

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan yang terjadi menuntut keberadaan sumber daya manusia berkualitas tinggi sebagai kunci utama untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui pendidikan. Secara hakiki, pendidikan merupakan aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dengan tujuan mengembangkan kepribadian, baik dalam hal kemampuan yang berada di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Proses ini berlangsung sepanjang hayat, melibatkan lingkungan sekolah, masyarakat, serta keluarga (Syafri & Zen, 2017).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) meluncurkan program digitalisasi sekolah sebagai upaya untuk mempersiapkan SDM menghadapi revolusi industri 4.0. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Muhadjir Effendy menyebut program digitalisasi sekolah merupakan terobosan baru di dunia pendidikan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam berbagai aspek pembelajaran. Digitalisasi sekolah merupakan suatu konsekuensi logis dari perubahan zaman, sehingga adaptasi untuk bisa menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi mutlak dibutuhkan (Dewanti, 2020). Dalam hal ini, pemerintah mengeluarkan suatu kebijakan terkait digitalisasi sekolah untuk mendukung kegiatan belajar secara digital dengan cara menyediakan bahan ajar dalam jaringan agar dapat digunakan bersama oleh stakeholder pendidikan baik guru, siswa, sekolah, dan masyarakat. Kebijakan tersebut menekankan pada penggunaan sarana teknologi informasi berupa komputer tablet dan portal rumah belajar sebagai bantuan operasional sekolah kinerja yang mana regulasinya merujuk pada Permendikbud

nomor 31 tahun 2019 keputusan mendikbud nomor 320/P/2019 (Dewanti, 2020).

Selain itu, implementasi kebijakan ini diharapkan dapat meningkatkan literasi digital di kalangan peserta didik serta mendorong inovasi dalam metode pembelajaran. Dengan adanya komputer tablet dan portal Rumah Belajar, siswa dan guru dapat lebih mudah mengakses berbagai sumber belajar yang interaktif, memperkaya pengalaman belajar, serta menyesuaikan materi dengan kebutuhan masing-masing. Kebijakan ini juga selaras dengan konsep Kurikulum Merdeka yang memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan minat dan bakatnya.

Pendidikan kurikulum merdeka dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam diintegrasikan dengan ilmu pengetahuan social menjadi IPAS. Tujuan pembelajaran IPAS menurut (Agustina, 2022) yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS.

Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa yang menganggap pembelajaran IPAS kurang menarik dan bahkan membosankan. Hal ini tentunya mempengaruhi kemampuan mereka dalam memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa siswa kelas V sering kali merasa kesulitan saat diminta mengerjakan tugas, dengan alasan mereka belum memahami materi. Selain itu, siswa cenderung enggan bertanya meskipun tidak memahami pelajaran, dan sering kali tidak memperhatikan guru. Mereka justru melakukan aktivitas lain, seperti mengajak teman bercerita atau bermain, yang mengakibatkan suasana kelas menjadi tidak kondusif dan tujuan pembelajaran sulit tercapai. Berdasarkan hasil observasi awal, siswa kelas V pada muatan pelajaran IPAS di SD Negeri 2

Cineumbeuy juga masih mengalami kesulitan dalam memahami materi, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka.

Rendahnya hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPAS di kelas ini menjadi perhatian penting. Hal ini disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik serta minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Seperti halnya di SD Negeri 2 Cineumbeuy menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam muatan pelajaran IPAS pada kenyataannya masih terdapat siswa yang nilainya masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dari standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, ini bisa dilihat dari tabel hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Data Nilai UTS SD Negeri 2 Cineumbeuy

KELAS	JUMLAH SISWA	>KKTP	%	<KKTP	%
V A	28	13	46%	15	54%
V B	28	14	50%	14	50%

(Sumber : Guru SD Negeri 2 Cineumbeuy)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 2 Cineumbeuy masih rendah. Ini terlihat dari 54% atau 15 siswa kelas VA dalam muatan pelajaran IPAS belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dan sebanyak 46% atau 13 siswa sudah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dalam muatan pelajaran IPAS. Sementara itu siswa kelas VB dalam mata pelajaran IPAS yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 50% atau 14 siswa, dan sebanyak 50% atau 14 siswa sudah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti merasa penting untuk melakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran IPAS. Perbaikan ini bertujuan untuk membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang lebih baik serta meningkatkan angka ketuntasan. Menurut (Susanto, 2015) mengatakan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh

anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Hasil belajar peserta didik yang rendah kerap menjadi tantangan dalam proses pembelajaran. Di era teknologi saat ini, proses belajar dapat dilakukan dengan lebih mudah melalui pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Teknologi digital kini telah diterapkan dalam dunia pendidikan, baik untuk mengakses informasi maupun sebagai penunjang kegiatan belajar-mengajar. Untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas, diperlukan berbagai komponen pendukung, seperti sarana dan prasarana, termasuk media pembelajaran. Menurut pendapat (Setiawan, 2022) yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dapat berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, misalnya melalui media interaktif seperti *Educaplay*, menjadi solusi efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Educaplay adalah platform digital yang menyediakan berbagai alat dan aktivitas interaktif untuk pembelajaran. *Educaplay* menyediakan beragam aktivitas interaktif, termasuk kuis, teka-teki silang, dan permainan memori, yang bisa disesuaikan dengan materi IPAS untuk peserta didik, tidak hanya menarik perhatian peserta didik, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep penting dalam mata pelajaran tersebut secara lebih mendalam (Cahyono, 2018). Maka dari itu untuk membuat pembelajaran IPAS lebih menarik dan efektif bagi peserta didik penggunaan platform digital *Educaplay* ini bisa menjadi solusi yang tepat. Penelitian yang dilakukan oleh Jannah, 2021 yang dirujuk dalam jurnal (Nadhila Fernanda, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan motivasi dan

hasil belajar peserta didik. Penelitian lain oleh (Aisyah Falah Agdiyah, 2024) menemukan bahwa *Educaplay* terbukti meningkatkan tingkat ketuntasan dan motivasi belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran mereka menjadi lebih interaktif dan menarik. Aktivitas interaktif dan menyenangkan di platform ini mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap materi meningkat.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Siswa” (Studi Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas V Muatan Pelajaran IPAS di SD Negeri 2 Cineumbeuy).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPAS dikarenakan belum terlibatnya siswa dalam proses pembelajaran sehingga materi yang diberikan sulit untuk dipahami.
2. Belum menerapkan media pembelajaran *Educaplay* pada pembelajaran IPAS yang mengakomodasi seluruh gaya belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Melihat begitu luas dan beragamnya masalah yang akan diteliti, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian di fokuskan pada variabel X yaitu media pembelajaran *educaplay* dan variabel Y (hasil belajar).
2. Kemampuan siswa yang di ukur adalah hasil belajar pada muatan pelajaran IPAS materi Ada apa saja di bumi kita.
3. Objek penelitian dilakukan hanya pada seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Cineumbeuy tahun pelajaran 2024-2025.
4. Alat untuk mengukur menggunakan soal pilihan ganda (PG).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang mendapatkan media *Educaplay* dengan siswa yang mendapatkan media *Wordwall* pada muatan pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 2 Cineumbeuy?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar antara siswa yang mendapatkan media *Educaplay* dengan siswa yang mendapatkan media *Wordwall* pada muatan pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 2 Cineumbeuy?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar antara siswa yang mendapatkan media *Educaplay* dengan siswa yang mendapatkan media *Wordwall* pada muatan pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 2 Cineumbeuy.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar antara siswa yang mendapatkan media *Educaplay* dengan siswa yang mendapatkan media *Wordwall* pada muatan pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 2 Cineumbeuy.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat tercapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran *educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Dengan penelitian ini dapat diharapkan dapat dijadikan referensi bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang disertai dengan penggunaan media yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan.

b. Bagi Siswa

Diharapkan dapat mengatasi rendahnya hasil belajar siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi melalui media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang positif kepada kepala sekolah dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa dalam muatan IPAS.