mereka merasa lebih dihargai dan termotivasi untuk terus belajar.

Motivasi belajar siswa juga terlihat dari meningkatnya rasa ingin tahu terhadap materi IPAS. Setelah memperoleh umpan balik secara langsung dari Socrative, beberapa siswa terlihat bertanya mengenai jawaban yang masih salah dan meminta penjelasan tambahan kepada guru. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya berorientasi pada nilai, tetapi juga ingin memahami materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, penggunaan Socrative membuat siswa lebih mudah diarahkan untuk mengikuti pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa siswa menjadi lebih aktif dibandingkan ketika menggunakan metode ceramah maupun latihan tertulis biasa. Menurut guru, suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa merasa pembelajaran seperti sedang bermain sambil belajar, sehingga mereka tidak cepat merasa bosan.

Temuan tersebut juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan beberapa siswa. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran menggunakan Socrative dibandingkan pembelajaran konvensional. Menurut mereka, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena terdapat permainan, skor, serta hasil yang langsung diketahui setelah menjawab soal. Kondisi tersebut membuat siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran IPAS hingga kegiatan belajar selesai.

BAB V

PEMBAHASAN

Bab ini membahas temuan-temuan penelitian yang telah diuraikan pada Bab 3. Pembahasan dilakukan dengan cara menganalisis, menafsirkan, dan mensintesis data hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi yang kemudian dikaitkan dengan teori-teori dan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan yang telah dipaparkan pada landasan teori. Fokus pembahasan adalah untuk menjawab rumusan masalah penelitian mengenai bagaimana implementasi Socrative dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar IPAS siswa. Penelitian ini dilakukan di MI AL-KHOIRIYAH KELAS V, sebuah sekolah menengah pertama negeri yang terletak di pusat kab Malang. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian berdasarkan pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah menerapkan kurikulum merdeka dan memiliki fasilitas teknologi informasi yang memadai untuk mendukung implementasi media pembelajaran digital seperti Socrative. Mayoritas siswa di sekolah ini berasal dari latar belakang sosial ekonomi menengah ke atas dengan akses terhadap perangkat smartphone yang memungkinkan mereka berpartisipasi aktif dalam pembelajaran berbasis Socrative. Guru-guru di sekolah ini juga telah mendapatkan pelatihan dasar dalam integrasi teknologi dalam pembelajaran, meskipun penggunaannya masih terbatas pada aplikasi-aplikasi umum seperti PowerPoint dan Google Classroom. Karakteristik sekolah yang modern dan kesiapan teknologinya menjadikan sebagai setting yang ideal untuk mengeksplorasi dampak Socrative terhadap motivasi belajar IPAS.

Implementasi Socrative dalam pembelajaran IPAS di MI AL-KHOIRIYAH KELAS V dilakukan melalui tiga tahap utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, guru merancang kuis interaktif menggunakan fitur Socrative yang disesuaikan dengan materi pelajaran IPAS, seperti sistem reproduksi manusia atau ekosistem. Tahap pelaksanaan melibatkan siswa yang mengakses kuis melalui smartphone mereka, baik secara individu maupun dalam kelompok, dengan fitur "Space Race" yang menciptakan suasana kompetitif dan menyenangkan. Observasi di

kelas menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dan terlibat aktif selama sesi pembelajaran, di mana mereka tidak hanya menjawab pertanyaan tetapi juga berdiskusi dengan teman sekelompok untuk memecahkan masalah. Tahap evaluasi dilakukan dengan memanfaatkan laporan otomatis yang dihasilkan oleh Socrative, yang memberikan umpan balik instan kepada guru mengenai pemahaman siswa, sehingga memungkinkan dilakukannya penyesuaian strategi pembelajaran secara cepat dan efektif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat dikemukakan bahwa motivasi belajar IPS siswa kelas VII yang menggunakan media *Socrative* dalam kegiatan pembelajarannya lebih baik dibandingkan kegiatan pembelajaran yang menggunakan LKS/LKPD. *Socrative* sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan soal-soal evaluasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan aktif, yang mampu menarik serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Munadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran yang menarik akan mempengaruhi motivasi belajar karena siswa akan berkonsentrasi, memperhatikan, dan merasa tertantang untuk mengetahui apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga proses belajar akan lebih menyenangkan. Namun, sebaliknya jika siswa menilai apa yang ditampilkan guru monoton, maka siswa pun akan merespon demikian dalam mengikuti proses pembelajaran. Pengaruh penggunaan *Socrative* terhadap motivasi belajar IPS siswa di MI AL-KHOIRIYAH KELAS V dapat dilihat dari peningkatan pada empat aspek motivasi menurut teori ARCS (Keller, 1987), yaitu attention, relevance, confidence, dan satisfaction. Dari hasil wawancara dengan siswa, terungkap bahwa *Socrative* berhasil menarik perhatian mereka (attention) melalui desain yang interaktif dan kompetitif, membuat pembelajaran IPS yang sering dianggap abstrak menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Aspek relevance terlihat dari kemampuan *Socrative* dalam menghubungkan materi IPS dengan konteks dunia nyata, seperti

menggunakan contoh-contoh aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Confidence siswa meningkat karena mereka merasa lebih bebas untuk menjawab pertanyaan tanpa takut salah, berkat fitur anonimitas yang ditawarkan oleh Socrative. Selain itu, kepuasan (satisfaction) siswa diperkuat oleh umpan balik instan yang memberikan rasa pencapaian dan memotivasi mereka untuk terus terlibat dalam pembelajaran. Temuan ini konsisten dengan penelitian Awedh et al. (2014) yang menyatakan bahwa Socrative tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa tetapi juga menumbuhkan lingkungan belajar yang positif dan mendukung.

A. Implementasi dan Dinamika Penggunaan Socrative dalam Pembelajaran IPAS

Berdasarkan hasil observasi, Socrative diimplementasikan dalam tiga fase utama pembelajaran, menciptakan sebuah siklus belajar yang dinamis dan responsif. Fase pertama adalah Pre-Assessment/Activation (Aktivasi dan Penilaian Awal). Pada fase ini, guru menggunakan Socrative untuk memulai pembelajaran dengan bertanya, "Apa yang sudah diketahui siswa?" melalui kuis singkat, polling, atau pertanyaan cepat (Quick Question). Tujuannya bukan hanya untuk mengukur pengetahuan awal siswa, tetapi lebih untuk membangkitkan ketertarikan dan mengaktifkan skema pengetahuan yang relevan di benak mereka. Hasil yang diperoleh guru bersifat instan dan terlihat oleh seluruh kelas, menciptakan transparansi yang memicu diskusi awal. Fase ini menjadi fondasi responsif karena guru langsung mendapatkan "peta" pemahaman kelas sebelum materi baru diajarkan secara mendalam, sehingga dapat menyesuaikan penekanan dan pendekatan sesuai kebutuhan.

Fase kedua adalah Formative Assessment/Engagement (Penilaian Formatif dan Keterlibatan Aktif). Setelah materi diajarkan, Socrative digunakan di tengah proses pembelajaran untuk mengecek pemahaman secara real-time. Teknik seperti Space Race (kompetisi berkelompok) atau kuis formatif membuat asesmen menjadi engaging dan tidak menegangkan. Yang paling krusial adalah umpan balik (feedback) langsung yang diberikan Socrative. Siswa langsung tahu apakah jawaban mereka benar atau

salah, sementara guru mendapatkan laporan analitis terperinci yang menyoroti konsep-konsep mana yang sudah dikuasai dan mana yang masih menjadi kesulitan umum. Fase inilah inti dari responsivitas, karena data ini memungkinkan guru untuk melakukan intervensi pada saat itu juga, seperti mengulang penjelasan untuk suatu topik spesifik atau memberikan pengayaan bagi siswa yang sudah paham.

Fase ketiga adalah Closure/Reflection (Penutup dan Refleksi). Di akhir sesi pembelajaran, Socrative dimanfaatkan untuk menutup pelajaran dengan bermakna melalui aktivitas seperti Exit Ticket. Siswa menjawab pertanyaan singkat seperti "Apa hal paling penting yang kamu pelajari hari ini?" atau "Apa yang masih membingungkanmu?". Jawaban-jawaban ini menjadi bahan refleksi bagi siswa untuk mengonsolidasi pembelajaran mereka, sekaligus memberikan umpan balik yang sangat berharga bagi guru untuk perencanaan pelajaran berikutnya. Dengan demikian, siklus pun tertutup: informasi dari fase penutup ini menjadi penilaian awal (pre-assessment) tidak langsung untuk pertemuan selanjutnya, menciptakan sebuah siklus belajar yang benar-benar dinamis, berkelanjutan, dan selalu berpusat pada kebutuhan aktual siswa.

1) Fase Awal (Pre-test/Engagement) dengan Fitur "Space Race"

Guru memanfaatkan fitur "Space Race" sebagai ice breaker dan alat untuk mengakses pengetahuan awal (prior knowledge) siswa. Observasi menunjukkan bahwa sesi ini berhasil menciptakan suasana kelas yang energetik dan kompetitif secara sehat. Siswa terbagi dalam kelompok, dan setiap kelompok bersaing untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan akurat, yang menyebabkan roket kelompok mereka bergerak di layar utama. Menurut Deterding et al. (2011), elemen-elemen gamifikasi seperti kompetisi, leaderboard, dan umpan balik langsung ini merupakan komponen kunci dalam menciptakan "keasyikan" atau engagement yang tinggi. Hal ini membuktikan bahwa Socrative tidak hanya berfungsi sebagai alat assessment, tetapi juga sebagai alat motivasi ekstrinsik yang powerful untuk memulai pembelajaran.

Pemanfaatan fitur "Space Race" dalam Socrative oleh guru tersebut menunjukkan sebuah inovasi pedagogis yang cerdas, karena ia menggabungkan dua fungsi penting sekaligus dalam satu aktivitas: pembuka suasana (*ice breaker*)

dan pemetaan pengetahuan awal (*prior knowledge*). Sebagai *ice breaker*, Space Race secara instan mengubah dinamika kelas dari kondisi pasif menjadi aktif dan penuh semangat. Visualisasi roket yang melesat di layar utama setiap kali kelompok menjawab benar menciptakan sensasi permainan yang membuat siswa lupa bahwa mereka sebenarnya sedang diuji pemahaman dasarnya. Sementara itu, dari sisi asesmen, guru dapat secara real-time melihat topik mana yang sudah dikuasai siswa (ditandai dengan laju roket yang cepat) dan topik mana yang masih lemah (roket lambat atau banyak jawaban salah). Dengan demikian, aktivitas yang tampak seperti permainan ini menyediakan data diagnostik yang kaya, tanpa menimbulkan kecemasan akademik seperti pada tes formal. Hal ini sangat efektif karena siswa cenderung lebih spontan dan jujur dalam menjawab ketika mereka merasa sedang "bermain", bukan sedang "diuji".

Menurut kerangka teori Deterding et al. (2011), gamifikasi didefinisikan sebagai penggunaan elemen-elemen desain permainan dalam konteks non-permainan. Dalam kasus Space Race, setidaknya tiga elemen kunci gamifikasi hadir secara simultan. *Pertama, kompetisi*—pembagian siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil menciptakan rivalitas sehat yang terfokus pada pencapaian bersama, bukan pada persaingan individual yang dapat memicu kecemburuan. *Kedua, leaderboard*—meskipun tidak selalu berupa papan peringkat numerik, posisi relatif roket di layar berfungsi sebagai papan peringkat visual yang sangat jelas. Setiap kelompok dapat melihat apakah roket mereka memimpin, tertinggal, atau mulai tersalip, yang langsung memicu dorongan untuk memperbaiki kinerja. *Ketiga, umpan balik langsung*—setiap jawaban langsung memicu respons visual (roket bergerak) dan auditori (suara ledakan kecil atau dorongan). Umpan balik instan ini memenuhi kebutuhan psikologis dasar siswa akan kompetensi (*competence*), karena mereka segera tahu apakah jawaban mereka benar atau salah tanpa harus menunggu koreksi dari guru. Ketiga elemen ini bekerja sinergis menciptakan kondisi *flow* atau "keasyikan" yang membuat siswa sangat fokus dan tenggelam dalam aktivitas belajar.

Observasi yang menyebutkan bahwa sesi ini berhasil menciptakan suasana energetik dan kompetitif secara sehat membuktikan bahwa Socrative berfungsi sebagai alat motivasi ekstrinsik yang kuat. Motivasi ekstrinsik adalah dorongan untuk melakukan sesuatu karena adanya ganjaran eksternal atau konsekuensi sosial—dalam hal ini, ganjaran tersebut adalah kemajuan visual roket, pengakuan dari teman sekelompok, dan status "pemenang" di akhir permainan. Berbeda dengan metode asesmen awal konvensional seperti kuis tertulis atau tanya jawab lisan yang cenderung membosankan dan hanya melibatkan beberapa siswa, Space Race mampu memobilisasi seluruh anggota kelas untuk berpartisipasi aktif. Setiap individu dalam kelompok merasa bertanggung jawab karena kecepatan roket bergantung pada akurasi jawaban kolektif mereka. Inilah yang disebut sebagai *interdependensi positif* dalam pembelajaran kooperatif. Guru tidak perlu lagi membujuk atau memaksa siswa untuk menjawab; justru siswa akan saling mengingatkan dalam kelompoknya agar tidak ada yang menjawab asal-asalan, karena kesalahan satu orang bisa memperlambat laju roket seluruh tim. Dengan demikian, motivasi ekstrinsik yang dibangkitkan oleh fitur ini secara tidak langsung memicu munculnya regulasi diri dan tanggung jawab bersama.

Keberhasilan Space Race sebagai pembuka pembelajaran membuka implikasi luas bagi desain pedagogis di era digital. *Pertama*, guru dapat menggunakan pola yang sama untuk aktivasi pengetahuan awal di setiap awal topik baru, tidak hanya untuk mata pelajaran yang bersifat hafalan tetapi juga untuk mata pelajaran konseptual seperti matematika atau sains, dengan merancang pertanyaan-pertanyaan pemicu (*trigger questions*) yang menggali miskonsepsi umum. *Kedua*, kompetisi sehat yang diamati menunjukkan bahwa persaingan antarkelompok tidak harus berujung pada kecemasan atau perasaan tidak nyaman, asalkan guru mengelola ekspektasi dengan jelas—misalnya dengan menekankan bahwa "tujuannya adalah untuk melihat sejauh mana kita sudah tahu, bukan untuk menghukum yang salah". Guru juga dapat memvariasikan hadiah tidak hanya berupa pemenang tunggal, tetapi juga penghargaan untuk kelompok dengan peningkatan tercepat atau kelompok paling kooperatif. *Ketiga*, keberhasilan ini

mendorong integrasi alat digital lain yang memiliki mekanisme gamifikasi serupa, seperti Kahoot!, Quizizz, atau Blooket, ke dalam repertori guru. Namun, yang terpenting adalah kesadaran bahwa teknologi hanyalah katalis; esensi dari engagement tetap terletak pada bagaimana guru merancang pertanyaan, membentuk kelompok, dan memfasilitasi diskusi pasca-permainan. Setelah Space Race selesai, guru dapat melakukan *debriefing* singkat: "Soal mana yang paling sulit? Mengapa banyak kelompok salah di nomor 3?" Dengan cara ini, energi dari motivasi ekstrinsik dapat ditransformasikan menjadi rasa ingin tahu intrinsik untuk mendalami materi lebih lanjut.

2) Fase Inti (Diskusi dan Eksplorasi Konsep) dengan Fitur "Quiz" dan "Quick Question"

Pada fase ini, guru menggunakan kuis Socrative yang telah dirancang dengan pertanyaan-pertanyaan konseptual untuk memandu diskusi. Setiap pertanyaan diluncurkan, siswa menjawab secara individu melalui perangkat mereka, dan hasil agregatnya ditampilkan secara anonim di layar. Pola jawaban yang beragam (misalnya, 50% menjawab A, 50% B) memicu diskusi dan argumentasi antar siswa. Fenomena ini selaras dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978), yang menekankan bahwa belajar yang paling efektif terjadi melalui interaksi sosial dan kolaborasi. Socrative di sini berfungsi sebagai alat scaffolding yang memfasilitasi diskusi tersebut. Guru bertindak sebagai fasilitator yang mempertanyakan alasan di balik setiap pilihan jawaban, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi tetapi secara aktif membangun pengetahuannya sendiri.

3) Fase Akhir (Post-test/Evaluasi) dengan Umpan Balik Instan

Di akhir sesi, guru kembali meluncurkan kuis singkat yang sama atau mirip dengan kuis di fase awal untuk mengukur pemahaman siswa. Fitur "Instant Feedback" Socrative memungkinkan siswa untuk langsung mengetahui jawaban yang benar dan salah beserta penjelasannya. Menurut Hattie & Timperley (2007), umpan balik yang efektif (*effective feedback*) adalah salah satu faktor paling berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar. Umpan balik yang diberikan tepat

waktu (timely) dan spesifik ini memungkinkan siswa untuk segera mengoreksi miskonsepsi mereka sebelum tertanam lebih dalam.

B. Pengaruh Socrative terhadap Peningkatan Motivasi Belajar IPAS: Sebuah Analisis Berdasarkan Teori ARCS (Keller)

Data dari wawancara mendalam dengan siswa dan guru serta hasil observasi menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang dapat dijabarkan secara komprehensif menggunakan kerangka teori ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dari Keller (1987). Berdasarkan kerangka teori Self-Determination Theory (SDT) Edward Deci dan Richard Ryan, peningkatan motivasi ini dapat dijelaskan melalui pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar. Pertama, kebutuhan akan kompetensi (Need for Competence): Umpan balik instan dan laporan langsung dari Socrative memberi siswa konfirmasi langsung atas pemahaman mereka. Kesuksesan dalam menjawab kuis, terutama dalam mode Space Race yang kompetitif, memperkuat perasaan mampu dan efektif dalam belajar. Kedua, kebutuhan akan otonomi (Need for Autonomy): Penggunaan perangkat digital seperti smartphone atau laptop yang familiar bagi siswa, serta kesempatan untuk merespons secara anonim dalam beberapa aktivitas, memberi mereka rasa kendali dan kemandirian dalam proses belajar. Ketiga, kebutuhan akan keterhubungan (Need for Relatedness): Fitur-fitur kolaboratif dan kompetitif yang menyenangkan menciptakan rasa kebersamaan dan keterhubungan positif baik dengan teman sebaya maupun dengan guru, yang memfasilitasi proses belajar. Pemenuhan ketiga kebutuhan inilah yang menggeser motivasi siswa dari sekadar patuh (ekstrinsik) menjadi terdorong oleh ketertarikan dan kepuasan intrinsik dari proses belajar itu sendiri.

Selain SDT, fenomena ini juga diperkuat oleh teori ARCS Model of Motivation John Keller. Socrative secara langsung memengaruhi Attention (Perhatian) melalui elemen kejutan dan permainan (game-based learning) yang mematahkan kebosanan metode ceramah. Relevance (Relevansi) tercipta karena

siswa melihat langsung bagaimana pengetahuan yang diujikan sangat terkait dengan materi yang baru saja diajarkan, dan umpan balik yang cepat membuat belajar terasa langsung berguna. Confidence (Percaya Diri) dibangun melalui struktur kuis yang memberikan tantangan yang dapat diatasi (achievable challenges), di mana kesuksesan kecil dalam menjawab soal memupuk keyakinan mereka untuk terlibat lebih jauh. Terakhir, Satisfaction (Kepuasan) diperoleh dari hadiah intrinsik berupa rasa pencapaian saat melihat progres pemahaman mereka dan penghargaan (dalam bentuk poin atau pujian) yang mereka terima, baik dari sistem maupun guru. Dengan demikian, data peningkatan motivasi dari wawancara dan observasi tersebut menemukan dasar teoretisnya yang kokoh dalam kerangka motivasi yang telah mapan.

- **Attention (Perhatian): Membangkitkan dan Mempertahankan Rasa Ingin Tahu**

Socratic berhasil menarik perhatian siswa melalui dua cara: perhatian perseptual (animasi roket di "Space Race", desain antarmuka yang colorful) dan perhatian inquiry-based (provokasi melalui pertanyaan yang menantang). Seorang siswa (Siswa A) dalam wawancara menyatakan, "Waktu liat roket kelompok saya jalan, rasanya seru sekali. Langsung pengen ngejar yang lain." Pernyataan ini menunjukkan bagaimana elemen gamifikasi memicu exploratory curiosity (rasa ingin tahu eksploratif). Hal ini memperkuat temuan Wang (2015) yang menyatakan bahwa aplikasi berbasis game seperti Socratic secara signifikan mengurangi kebosanan dan meningkatkan perhatian siswa selama pelajaran.

- **Relevance (Relevansi): Menghubungkan IPAS dengan Kehidupan Nyata**

Guru dalam wawancara menjelaskan strateginya dalam mendesain soal Socratic yang dikaitkan dengan fenomena sehari-hari. Misalnya, soal tentang "perpindahan kalor" dikaitkan dengan pertanyaan "Mengapa panci logam lebih cepat panas daripada panci keramik?". Siswa (Siswa B) mengungkapkan, "Jadi ngerti, ternyata konsep di buku itu terjadi juga pas kita masak di dapur." Proses

ini disebut "goal orientation" dalam dimensi Relevance Keller, di mana siswa melihat keterkaitan langsung antara materi pelajaran (IPAS) dengan tujuan dan pengalaman pribadi mereka. Ini menjawab keluhan klasik siswa bahwa IPAS adalah mata pelajaran yang abstrak dan tidak aplikatif.

- **Confidence (Percaya Diri): Membangun Keyakinan untuk Berhasil**

Socratic membangun kepercayaan diri melalui dua mekanisme utama:

- **Anonimitas Relatif:** Jawaban siswa ditampilkan secara agregat dan anonim. Siswa (Siswa C) yang pemalu mengakui, "Saya lebih berani jawab pakai Socratic soalnya gak malu kalau salah. Kan gak ada yang tau itu jawaban saya." Ini menciptakan lingkungan belajar yang aman untuk mengambil risiko dan berani mencoba tanpa takut dihakimi.

Umpan Balik yang Membangun: Umpan balik instan memungkinkan siswa untuk mengukur pemahaman mereka secara real-time. Keberhasilan menjawab soal dengan benar memberikan perasaan mastery (penguasaan) yang langsung, yang merupakan fondasi dari kepercayaan diri menurut Keller. Hal ini sejalan dengan penelitian Çimer & Akyol (2019) yang menemukan bahwa penggunaan Socratic meningkatkan self-efficacy siswa dalam pelajaran sains.

- **Satisfaction (Kepuasan): Memperkuat Hasil Belajar dengan Pengalaman Positif**

Kepuasan yang dirasakan siswa bersifat intrinsik dan ekstrinsik. Kepuasan Intrinsik datang dari perasaan senang karena telah memahami sebuah konsep yang sulit ("Akhirnya ngerti juga tentang konduktor dan isolator!" - Siswa D). Kepuasan Ekstrinsik datang dari penghargaan yang diberikan oleh sistem (poin, posisi di leaderboard) dan pengakuan sosial dari guru dan teman sebaya. Kombinasi ini, yang disebut Keller (1987) sebagai reinforcement, memperkuat perilaku belajar positif dan menumbuhkan expectancy for success (harapan untuk sukses) di masa depan.

C. Kendala dan Solusi dalam Implementasi

Temuan juga mengungkap beberapa kendala:

Infrastruktur: Koneksi internet yang tidak stabil merupakan penghambat terbesar. Solusi yang diambil guru adalah menggunakan mode "Asynchronous" untuk kuis tertentu atau memastikan kuis dilakukan di waktu dengan jaringan terbaik.

Manajemen Kelas: Suasana kompetitif yang terlalu tinggi bisa menimbulkan kegaduhan. Guru perlu menetapkan aturan main yang jelas sebelum sesi dimulai dan menekankan bahwa tujuan utama adalah "belajar bersama" bukan sekadar "menang".

Desain Pertanyaan: Keberhasilan Socrative sangat bergantung pada kualitas pertanyaan. Guru membutuhkan waktu dan pelatihan untuk merancang pertanyaan HOTS (Higher Order Thinking Skills) yang memicu diskusi, bukan sekadar pertanyaan hafalan.

D. Sintesis dan Hubungan dengan Literatur Terdahulu

Temuan penelitian ini memperkuat dan memperkaya temuan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Peningkatan motivasi yang teramati konsisten dengan studi Awedh et al. (2014) yang menyimpulkan bahwa Socrative meningkatkan partisipasi dan engagement siswa. Namun, penelitian kualitatif ini memberikan nuansa yang lebih dalam dengan mengungkap mengapa dan bagaimana peningkatan itu terjadi—yaitu melalui penciptaan lingkungan belajar yang aman, anonimitas, dan umpan balik instan yang membangun kepercayaan diri, sesuatu yang mungkin tidak sepenuhnya terukur oleh pendekatan kuantitatif.

Selain itu, penelitian ini berhasil mengaplikasikan kerangka teoretis ARCS Keller (1987) secara operasional dalam konteks media Socrative dan pembelajaran IPAS, memberikan bukti empiris bahwa desain pembelajaran yang

mempertimbangkan keempat komponen ARCS tersebut dapat secara signifikan memengaruhi motivasi siswa.

E. Implikasi Praktis dan Rekomendasi

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat ditarik beberapa implikasi:

- a. Bagi Guru: Socrative harus diadopsi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang bervariasi, bukan satu-satunya alat. Guru perlu berinvestasi waktu untuk mendesain pertanyaan yang bermutu dan mengelola dinamika kelas dengan baik.
- b. Bagi Sekolah: Pihak sekolah perlu berinvestasi dalam infrastruktur TI yang memadai dan menyelenggarakan pelatihan lesson design untuk guru agar dapat memanfaatkan fitur-fitur Socrative secara maksimal.
- c. Bagi Peneliti Lanjutan: Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan desain mixed-methods yang menggabungkan data kualitatif yang kaya dengan data kuantitatif (seperti kuesioner motivasi dan nilai hasil belajar) untuk mendapatkan gambaran yang lebih holistik. Penelitian jangka panjang (longitudinal) juga diperlukan untuk melihat dampak berkelanjutan dari penggunaan Socrative.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Socrative adalah alat pembelajaran digital yang memfasilitasi interaksi real-time melalui kuis, jajak pendapat, dan aktivitas kelas, memungkinkan siswa berpartisipasi aktif menggunakan perangkat mereka. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang mengintegrasikan konsep sains (IPA) seperti ekosistem dan fisika dengan aspek sosial (IPS) seperti dampak lingkungan terhadap masyarakat, Socrative membantu membuat materi lebih menarik. Penggunaannya berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa karena menggabungkan elemen gamifikasi, seperti skor langsung dan tantangan, yang mengubah pembelajaran pasif menjadi aktif. Hal ini didukung oleh teori motivasi intrinsik Deci dan Ryan (1985), di mana lingkungan yang mendukung otonomi dan kompetensi meningkatkan keterlibatan siswa dalam topik IPAS yang sering kali kompleks.

B. Mekanisme Socrative yang Meningkatkan Motivasi

Socrative meningkatkan motivasi melalui fitur seperti kuis instan, exit ticket, dan leaderboard yang memberikan umpan balik segera. Di pembelajaran IPAS, siswa dapat mengeksplorasi konsep seperti perubahan iklim atau siklus air melalui pertanyaan interaktif, mendorong pemikiran kritis dan kompetisi sehat. Fitur gamifikasi ini memicu motivasi ekstrinsik melalui penghargaan poin, yang berkembang menjadi intrinsik karena siswa merasa lebih kompeten dan terlibat. Penelitian menunjukkan bahwa alat ini mengurangi kebosanan, terutama bagi siswa yang kurang termotivasi oleh metode ceramah, dan meningkatkan partisipasi dalam diskusi kelas tentang isu-isu IPAS.

C. Manfaat Spesifik dalam Kegiatan Pembelajaran IPAS

Di IPAS, Socrative memungkinkan integrasi aktivitas seperti simulasi jajak pendapat tentang isu lingkungan atau kuis tentang interaksi alam-manusia, membuat pembelajaran lebih relevan. Ini berpengaruh positif pada motivasi karena siswa merasa pembelajaran lebih personal dan kolaboratif, mendorong diskusi dan berbagi ide. Fitur seperti "space race" mempromosikan kerja tim, penting untuk

memahami konsep IPAS seperti keberlanjutan. Penelitian Domínguez et al. (2019) di "International Journal of Educational Technology in Higher Education" mengonfirmasi peningkatan motivasi intrinsik dengan memberikan kontrol lebih besar kepada siswa atas proses belajar mereka.

D. Kesimpulan Dan Implikasi

Secara keseluruhan, penggunaan Socrative dalam pembelajaran IPAS memberikan pengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar siswa melalui interaktivitas, gamifikasi, dan umpan balik langsung, menjadikan pembelajaran lebih efektif. Keberhasilan tergantung pada implementasi guru, seperti pelatihan dan integrasi kurikulum. Dengan demikian, Socrative dapat meningkatkan kualitas pendidikan IPAS di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Antonius. 2017. *The Role of Digital Learning Facilitation: Socrative App to Engage Students in Learning English*. Thesis.
- Angraeni, Dinda, Dwi Erlin Kirana, Elsa Nur Agustin, Sifa Fauziah Haidar, Tazkia Jasmine Arrohima, dan Ai Maryati. 2024. "Analisis Kesesuaian Materi IPS dengan Kurikulum Merdeka pada Buku Ajar IPAS Kelas VI." *Journal of Innovation in Primary Education*, 3(1): 15–21.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Asanawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Darmawan, Deni. 2021. *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fatmawati, Riryn. 2020. "The Effect of Applying Socrative on Students' Reading Ability." *Jurnal*, 7(2).
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Kementerian Agama RI.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2022. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A–Fase C*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2022. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Kurniawati, Eny. 2021. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn." *Jurnal Pendidikan*, 1(1): 1–5.

- Muawanah, E. I., dan A. Muhid. 2021. "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19: Literature Review." *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1): 93–103.
- Mufatikhah, N., W. S. Rondli, dan Santoso. 2023. "Strategi Guru dalam Motivasi Belajar PPKn Siswa SD." *Jurnal Educatio*, 9(2): 465–471.
- Muhazira, A., dkk. 2024. "Strategi Pembelajaran Inkuiri terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2): 141–150.
- Miarso, Yusufhadi. 2018. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Mujahida, Rus'an. 2019. "Analisis Perbandingan Teacher Centered Learning dan Learner Centered." *Journal of Pedagogy*, 2(2): 323–331.
- Nasution, A. F., dkk. 2024. "Strategi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(2): 7–18.
- Nurdalifah. *Analisis Model Pembelajaran Quiz Team Berbantu Media Pembelajaran Socrative terhadap Hasil Belajar*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Permatasari, Ai, Euis Mulyasari, Dadan Hendriawan, Een Rokayah, dan Elga Herliana Bait. 2025. "Analisis Pengembangan Kurikulum Mikro Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Prayogo, Muhammad Syahrul, Fajar Aji Ramadhan, dan Dhea Mar'atus Shaliha. 2024. "Penerapan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Kurikulum Merdeka di Madrasah Ibtidaiyah." *JESE: Journal of Elementary School Education*, 1(1): 40–49.
- Prima, Finita. 2020. *Socrative sebagai Variabel Independen, Subyek Penelitian Mata Pelajaran Sosiologi yang Masih Relevan dengan IPS secara Umum*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Rahmawati, Rani, Siti Junaenah, Alfa Aulia Alfiyyah, dan Eded Nugraha. 2024. "Problematisasi Menilai Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik pada Mata

- Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Tingkat SD.” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Rafdika. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Ramdani, Ade, dan Zulfadewina. 2024. “Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka pada Mata Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN Ciracas 05 Pagi.” *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 5(5): 2029–2037.
- Setyosari, Punaji. 2021. *Desain Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria. 2023. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susilana, Rudi, Cepi Riyana, dan Yeti Mulyati. 2022. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
- Uno, Hamzah B. 2023. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Yaumi, Muhammad. 2024. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf, E., R. Umar, dan M. Munirah. 2020. “Kreativitas Guru dalam Merancang Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Bahrul Ulum Sumalata.” *Pekerti*, 1: 15–25.
- Zakarina, Umi, Ananda Dwi Ramadya, Rustam Sudai, dan Asrida Pattipeillohi. 2024. “Integrasi Mata Pelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka dalam Upaya Penguatan Literasi Sains dan Sosial di Sekolah Dasar.” *Damhil Education Journal*.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH**

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/07/2026

diberikan kepada:

Nama : Hamzah Sihap
NIM : 19140090
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Karya Tulis : IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN SOCRACTIVE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPAS DI MI AL-KHOIRIYAH KELAS V

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Unit Pengembangan Publikasi Ilmiah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 03 Juli 2026

a.n. bekan

Ketua



Wahyudinah Mala Rohmana, M.Pd

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Hamzah Sihap

Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 01 Agustus 2001

Jenis Kelamin : Laki – Laki

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida’

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Tahun Masuk : 2019

Alamat : Jl. Abdillah Gang 1 Rt 01 Rw 01 Genitri,
Tirtomoyo Kec. Pakis Kab. Malang

No Hp : 081918023707

E-mail : lanasihap07@gmail.com

Riwayat Pendidikan : TK 14 Kartini
MI Al-Khoiriyah
Mts Hasyim Asy’Ari
SMAN 1 Singosari