

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini kemajuan teknologi yang bersifat global telah memengaruhi banyak aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan, budaya, seni, politik, dan ekonomi. Di era modern ini, kemajuan teknologi tidak dapat dihindari, karena kemajuan ini sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan (Maritsa dkk, 2021). Kemajuan ilmu pengetahuan yang luar biasa dalam teknologi telah memengaruhi banyak aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan (Suriansyah & Rafianti, 2025). Kemajuan teknologi di bidang pendidikan juga menghasilkan banyak inovasi baru yang mendukung proses pembelajaran. Salah satu contohnya adalah pertumbuhan pesat teknologi yang mendorong munculnya berbagai media pendidikan (Ismail & Eleuyaan, 2024).

Teknologi pendidikan merupakan suatu kesatuan yang mencakup usaha untuk mengembangkan, menerapkan, dan mengevaluasi berbagai sistem, alat bantu, serta teknik guna meningkatkan efektivitas proses belajar manusia. Selain itu, ada juga orang yang percaya bahwa teknologi pendidikan adalah sebuah teori yang membantu masyarakat menemukan dan menyelesaikan masalah yang sering terjadi saat belajar (Hakim & Yulia, 2024). Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu hasil ini sebagai representasi dari upaya yang telah dilakukan. Ada kesimpulan bahwa hasil belajar

siswa lebih baik seiring dengan intensitas usaha mereka. Kualitas pembelajaran adalah salah satu komponen yang mempengaruhi upaya belajar siswa (Ellis dkk, 2022).

Inovasi kurikulum adalah komponen yang dapat berdampak positif pada kualitas pembelajaran. Kurikulum yang inovatif dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, relevan, dan efektif. Inovasi kurikulum di sekolah dasar tidak hanya membuat materi pelajaran berubah, tetapi juga metode, pendekatan, dan penggunaan teknologi dalam proses belajar. Anak-anak mungkin lebih tertarik dan bersemangat untuk mengikuti proses belajar jika pembelajaran dilakukan dengan cara yang lebih menarik (Hayatul dkk, 2024).

Metode pembelajaran sangat penting untuk keberhasilan belajar. Ada keyakinan bahwa penerapan pendekatan kreatif dan melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Untuk mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif secara individu maupun kelompok, model pembelajaran *index card match* (icm) adalah salah satu model pembelajaran yang efektif, Model ini membuat pembelajaran menyenangkan dengan aktivitas mencocokkan kartu indeks dengan pertanyaan dan jawaban (Khoirunnisa dkk, 2024). Solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *indeks card match*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kartu indeks yang dilaminating, yang lebih awet dan tahan lama, dan dapat digunakan berulang kali selama sesi pembelajaran. Penggunaan kartu laminating ini tidak hanya meningkatkan daya tahan

kartu fisik, tetapi juga menjaga kualitas dan kejelasan informasi yang tertulis, yang membuat belajar lebih menyenangkan dan efisien.

Untuk mengatasi kejenuhan dan meningkatkan partisipasi siswa, model pembelajaran inovatif menjadi kunci. Fokus pembelajaran kartu *indeks card match* adalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan kartu yang harus cocok dengan pertanyaan dan jawaban. Namun, model ini dianggap kurang efektif karena membosankan, terutama untuk siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi untuk menggabungkan model ini dengan media *educaplay* yang merupakan salah satu media interaktif yang dapat diakses oleh siswa (Ketut dkk, 2024) .

Educaplay platform berbasis web yang terkenal untuk permainan edukasi, memungkinkan guru membuat berbagai jenis permainan yang sesuai dengan materi pelajaran. Platform ini menawarkan berbagai permainan interaktif seperti pencocokan kata, kuis, teka-teki silang, dan puzzle. Permainan-permainan ini dirancang untuk menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa (Sepriyanti dkk, 2024). *Educaplay* adalah platform yang memungkinkan guru menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan untuk membuat tugas pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu keunggulan *educaplay* adalah kemampuannya untuk menawarkan berbagai permainan yang menarik bagi siswa (Maslakhah, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru wali kelas V di SD Negeri 158 Palembang, waktu wawancara pada tanggal 4 November 2024 masalah yang ditemukan yaitu siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas, ada beberapa siswa yang menunjukkan kurangnya partisipasi dalam proses pembelajaran. Mereka sering kali tampak tidak berkontribusi dalam diskusi dan lebih memilih untuk diam saat guru menjelaskan materi. Karena hal ini dapat menghambat keterlibatan siswa dan mengurangi efektivitas pemahaman materi pelajaran. Selain itu, terbatasnya jumlah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat suasana belajar yang interaktif dan menarik berpotensi mengurangi efektivitas pembelajaran dan membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar. Akibatnya, hasil belajar beberapa siswa tetap tidak memuaskan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Indeks Card Match* Berbantuan Media *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 158 Palembang”**

1.2 Masalah Penelitian

masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas
2. kurangnya partisipasi dalam proses pembelajaran
3. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Penelitian ini berfokus pada pencapaian hasil belajar siswa yang rendah berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas. Penelitian ini akan mengukur pengaruh model pembelajaran *indeks card match* berbantuan media *educaplay* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 158 Palembang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah uraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah ada Pengaruh Model Pembelajaran *Indeks Card Match* Berbantuan Media *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 158 Palembang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya Pengaruh Model Pembelajaran *Indeks Card Match* Berbantuan Media *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 158 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan dengan cara menggunakan media *educaplay* untuk membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

Bagi siswa, Peneliti berharap dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan *educaplay* ini.

2. Bagi Guru

menjadi wawasan dan pengetahuan baru dengan menggunakan media pembelajaran *educaplay* bisa meningkatkan interaksi antara pendidik dan siswa

3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan mendukung model pembelajaran *indeks card match* dengan bantuan media *educaplay*.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, Diharapkan akan membantu penelitian tentang berbagai konsep.