BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang ilmu yang mempelajari organisme hidup, benda tak hidup, dan interaksi antara keduanya, juga membahas kehidupan manusia baik secara individu maupun makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungan sekitarnya (Khairiyah et al., 2025). Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diintegrasikan menjadi satu kesatuan yang dikenal sebagai IPAS. Tujuannya adalah untuk mendorong siswa memahami serta mengelola lingkungan alam dan sosial secara lebih holistik. Karakteristik pembelajaran IPAS yang menuntut pengamatan langsung dan keterlibatan aktif siswa ini menjadikan keaktifan belajar sebagai aspek yang sangat krusial dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Keaktifan adalah suatu peranan yang penting pada kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya keaktifan dapat mendorong siswa untuk dapat berinteraksi dengan guru melalui pengalaman belajar. Dalam proses pembelajaran, keaktifan belajar yang tinggi dihasilkan dari partisipasi siswa secara langsung. Keaktifan siswa dalam belajar tidak hanya mendengar ataupun sekedar memahami materi, tetapi siswa akan terlibat langsung seperti menjelaskan tugas di depan yang diberi oleh guru ataupun berusaha memecahkan permasalahannya dengan mencari berbagai informasi yang berbeda-beda (Puspita et al., 2022). Keaktifan belajar siswa dapat terjadi apabila adanya faktor-faktor yang mendukung di dalamnya. Siswa yang aktif dapat terbentuk apabila guru memperbaiki keterlibatan siswa melalui peningkatan persepsi siswa. Seorang guru dalam proses belajar mengajar di kelas tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran yang disampaikan menjadi kegiatan yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Aktivitas guru dan siswa sebagai pelaku utama dalam kegiatan pembelajaran mutlak diperlukan demi tercapainya tujuan belajar (Hasanah,

2023). Oleh sebab itu, guru memegang peran yang cukup besar dalam membangkitkan keaktifan belajar peserta didik, yakni melalui perencanaan pembelajaran yang tepat (Payon et al., 2021).

Namun berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SD Negeri Cijoho, keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang kurang percaya diri untuk bertanya, jarang merespons pertanyaan guru, serta hanya sebagian kecil siswa yang terlibat aktif dalam diskusi maupun kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal, baik dalam aspek partisipasi maupun interaksi belajar. Hasil observasi awal pada kelas V-A menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa masih berada pada kategori rendah dengan rata-rata persentase sebesar 46,12%. Distribusi tingkat keaktifan siswa menunjukkan bahwa terdapat 18 siswa (62,07%) yang berada pada kategori kurang aktif, 7 siswa (24,14%) yang berada pada kategori rendah, dan 4 siswa (13,79%) yang berada pada kategori cukup. Sementara itu, hasil observasi awal pada kelas V-C menunjukkan rata-rata persentase keaktifan belajar sebesar 46,25% yang juga berada pada kategori rendah. Dari 30 siswa, terdapat 24 siswa (80%) yang berada pada kategori kurang aktif, 4 siswa (13,33%) pada kategori rendah, dan 2 siswa (6,67%) pada kategori cukup. Dengan kata lain, sebagian besar siswa pada kedua kelas belum mencapai tingkat keaktifan yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Rendahnya keaktifan tersebut diduga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, didominasi metode ceramah dan pemberian tugas, serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif. Akibatnya, suasana belajar kurang mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam bertanya, menjawab, berdiskusi, maupun memecahkan masalah secara mandiri.

Rendahnya keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPAS menjadi masalah yang perlu segera diatasi karena keaktifan belajar siswa merupakan salah satu indikator penting dalam tercapainya tujuan

pembelajaran. Jika siswa tidak terlibat secara aktif, maka pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan sosial siswa juga dapat terhambat. Pembelajaran IPAS yang seharusnya menekankan aktivitas eksploratif dan pemecahan masalah akan menjadi kurang bermakna jika siswa hanya menerima informasi secara pasif. Dalam Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang variatif, inovatif, dan berpusat pada siswa. Oleh sebab itu, dibutuhkan upaya untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui strategi maupun media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik mereka.

Di era di mana teknologi semakin mendominasi kehidupan sehari-hari, telah terbukti bahwa pengintegrasian teknologi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pengajaran dan pembelajaran, dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa (Agustina et al., 2024).Media digital yang interaktif, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga berpotensi besar untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Salah satu media digital yang dapat digunakan dalam konteks pembelajaran adalah Blooket. Blooket merupakan *platform* yang dapat digunakan dalam pembelajaran seperti mengerjakan kuis mode bermain dengan metode *play based learning*. Blooket memungkinkan guru membuat kuis atau soal yang dikemas dalam beragam mode permainan seperti *Tower Defense*, *Gold Quest*, atau *Factory*. Model ini memberikan kebebasan bagi guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, sekaligus mengajak peserta didik untuk belajar sambil bermain. Fitur-fitur yang dimiliki Blooket dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran dan mendorong keterlibatan secara aktif. *Platform* ini juga tersedia secara gratis dan mudah diakses, menjadikannya sebagai salah satu alternatif media pembelajaran *online* yang efektif di era digital (Aida et al., 2025).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nur Aida dkk (2025) dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Blooket* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik", dalam Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer (TEKNIK) Vol. 5 No. 3

November 2025. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Blooket memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik. Namun, penelitian tersebut belum mengkaji aspek keaktifan belajar siswa secara langsung. Padahal, keaktifan belajar merupakan salah satu indikator penting dalam keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPAS. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih berfokus pada peningkatan minat belajar yang dilakukan pada mata pelajaran Informatika di kelas XI, sehingga konteks pembelajarannya jauh berbeda dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian sebelumnya belum memberikan gambaran mengenai efektivitas penggunaan Blooket dalam meningkatkan keaktifan belajar pada siswa sekolah dasar, khususnya kelas V pada mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan memfokuskan penggunaan media digital Blooket pada peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPAS, sehingga dapat memberikan kontribusi baru terhadap pengembangan media digital interaktif dalam konteks Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen berjudul **"Pengaruh Media Digital Blooket terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Cijoho (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia Tahun Ajaran 2025/2026)."**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri Cijoho pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah.
2. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan pemberian tugas sehingga siswa kurang terlibat secara aktif.

3. Siswa kurang percaya diri untuk bertanya, jarang menjawab pertanyaan guru, dan hanya sebagian siswa yang aktif saat diskusi.
4. Pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa masih belum maksimal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media digital Blooket berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri Cijoho pada mata pelajaran IPAS?

2. Apakah terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri Cijoho pada mata pelajaran IPAS melalui penggunaan media digital Blooket?

D. Tujuan Penelitian

Melalui penelitian ini, tujuan yang ingin dicapai yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media digital Blooket terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri Cijoho pada mata pelajaran IPAS.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri Cijoho pada mata pelajaran IPAS melalui penggunaan media digital Blooket.

E. Batasan Penelitian

Agar penelitian spesifik dan fokus serta untuk membatasi pemasalahan yang diteliti, penulis membuat batasan penelitian, di antaranya yaitu:

1. Penelitian hanya akan mengevaluasi pengaruh media digital Blooket terhadap keaktifan belajar siswa, tanpa mengevaluasi dampak pada hasil belajar akademis secara keseluruhan.

2. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas V di SD Negeri Cijoho.
3. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi sistem pencernaan manusia.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya data empiris mengenai efektivitas Blooket sebagai media pembelajaran dalam konteks Kurikulum Merdeka, sehingga dapat memperkuat teori-teori tentang pembelajaran berbasis teknologi dan *play-based learning* pada jenjang sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah
   1) Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan bagi sekolah untuk menambah variasi media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
   2) Membantu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran digital yang menarik dan mudah diakses.

b. Bagi Guru
   1) Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengetahui efektivitas penggunaan media digital Blooket sehingga dapat menjadi dasar perbaikan pembelajaran selanjutnya.
   2) Menjadi acuan atau referensi bagi guru dalam menentukan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan belajar, khususnya pada mata pelajaran IPAS.

c. Bagi Siswa

1) Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS melalui penggunaan media digital Blooket yang interaktif.
2) Memberikan pengalaman belajar baru yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya
1) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar atau landasan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan dengan konteks, variabel, atau jenjang pendidikan yang berbeda.
2) Memberikan wawasan baru terkait penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran sehingga dapat dijadikan referensi untuk pengembangan penelitian selanjutnya.