BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya. Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Daruwati et al., 2024). Dalam penyelenggaraannya, pendidikan di sekolah dilaksanakan berdasarkan kurikulum yang menjadi pedoman dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain kurikulum dapat dikatakan sebagai jiwa pendidikan (*the heart of education*), sehingga secara tidak langsung pendidikan berkualitas dapat dicapai melalui pengembangan kurikulum yang tepat (Acesta et al., 2024). Salah satu kurikulum yang saat ini diterapkan dalam sistem pendidikan di Indonesia adalah Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka, yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 12 Tahun 2024, merupakan Upaya Pemerintah Indonesia untuk membuat sistem pendidikan lebih adaptif terhadap perubahan sosial, teknologi, dan industri. Kebijakan ini bertujuan untuk memusatkan pembelajaran pada peserta didik, memungkinkan mereka untuk berkembang sesuai dengan bakat, minat, dan kecepatan belajar masing-masing. Dalam penerapannya di sekolah dasar, Kurikulum Merdeka membawa perubahan pada struktur dan penyajian beberapa mata pelajaran agar pembelajaran menjadi kontekstual dan bermakna bagi peserta didik (N. Hasanah et al., 2024).

Salah satu mata pelajaran yang mengalami perubahan adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata pelajaran IPA adalah pelajaran yang sangat penting dan perlu diajarkan karena IPA berhubungan langsung dengan manusia

dan alam yang selalu kita temui dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA berubah menjadi IPAS, yang merupakan penggabungan antara IPA dan IPS (Maula et al., 2024). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi (Kurniawati et al., 2023). Oleh sebab itu, suksesnya pembelajaran IPAS tidak hanya bergantung pada rencana pembelajaran yang matang, melainkan juga sangat terpengaruh oleh partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung, karena keaktifan belajar siswa adalah faktor kunci untuk memahami konsep-konsep IPAS dengan lebih bermakna.

Keaktifan belajar merupakan salah satu aspek penting dalam mencapai hasil belajar yang optimal, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Keaktifan siswa mencerminkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran, termasuk bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran (M. Anggraini et al., 2025). Untuk mewujudkan tujuan tersebut, siswa diharapkan berperan aktif selama proses pembelajaran. Aktivitas siswa menjadi salah satu unsur penting dalam kegiatan pembelajaran. Dengan terlibat aktif dalam pembelajaran, kesuksesan siswa bisa ditentukan. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari seberapa banyak siswa yang ikut aktif selama pembelajaran berlangsung. Lebih banyak siswa yang terlibat, maka hasil belajar mereka pun akan meningkat. Sebaliknya, jika siswa kurang berpartisipasi, maka keberhasilan belajar mereka akan menurun.

Keaktifan belajar siswa dapat terlihat dari gairah belajar serta semangat belajar siswa, sehingga peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran, peserta didik akan berusaha menyelesaikan masalah, mencari, berfikir kritis serta menyimpulkan pembelajaran. Selain itu siswa

yang mempunyai semangat belajar akan memiliki perhatian yang tinggi pada pembelajaran dengan berpendapat dan bertanya (Evitasari & Aulia, 2022). Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau aktivitas peserta didik untuk belajar. Peserta didik dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti sering bertanya, mengerjakan tugas dengan senang, berani maju tanpa disuruh, mencari cara sendiri untuk memahami materi, mencoba sendiri, dan mengkomunikasikan pemikirannya (Payon et al., 2021)

Berdasarkan hasil observasi, kenyataan yang terjadi di SD Negeri 1 Purwawinangun bahwa keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV ini masih rendah. Sebagian siswa tampak cepat merasa jenuh ketika mengikuti pembelajaran, sehingga keterlibatan mereka dalam proses belajar menjadi kurang optimal. Siswa cenderung pasif, kurang fokus saat belajar, selalu mengobrol dengan teman, enggan bertanya, kurang terlibat dalam diskusi kelompok, serta tidak menunjukkan keberanian untuk menyampaikan pendapat atau pemikiran mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini diperkuat oleh hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata persentase keaktifan belajar siswa kelas IV A sebesar 48,51% dan kelas IV C sebesar 49,01% yang termasuk dalam kategori “Rendah”. Pada kelas IV A yang berjumlah 21 siswa, hanya 5 siswa yang berada pada kategori “Sedang”, sedangkan 16 siswa lainnya berada pada kategori “Rendah”. Sementara itu, pada kelas IV C yang berjumlah 22 siswa, juga hanya 3 siswa yang berada pada kategori “Sedang” dan 18 lainnya berada pada kategori “Rendah”. Rendahnya keaktifan belajar siswa terlihat pada beberapa indikator, seperti kurangnya keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah, rendahnya keberanian untuk bertanya kepada guru maupun teman ketika mengalami kesulitan, kurang aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, serta belum optimalnya siswa dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh untuk menyelesaikan tugas yang dihadapi.

Kondisi tersebut dikarenakan dalam proses pembelajaran cenderung masih berpusat pada guru (*teacher centered*) serta pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang menarik dan kreatif masih belum optimal. Media yang digunakan cenderung terbatas pada media konvensional seperti buku bergambar atau media sederhana lainnya. Situasi ini menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik, sehingga partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran rendah. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam mengikuti proses belajar. Situasi ini mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang interaktif dan berdampak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal, sehingga diperlukan usaha untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna.

Dalam aktivitas pengajaran dan pembelajaran, keberadaan media memainkan peran yang sangat signifikan karena dalam kegiatan ini, ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat diatasi dengan memperkenalkan media sebagai perantara. Selain itu, kompleksitas materi ajar yang akan disampaikan kepada siswa dapat dipermudah dengan menggunakan media (Viora et al., 2021). Kemajuan dalam teknologi pendidikan memberikan kesempatan kepada pengajar untuk mengintegrasikan media interaktif berbasis digital dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran, sangat penting untuk menggunakan alat bantu pengajaran yang menarik serta interaktif.

Salah satu inovasi media pembelajaran yang penting adalah penggunaan media belajar digital yang interaktif dan menyenangkan. Media ini dapat memperkaya variasi kegiatan pembelajaran agar tidak monoton, sesuai dengan pendekatan kurikulum merdeka yang mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Putri & Trisnawati, 2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti simulasi dan permainan edukatif, telah terbukti mampu memperkuat pemahaman konsep serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (D.A & Yurnetti, 2025)

Maka dari itu, peneliti mencoba memakai media pembelajaran interaktif yaitu *educandy* apakah berpengaruh pada keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Purwawinangun. Menurut Ita, 2021 dalam (Rahayu et al., 2023), *educandy* yakni aplikasi berbasis web dengan slogan "Membuat Belajar Lebih Manis", dengan *educandy* dapat membuat *game* online yang menyenangkan dan tetap relevan dengan pembelajaran tidak membosankan. Dengan adanya aplikasi *educandy*, guru dapat merancang stimulus dan membuat kumpulan soal-soal tentang materi yang diajarkan selama pembelajaran. Ketika guru memberikan tes atau tugas, *educandy* yang menarik dan interaktif dapat merangsang minat siswa untuk bermain sambil belajar, tampilan yang berwarna juga membantu siswa meningkatkan minat dan semangat mereka dalam belajar.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Berliana Salsabila dan Desak Made Darmawati yang mengkaji "Pengaruh Media Educandy Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD/MI" dalam jurnal ilmiah pendidikan madrasah ibtidaiyah Vol. 9, No. 4. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya dapat disimpulkan bahwa penggunaan media educandy memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V SD/MI. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan nilai posttest yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol serta nilai effect size sebesar 1.78 yang termasuk dalam kategori besar. Media Educandy yang interaktif dan berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, sehingga berdampak positif pada pemahaman konsep matematika. Oleh karena itu, penggunaan media Educandy sangat direkomendasikan sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif dan menyenangkan, khususnya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Keterbaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang meneliti pengaruh media pembelajaran interaktif *educandy* terhadap keaktifan belajar siswa, aspek yang masih jarang diteliti karena studi sebelumnya lebih banyak menyoroti motivasi dan hasil belajar. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada konteks pembelajaran IPAS di SD Negeri 1 Purwawinangun, yang hingga saat

ini belum pernah dijadikan lokasi penelitian terkait penggunaan media pembelajaran interaktif *educandy*, sehingga memberikan temuan empiris baru mengenai efektivitas media tersebut dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "**Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Educandy Terhadap Keaktifan Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 1 Purwawinangun Kuningan).**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah - masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasikan sebagai berikut :

1. Keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Purwawinangun masih rendah.
2. Peserta didik kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, siswa cenderung pasif, tidak berani bertanya, kurang mampu mengemukakan pendapat, dan kurang terlibat dalam diskusi kelompok.
3. Pembelajaran masih kurang memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang menarik sehingga aktivitas dan keterlibatan siswa belum optimal.
4. Belum adanya pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *educandy* di SD Negeri 1 Purwawinangun.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, pembahasan penelitian dibatasi pada aspek-aspek berikut :

1) Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran interaktif *educandy*.
2) Subjek penelitian ini difokuskan hanya pada kelas IV di SD Negeri 1 purwawinangun.

3) Penelitian ini dilakukan pada muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan menjadi bahasan dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif *educandy* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Purwawinangun?
2. Apakah terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif *educandy* dengan kelas yang proses pembelajaran nya menggunakan media *quizizz*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *educandy* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Purwawinangun.
2. Untuk mendeskripsikan apakah terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif *educandy* dengan kelas yang proses pembelajaran nya menggunakan media *quizizz*.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
    a. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah keilmuan tertentu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV, dan dapat menjadi bahan referensi untuk peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis
    a. Bagi Siswa
        1) Dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV di SD Negeri 1 Purwawinangun.
        2) Menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan partisipasi aktif, dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan.
    b. Bagi Guru
        1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.
        2) Sebagai dasar pertimbangan atau referensi dalam memilih media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik.
    c. Bagi Sekolah
        1) Digunakan sebagai bahan masukan untuk mengadakan variasi media pembelajaran guna meningkatkan minat belajar siswa dan keaktifan belajar siswa.
        2) Meningkatkan hasil belajar yang dapat dilihat dari peningkatan keaktifan belajar siswa.
    d. Bagi Peneliti
        1) Diharapkan bahwa penelitian ini dapat menjadi dasar yang kokoh untuk melakukan penelitian lebih mendalam dengan ruang lingkup yang lebih luas.
        2) Meningkatkan pemahaman mengenai media pembelajaran interaktif *educandy* agar dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.