BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Implementasi Kurikulum Merdeka membawa perubahan signifikan dalam struktur pendidikan dasar di Indonesia, salah satunya adalah integrasi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilham et al., (2024), jadi integrasi ini merupakan upaya strategis untuk memperbaiki sistem pendidikan dasar yang lebih holistik. Kementrian Pendidikan (2022) dalam dokumen kemendikbud menegaskan bahwa materi IPAS mengkaji makhluk hidup dan benda tak hidup di alam semesta serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Pembelajaran IPAS memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang diri dan lingkungannya. Ramadhan et al., (2024) Pembelajaran IPAS memberikan peluang bagi siswa untuk memahami diri sendiri dan lingkungan sekitar sekaligus menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS perlu disajikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami agar siswa dapat mengembangkan pemahaman yang utuh terhadap konsep yang dipelajari, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Namun demikian, realitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar menunjukkan berbagai permasalahan yang menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Zahra (2024) mengungkapkan bahwa guru menghadapi kesulitan dalam mengintegrasikan pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS karena beberapa faktor, antara lain: (1) metode pengajaran yang monoton seperti ceramah satu arah; (2) keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran; (3) alokasi waktu pembelajaran yang terbatas; dan (4) pemahaman guru yang bervariasi terhadap Kurikulum Merdeka. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif dan kompetensi belajar belum optimal. Sagitasari et al., (2025) juga menyoroti bahwa pendekatan pengajaran yang kurang inovatif serta minimnya

kegiatan diskusi atau eksperimen terpadu menyebabkan siswa cepat merasa bosan, minat belajar menurun, dan hasil belajar IPAS menjadi rendah. Selain itu, sistem evaluasi pembelajaran yang masih konvensional dan minim umpan balik interaktif turut memperparah permasalahan, karena siswa tidak dapat segera mengetahui dan memperbaiki kesalahan pemahaman mereka.

Permasalahan serupa juga ditemukan di SDN 1 Awirarangan, khususnya pada kelas IV. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, pembelajaran IPAS masih menunjukkan beberapa kelemahan mendasar. Pertama, pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat rendah. Kedua, proses pembelajaran belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Ketiga, evaluasi pembelajaran hanya mengandalkan tes tulis konvensional tanpa umpan balik (*feedback*) langsung yang dapat membantu siswa memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka. Akibatnya, proses pembelajaran terasa monoton, siswa cenderung pasif, dan pemahaman terhadap materi IPAS tidak mendalam akhirnya hasil belajar siswa kurang optimal.

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut menurut Agustin et al., (2020) Hasil belajar siswa dapat diukur menggunakan 3 domain yang di kemukakan oleh Benjamin S. Bloom yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Adapun data hasil belajar pada materi IPAS di kelas IV SDN 1 Awirarangan yang bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Table 1. 1 Data Persentase Hasil Belajar IPAS Kelas IV

No.	Aspek	Kriteria Penilaian				KKM (70)	
		T	S	R	SR	Di atas	Di bawah
1.	Kognitif	-	-	-	-	10	16
Persentase		-	-	-	-	38,46%	61,54%
2.	Afektif	8	8	10	-	-	-
Persentase		30,77%	30,77%	38,46%	-	-	-
3.	Psikomotorik	10	10	6	-	-	-
Persentase		38,46%	38,46%	23,08%	-	-	-

Berdasarkan tabel 1.1 tentang data hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS menunjukkan bahwa terlihat dari 26 siswa dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70, diketahui bahwa 10 siswa atau 38,46% memperoleh nilai di atas KKM. Sementara itu 16 siswa atau 61,54% masih di bawah KKM. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa jumlah siswa yang belum mencapai tingkat ketuntasan belajar jauh lebih tinggi karena siswa cenderung terburu-buru dan kurang percaya diri saat mengerjakan soal evaluasi akibatnya siswa yang telah memenuhi standar yang ditetapkan lebih kecil dibandingkan yang dibawah KKM.

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar IPAS pada ranah afektif siswa kelas IV memiliki persentase 38,46% tergolong rendah dan 30,77% tergolong sedang dan 30,77% tergolong tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa banyak siswa yang mendapatkan nilai yang tergolong rendah dan hal ini sangat mengkhawatirkan sedangkan nilai hasil belajar IPAS pada ranah psikomotorik siswa kelas IV memiliki persentase 23,08% tergolong rendah dan 38,46% tergolong sedang dan 38,46% tergolong tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa banyak siswa yang mendapatkan nilai yang tergolong rendah dan hal ini sangat mengkhawatirkan.

Melihat permasalahan hasil belajar muatan IPAS yang masih banyak di bawah KKM pada siswa kelas IV SDN 1 Awirarangan, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji dan memberikan alternatif solusi guna mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah kurangnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Menurut Tsabitah (2025), minimnya penggunaan media interaktif dan pembelajaran yang kurang variative menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi hal ini, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat menjadi solusi efektif karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Penelitian Oktariani et al., (2024) membuktikan bahwa penerapan media video pembelajaran interaktif terbukti sangat efektif dalam

meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di kelas IV SDN 1 Awirarangan.

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pendidikan kepada siswa, dengan tujuan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar Muliadi (2025), Adapun fungsi utama media pembelajaran tidak hanya terbatas pada penyampaian materi, tetapi juga dapat digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran agar siswa dapat memahami konsep yang telah dipelajari serta memperoleh umpan balik yang konstruktif. Pusparini dalam Andra et al., (2022) mendefinisikan evaluasi pembelajaran sebagai proses penilaian terhadap pertumbuhan siswa dalam proses belajar mengajar yang dilakukan secara sadar oleh guru untuk memperoleh kepastian mengenai keberhasilan belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang variative tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan Muliadi (2025). Salah satu bentuk media pembelajaran digital yang popular adalah platform quis interaktif, yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui permainan dan tantangan. Sehingga partisipasi siswa meningkat dan evaluasi pembelajaran menjadi lebih dinamis. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat diterapkan adalah media pembelajaran *Quizwhizzer* berbasis teknologi. Karena menurut Audina et al., (2022) media ini mampu mengintegrasikan unsur permainan, visual yang menarik, serta sistem penilaian otomatis dengan umpan balik langsung, sehingga siswa tidak hanya aktif berpartisipasi tetapi juga dapat langsung mengetahui dan memperbaiki kesalahan dalam proses belajar.

Menurut Muliadi (2025) media pembelajaran *Quizwhizzer* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang populer di bidang pendidikan khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Media ini berbasis online dan berfungsi sebagai sarana pembelajaran interaktif yang dimanfaatkan oleh guru dalam pembuatan soal evaluasi guna untuk

mengetahui hasil belajar siswa. Menurut Meileni dalam Hali et al., (2024) juga mengemukakan bahwa *Quizwhizzer* adalah aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran baik secara daring maupun tatap muka di kelas. Media ini berfungsi sebagai alat interaktif yang membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara menarik dan tidak membosankan. Melalui aplikasi ini, guru dapat mengatur kompetisi pertanyaan bagi siswa dengan jalur tertentu yang serupa dengan konsep permainan ular tangga. Guru memiliki kendali penuh atas jenis pertanyaan yang diajukan, penilaian skor, aturan pergerakan pemain, dan posisi mereka di papan permainan serta dapat menyelenggarakan lebih dari satu permainan secara bersamaan.

Beberapa penelitian telah membuktikan efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa. Hali et al., (2024) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa tentang wujud benda di kelas IV Sekolah Dasar GMIT Airnona 2 Kota Kupang. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar IPAS. Sejalan dengan itu, Monita et al., (2025) di SD Islam Al-Quds Samarinda juga membuktikan bahwa penggunaan media game edukasi *Quizwhizzer* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi "Gaya di Sekitar Kita". Meskipun telah ada beberapa penelitian tentang efektivitas *Quizwhizzer,* studi yang fokus pada materi Transformasi Energi di Sekitar Kita pada siswa kelas IV khususnya di SDN 1 Awirarangan masih belum banyak dilakukan. Hal ini menjadi celah penting yang perlu diteliti mengingat kebutuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tersebut melalui pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Penggunaan Media *Quizwhizzer* Terhadap Hasil Belajar Siswa (Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Transformasi Energi di Sekitar Kita Kelas IV SDN 1 Awirarangan)**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan pada penelitian ini:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS pada kelas IV SDN 1 Awirarangan.
2. Kurangnya penggunaan media berbasis teknologi yang mampu melibatkan siswa dalam melakukan pembelajaran.
3. Pembelajaran bersifat satu arah, sehingga siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran.
4. Evaluasi pembelajaran masih menggunakan tes tulis konvensional dan belum memberikan umpan balik (*feedback*) langsung kepada siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah penelitian di atas, agar penelitian lebih fokus maka masalah penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Media yang digunakan dibatasi pada media *Quizwhizzer.*
2. Materi penelitian dibatasi hanya pada materi pokok "Transformasi Energi Di Sekitar Kita".
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada kelas IV SDN 1 Awirarangan kec. Kuningan Kab. Kuningan

D. Rumusan Masalah

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

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media *Quizwhizzer* dengan kelas yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media *Wordwall*?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media *Quizwhizzer* dengan kelas yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media *Wordwall*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis:

1. Perbedaan hasil belajar antara kelas yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media *Quizwhizzer* dengan kelas yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media *Wordwall.*
2. Perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media *Quizwhizzer* dengan kelas yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media *Wordwall.*

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
   a. Berdasarkan tujuan penelitian yang diupayakan tercapai, maka hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat bagi Pendidikan dalam menambah pengetahuan, wawasan dan pemahaman mengenai implementasi media *Quizwhizzer* pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya di sekolah dasar.
   b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan dasar referensi untuk pelaksanaan penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Siswa

      Dari hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat untuk siswa sebagai sumber dan petunjuk dari implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Quizwhizzer* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran IPAS.

   b. Bagi Guru

      Dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber dan petunjuk guru yang berhubungan dengan peningkatan hasil belajar IPAS di kelas sehingga permasalahan yang dihadapi oleh siswa maupun guru dapat diminimalkan.

c. Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian dapat menambah wawasan ilmu, pengalaman, dan pengetahuan khususnya dalam mencari media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan mata Pelajaran IPAS.

d. Bagi Sekolah

Dari hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat bagi kemajuan sekolah serta memberikan masukan dalam mengefektivitaskan dalam pengelolaan proses belajar mengajar dalam pelaksanaan Pendidikan.