

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan berperan penting dalam upaya memajukan, mendorong, serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga berkontribusi dan memiliki andil besar dalam menjaga keberlangsungan hidup manusia. Dengan adanya proses pendidikan yang baik, dapat membentuk sumber daya manusia yang tidak hanya unggul, tetapi juga inovatif dan berkualitas. Individu yang terdidik dengan baik akan memiliki kecerdasan serta keterampilan yang memadai sehingga dapat memperkuat kehidupan mereka di masa depan. Pendidikan berfungsi sebagai dasar untuk mencetak generasi yang siap menghadapi tantangan zaman dan memainkan peran positif dalam pembangunan bangsa. Melalui pendidikan, kita dapat mempersiapkan generasi yang memiliki kompetensi untuk terlibat dalam berbagai bidang, serta mampu beradaptasi dengan perubahan yang terjadi dalam masyarakat global. Oleh karena itu, pendidikan memegang peran penting dalam menciptakan kemajuan dan kesejahteraan secara berkelanjutan (Citriadin, 2019, p. 9).

Sesuai dengan Undang - Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional. Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang mendukung peserta didik agar dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Pembentukan dan pengembangan potensi peserta didik dapat dimulai melalui pendidikan paling dasar yaitu jenjang Sekolah Dasar (SD). Dengan dimulainya

jenjang ini, diharapkan kemampuan peserta didik dapat berkembang menjadi pribadi yang berakhlak mulia, berilmu, serta berbudi luhur sehingga tujuan pendidikan nasional dapat tercapai (Nurhuda, 2022, p. 16).

Menurut (Fauzan, 2017, p. 3) untuk mencapai tujuan pendidikan tidak terlepas dari komponen penting yaitu kurikulum yang merupakan kumpulan rencana dan aturan terkait dengan tujuan, konten dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai panduan pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum dalam pendidikan sering kali mengalami perubahan mengikuti kemajuan zaman dan teknologi.

Kurikulum yang digunakan di Indonesia sekarang adalah Kurikulum Merdeka. Sejalan dengan pendapat (Mulyasa, 2023, p. 41), kurikulum merdeka memiliki ciri khas yaitu adanya perpaduan antara mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS) di jenjang sekolah dasar. Tujuannya agar peserta didik mampu memahami diri dan lingkungannya melalui keterampilan inkuiri, serta dapat mengembangkan pengetahuan dan konsep dalam pembelajaran.

Salah satu pokok bahasan yang terdapat dalam pembelajaran IPAS kelas V yaitu mengenai “Daerahku Kebangganku” berisi topik pembelajaran tentang keragaman dan warisan budaya disekitar tempat tinggal. Kebanyakan siswa tidak menyukai pembelajaran IPAS dikarenakan siswa kesulitan dalam memahami materi yang kompleks, banyak istilah asing, dan materi yang disampaikan oleh guru sangat monoton yang membuat siswa cenderung merasa tidak tertarik pada pembelajaran IPAS sehingga penyampaian yang diterima

oleh peserta didik tidak tersampaikan dengan baik dan mengakibatkan hasil belajar kognitif IPAS peserta didik rendah (Dirgantara, M. R., & Minarsih, 2021, pp. 44–45).

Menurut (Sudjana, 2017, p. 2), hasil belajar IPAS adalah serangkaian kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik sebagai hasil dari proses belajar IPAS yang terencana dan tersusun secara sistematis meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai bentuk perubahan tingkah laku setelah ikut serta dalam berbagai kegiatan latihan. Ketercapaian hasil belajar yang baik ditentukan oleh faktor internal dan eksternal. Sejalan dengan pendapat (Wiranda, V & Yana, 2021, pp. 150–151), hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya motivasi dan ketertarikan, kesiapan belajar, pemahaman materi dan faktor pendukung pembelajaran seperti penggunaan metode dan media yang menarik.

Berdasarkan observasi awal yang telah peneliti lakukan di SD Negeri 195 Palembang pada tanggal 16 Oktober 2024, peneliti mewawancarai Wali Kelas V yaitu Ibu Guru kelas V.A dan Ibu Guru V.B, dari hasil wawancara dan observasi tersebut, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut: Pertama, kurangnya pemahaman peserta didik mengenai materi IPAS yang disampaikan guru sehingga menyebabkan sebagian peserta didik mendapatkan hasil belajar yang rendah dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dilihat dari nilai Ujian Tengah Semester peserta didik. Hasil observasi peneliti terhadap nilai ujian tengah semester siswa ditemukan bahwa nilai rata-rata sebesar 54,3 dari KKTP seharusnya yaitu 70.

Kedua, saat proses pembelajaran IPAS berlangsung guru masih menggunakan media tradisional seperti alat peraga, media sederhana, maupun media konkret sehingga membuat siswa merasa jenuh dan kurang antusias dalam proses pembelajaran dan menyebabkan tingkat pemahaman materi IPAS yang diterima oleh siswa belum maksimal. Terakhir, peneliti menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran belum bervariasi dan media yang menarik dan interaktif masih jarang digunakan. Selain itu juga, peneliti mewawancarai siswa kelas V yaitu Siswa A dan Siswa B, mereka mengatakan bahwa pembelajaran IPAS kurang menarik dan membosankan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibutuhkan pembelajaran berbasis permainan edukatif berupa media pembelajaran interaktif untuk mengatasi kejenuhan serta memaksimalkan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Keberhasilan proses pembelajaran salah satunya terletak pada kemampuan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif dengan menggunakan permainan edukatif interaktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan ini digunakan untuk menumbuhkan cara berpikir yang lebih kreatif dan kritis (Nurhikmah et al., 2023, p. 440).

Media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya yaitu *baamboozle*. Media ini tergolong sebagai media pembelajaran berbasis *website* permainan edukatif. *Baamboozle* menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan

memainkan *game* dengan beragam topik pembelajaran. *Website* Pembelajaran ini dirancang untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, sekaligus melibatkan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan *Baamboozle*, guru dapat mengoptimalkan proses belajar dengan cara yang lebih interaktif dan membuat peserta didik tidak hanya mendengarkan, namun terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga membuat siswa lebih fokus dan termotivasi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran (Dani dkk., 2024, p. 5012–5013).

Fenomena yang terjadi di SD Negeri 195 Palembang menunjukkan bahwa masih ada kesenjangan dalam penggunaan teknologi dan permainan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kegiatan di kelas, siswa kelas V lebih senang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran berkelompok dengan permainan interaktif *online*. Menurut Setyawati et al., (2024, p. 152–153) pembelajaran dengan menggunakan media berbasis digital yaitu *Game Baamboozle* akan membantu siswa lebih tertarik dan menghilangkan kejenuhan saat pembelajaran berlangsung.

Hal ini dibuktikan oleh kajian terdahulu yang relevan salah satunya penelitian oleh Iskandar et al. (2022) menyatakan bahwa media berbasis teknologi dapat mengembangkan pemahaman peserta didik terhadap materi sekaligus meningkatkan antusias dan minat belajar peserta didik. *Baamboozle* sebagai media pembelajaran interaktif yang tidak hanya menyenangkan namun relevan sesuai kebutuhan siswa. Dengan memanfaatkan media *baamboozle*, siswa dapat belajar sambil bermain melalui *website* edukatif yang menarik,

mengasah kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta kolaborasi antar siswa sehingga meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Maulana, dkk. (2023). Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan *game* interaktif *online* dalam pembelajaran Bahasa Inggris siswa SMP dapat meningkatkan keaktifan dan semangat siswa ketika mengikuti pembelajaran serta memberikan respon positif dari penggunaan media tersebut. Dengan demikian, sangat penting untuk menggunakan permainan *online* dalam mendukung pembelajaran di kelas agar siswa tidak hanya termotivasi dalam belajar, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang efektif dan bermakna.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Sari, dkk. (2024) menemukan bahwa penggunaan media *game baamboozle* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS kelas V SD. Media pembelajaran berupa *game* edukatif berbasis *web* ini menggabungkan unsur permainan dengan berbagai elemen kompetisi yang sehat, sehingga dapat menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan. Namun, didalam penelitian ini masih terbatas pada penerapan *baamboozle* sebagai media pembelajaran yang digunakan secara umum tanpa adanya modifikasi materi secara spesifik berdasarkan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, dalam ini peneliti tidak hanya menggunakan media *baamboozle* yang sudah ada, tetapi juga memodifikasi isi atau konten pada kuis *baamboozle* sesuai dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi daerahku kebanggaanku mengenai keragaman dan budaya.

Beberapa penelitian relevan yang telah peneliti paparkan diatas, menunjukkan bahwa penggunaan media *edugame baamboozle* sudah banyak diaplikasikan dalam berbagai mata pelajaran pada jenjang SMP dan SMA, sedangkan penggunaan media *baamboozle* di SD hanya digunakan dan berfokus pada mata pelajaran yang lebih umum seperti matematika dan bahasa namun belum diaplikasikan pada pembelajaran IPAS terutama di SD Negeri 195 Palembang. Secara lebih spesifik penelitian ini berfokus pada pembelajaran IPAS di kelas V yang tergolong jarang menjadi fokus penelitian pada penelitian sebelumnya.

Penelitian ini juga menawarkan pendekatan baru dalam penggunaan *baamboozle* sebagai alat bantu pembelajaran dalam pembelajaran IPAS. Permainan edukasi *baamboozle* ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi IPAS secara lebih menarik dan interaktif. Permainan yang disajikan secara digital ini merupakan hal yang baru bagi siswa SD Negeri 195 Palembang dalam proses pembelajaran IPAS sehingga memungkinkan mereka dapat belajar secara berkelompok, mendorong kolaborasi dan kompetisi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah peneliti paparkan, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media *Edugame Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V di SD Negeri 195 Palembang”**.

## 1.2 Masalah Penelitian

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan diatas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah penelitian sebagai berikut :

1. Saat proses pembelajaran berlangsung guru memaparkan materi pelajaran menggunakan media konvensional dan media konkret yang membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi sehingga menyebabkan tingkat pemahaman terhadap materi IPAS belum maksimal.
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif khususnya pada media pembelajaran berbasis *game (edugame)* dalam proses pembelajaran IPAS.
3. Ditemukan beberapa siswa kelas V di SD Negeri 195 Palembang memiliki hasil belajar IPAS yang rendah sehingga perlu ditingkatkan.

### 1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Agar masalah yang akan dibahas lebih fokus dan tidak menyimpang dari sasaran yang diharapkan, maka peneliti membatasi masalah yaitu:

- a) Peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *game* yaitu *edugame baamboozle*.
- b) Siswa yang akan diteliti adalah siswa kelas V dan yang menjadi subjek penelitian yaitu kelas V.A dan V.B di SD Negeri 195 Palembang.
- c) Materi IPAS yang digunakan dalam penelitian ini adalah Daerahku Kebangganku mengenai Keragaman dan Warisan Budaya di Sekitar

Tempat Tinggal yang terdapat dalam Bab 7 buku IPAS kelas V kurikulum merdeka.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Edugame Baamboozle* terhadap Hasil Belajar IPAS kelas V di SD Negeri 195 Palembang ?”

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh media *edugame baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS kelas V di SD Negeri 195 Palembang.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis terhadap beberapa pihak sebagai berikut :

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap Pembelajaran IPAS serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya mengenai pemanfaatan teknologi dan penggunaan media *edugame* sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik terhadap pemahaman materi IPAS yang diajarkan saat proses pembelajaran berlangsung.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### a) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi guru dalam mengimplementasikan media *edugame*, terutama *Baamboozle* sebagai salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran IPAS.

#### b) Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini dapat membantu siswa mengenal media pembelajaran interaktif *edugame bamboozle* dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman materi IPAS pada siswa, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

#### c) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong sekolah untuk menerapkan penggunaan teknologi di bidang pendidikan dan media interaktif terutama *edugame baamboozle*, yang dapat meningkatkan prestasi belajar IPAS serta mutu pendidikan di sekolah.

#### d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini, dapat menjadi masukan dan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian dengan topik yang sama mengenai media *edugame bamboozle* terhadap hasil belajar siswa dengan konsep yang berbeda.