

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era global zaman sekarang, konteks pembelajaran modern memiliki ikatan yang sangat kuat hubungannya terhadap pendidikan dan teknologi. Dengan kemajuan teknologi yang pesat, cara kita mengakses dan menyampaikan informasi telah berubah secara signifikan. Pendidikan saat ini bukan hanya sebatas pada kelas konvensional, namun melibatkan bermacam sarana dan platform digital yang dapat memperluas pengetahuan dalam proses pembelajaran siswa di sekolah dasar. Dengan bantuan teknologi, pengajar kini bisa memakai berbagai media pembelajaran yang lebih interaktif dan atraktif, sehingga motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar dapat meningkat. Adanya media pembelajaran ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan disukai oleh siswa (Nabila & Nurhamidah, 2024, p.870)

Pendidikan yang berkualitas menjadi salah satu pondasi utama dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Pendidikan adalah usaha sadar untuk mewariskan nilai-nilai budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui suasana belajar yang mendukung, sehingga peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya, meliputi spiritualitas, pengendalian diri, pembentukan karakter, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman et al, 2022, p.2)

Sejalan dengan itu, pembelajaran IPS di SD yang memiliki tujuan membantu siswa mengenali lingkungan sosial, budaya, ekonomi, dan geografi yang ada di sekitarnya serta memberikan dasar untuk perkembangan individual sesuai dengan bakat, minat, dan keahlian, juga persiapannya untuk melanjutkan pendidikan ke level berikutnya. Pendidikan IPS tidak hanya memberikan pemahaman tentang berbagai konsep pembelajaran, tetapi juga mengasah dan membentuk sikap, nilai, moral, serta keterampilan dengan berlandaskan pada konsep-konsep yang telah dipelajari (Hopeman, Hidayah, & Anggraeni, 2022, p.143).

Melalui hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di SDN 06 Rambang Kuang, sebagian besar guru belum mengaplikasikan pembelajaran yang bervariasi, khususnya media teknologi digital, sehingga penggunaan media pembelajaran belum optimal. Selain itu penggunaan metode pembelajaran yang diterapkan guru belum optimal, serta fasilitas pendukung seperti proyektor yang belum dimanfaatkan secara maksimal, membuat siswa cepat kehilangan fokus dan minat belajar. Peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas IIIB diperoleh data yang menunjukkan redahnya tingkat pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPS yang belum mencapai KKM yang ditentukan, terlihat dari angka rata-rata ulangan harian siswa dimana KKM yang ditentukan yaitu 65 sementara rata-rata hasil proses belajar siswa dilihat dari data ulangan harian yaitu 67,33 dengan katagori terdapat 40 % siswa yang nilainya rendah, 26,67% yang nilainya sedang, dan 33,33% yang nilainya tinggi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut serta menunjang pembelajaran era digital di saat ini, guru perlu menggunakan media yang menarik agar siswa

termotivasi dalam pembelajaran, salah satu media yang dapat digunakan oleh guru pada proses pembelajaran yaitu media *Blooket*. Berdasarkan pendapat Febriana dan Pujosusanto dalam dunia pendidikan, Blooket menjadi salah satu contoh gamifikasi. Platform ini menyajikan kuis-kuis seru berbasis web yang bisa membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan dapat diakses melalui www.blooket.com (Johni et al, 2024, p.940).

Blooket menyediakan berbagai mode permainan yang bisa digunakan dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat memilih cara belajar yang mereka sukai dan menjadikannya lebih menyenangkan. Situasi ini sebagai tindakan untuk mengoptimalkan keceriaan, minat proses belajar siswa, interaksi saat pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar lewat berbagai konten pendidikan, di mana peserta didik secara tidak langsung menyerap informasi yang disampaikan dari apa yang mereka lihat (Nainggolan, Haryati, & Lubis , 2024, p.445).

Media *Blooket* tidak sekedar memotivasi siswa belajar dengan aktif, melainkan juga memungkinkan mereka untuk saling mengajarkan dan membantu antas satu dan lainnya, sehingga pemahaman siswa pada materi dapat meningkat. Hal tersebut tentu saja akan membawa pengaruh positif pada hasil belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran IPS, siswa dapat lebih mudah mengaitkan materi yang dipelajari dengan realitas yang ada di sekitarnya, serta mempersiapkan diri untuk melanjutkan pendidikan ke level berikutnya sesuai dengan bakat, minat, dan keahlian mereka.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk menjalankan penelitian yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media *Blooket* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Mata Pelajaran IPS”.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan, maka permasalahan penelitian dapat di ketahui seperti yang tercantum berikut :

- 1) Minimnya penggunaan berbagai media pembelajaran.
- 2) Penggunaan metode belajar yang diterapkan guru belum optimal.
- 3) Rendahnya tingkat pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPS yang belum mencapai standar KKM yang ditentukan.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka diketahui luas lingkup permasalahan, agar penelitian ini terarah dan tepat sasaran penulis membatasi masalah penelitian ini yaitu :

- 1) Penggunaan media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu berupa game edukasi *Blooket* yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran IPS SD.
- 2) Pembelajaran yang akan diberikan yaitu pembelajaran IPS pada materi jenis-jenis pekerjaan yang terdapat pada tema 7, buku guru SD/MI kelas III.
- 3) Siswa yang di jadikan subjek yaitu siswa kelas III SDN 06 Rambang Kuang.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Adakah pengaruh penggunaan media *Blooket* terhadap hasil belajar siswa Kelas III pada materi jenis-jenis pekerjaan mata pelajaran IPS?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Blooket* terhadap hasil belajar siswa Kelas III pada materi jenis-jenis pekerjaan mata pelajaran IPS.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu dapat dilihat dari manfaat teoritis dan manfaat praktis:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis untuk pengembangan keilmuan khusus nya dalam bidang pembelajaran IPS serta pemanfaatan media pembelajaran di sekolah.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Melalui media *Blooket* dalam pembelajaran mampu membuat siswa terlibat aktif dan dapat lebih memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

2) Bagi Guru

Dapat dijadikan alternatif pembelajaran penggunaan media *Blooket* guna meningkatkan pemahaman siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan kinerja guru serta upaya dalam meningkatkan kualitas pengelolaan pembelajaran.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam meneliti media pembelajaran yang efektif.