

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan di abad-21 ini memiliki peran penting sebagai dasar untuk membangun perkembangan individu dan masyarakat. Di era ini, teknologi telah membawa perubahan besar dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi, akses ke berbagai sumber belajar menjadi lebih luas, interaksi dalam pembelajaran semakin meningkat, dan pendekatan pembelajaran dapat disesuaikan secara lebih personal (Sari & Nugroho, 2020, hlm. 15). Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk individu yang responsif dan masyarakat yang berpengetahuan. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan keterampilan untuk menghadapi perubahan di dunia kerja, meningkatkan kesadaran sosial, politik, dan lingkungan, serta menjadi lebih peka terhadap isu global (Wahyudi & Ramadhani, 2019, hlm. 102).

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital telah membawa dampak besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. SDN 6 Tanjung Batu, sebagai salah satu sekolah dasar yang mulai menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran, menghadapi tantangan dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa, terutama pada kelas tinggi (kelas V.B). Oleh sebab itu, perlu dilakukan kajian mengenai, apakah penerapan aplikasi pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemandirian belajar siswa di sekolah tersebut. Menurut (Suryani & Putra, 2020, hlm. 89),

permainan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memberikan penghargaan, memungkinkan siswa merasakan pencapaian dan kemajuan. Pencapaian kecil dalam permainan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa, yang pada akhirnya memotivasi mereka untuk belajar secara mandiri dengan lebih proaktif.

Anak-anak belajar berinteraksi dan menunjukkan kemandirian melalui lingkungan, pengalaman, serta bimbingan dari orang tua dan guru (Santoso, 2018, hlm. 72). Kemandirian belajar adalah kemampuan siswa untuk mengatur dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri tanpa sepenuhnya bergantung pada guru (Nurhadi, 2021, hlm. 45). Dengan kemandirian belajar, siswa dapat lebih mudah menghadapi tantangan global dan beradaptasi dengan perubahan zaman. Oleh karena itu, memahami cara meningkatkan kemandirian belajar menjadi langkah penting untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan modern.

Namun, seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang inovatif (Fitriani & Kurniawan, 2021, hlm. 78). Aplikasi ini tidak hanya dirancang untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga memiliki potensi untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. Dengan elemen permainan yang interaktif, siswa didorong untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan belajar secara aktif tanpa terlalu banyak bergantung pada bimbingan guru.

Aplikasi pembelajaran berbasis permainan dalam hal ini aplikasi yang digunakan ialah aplikasi Edukasi Interaktif dapat menawarkan solusi menarik untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Menurut (Ridhaningtyas & Mangkurat, 2024, hlm. 423) dengan memanfaatkan elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, dan kompetisi, siswa tidak hanya belajar materi, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan secara mandiri. Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran

Meskipun aplikasi pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi yang besar, penelitian yang secara khusus mengevaluasi dampaknya terhadap kemandirian belajar siswa, terutama di tingkat sekolah dasar, masih terbatas (Wagiarni, Siregar, & Ammamiarihta (2024, hlm. 73). Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian mengenai dampak penggunaan aplikasi Edukasi Interaktif terhadap siswa kelas tinggi di SDN 6 Tanjung Batu. Dalam kegiatan observasi, peneliti memilih kelas V.B sebagai fokus utama. Alasan pemilihan kelas ini adalah karena siswa kelas V.B berada pada fase perkembangan kognitif yang cukup matang untuk mulai belajar secara mandiri, tetapi pada kenyataannya, masih terdapat siswa yang menunjukkan ketergantungan tinggi terhadap guru dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas (Sundari, 2024, hlm. 50-54). Berdasarkan pengamatan awal dan diskusi informal dengan wali kelas, terlihat bahwa tingkat kemandirian belajar siswa di kelas V.B masih

bervariasi, dan sebagian siswa menunjukkan kurangnya inisiatif serta motivasi belajar tanpa pengawasan langsung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena yang terjadi di dalam kelas, khususnya mengenai bagaimana penggunaan Aplikasi Edukasi Interaktif berdampak terhadap kemandirian belajar siswa. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi langsung di kelas V.B pada tanggal 16 Mei 2025, setelah melakukan observasi disini materi yang digunakan adalah materi Tata Surya, wawancara dengan siswa dan guru kelas, dan dokumentasi aktivitas siswa selama menggunakan aplikasi. Dengan pendekatan ini, peneliti berharap dapat memperoleh pemahaman kontekstual yang kaya mengenai perilaku belajar siswa, respon mereka terhadap aplikasi, serta perubahan yang terjadi dalam proses belajar mandiri mereka.

Melalui observasi ini, peneliti ingin mengetahui sejauh mana penggunaan Aplikasi Edukasi Interaktif dapat mendorong siswa kelas V.B untuk belajar secara mandiri mulai dari kemampuan mengatur waktu belajar, menyelesaikan soal secara inisiatif (Panadero, dalam Zummerman, 2017, hlm. 64-70), hingga mencari pemahaman materi secara aktif tanpa ketergantungan penuh pada guru. Hasil dari observasi ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru dan sekolah dalam

memanfaatkan teknologi secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Dampak Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Kelas Tinggi Di SD Negeri 6 Tanjung Batu”**.

## **1.2 Fokus dan Sub Fokus Penelitian**

### **1.2.1 Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang ada, Fokus penelitian ini yaitu mengkaji dampak penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis permainan terhadap kemandirian belajar siswa kelas V.B di sekolah dasar.

### **1.2.2 Subfokus Penelitian**

Subfokusnya meliputi pengaruh aplikasi terhadap aspek kemandirian belajar seperti pengelolaan waktu dan inisiatif siswa, peningkatan motivasi belajar intrinsik, efektivitas aplikasi dalam mendukung pembelajaran mandiri, serta kendala yang dihadapi dalam implementasinya. Penelitian ini juga menyoroti bagaimana elemen permainan dalam aplikasi memengaruhi hasil belajar siswa.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana dampak penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis permainan terhadap kemandirian belajar siswa kelas tinggi di SDN 6 Tanjung Batu?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis permainan terhadap kemandirian belajar siswa kelas tinggi di SDN 6 Tanjung Batu.

#### **1.5 Manfaat penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini sebagai berikut

##### **a. Manfaat teoritis**

Secara Teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam memahami hubungan antara teknologi pembelajaran berbasis permainan dan kemandirian belajar siswa. Hasil penelitian dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan di bidang pembelajaran berbasis teknologi.

##### **b. Manfaat praktis**

Sedangkan secara praktis manfaat yang dapat diperoleh yaitu:

##### **a. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat memberikan panduan untuk mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengimplementasikan metode pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan efektivitas dan kemandirian belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan belajar mandiri dan meningkatkan motivasi belajar dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan.