

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memainkan peran yang sangat krusial dalam menciptakan generasi yang tidak hanya mampu cemerlang secara intelektual, tetapi juga kreatif, inovatif, dan mampu beradaptasi dengan berbagai tantangan serta perubahan yang terjadi di era modern. Peran ini menjadi semakin nyata di tingkat sekolah dasar, yang merupakan fondasi awal bagi anak-anak untuk mengenal dunia pendidikan secara lebih terstruktur. Menurut Melianti dkk (2023) pada tahap ini, sekolah dasar tidak hanya berfungsi sebagai tempat bagi siswa untuk belajar keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, tetapi sekolah juga menjadi Seperti membaca, menulis, dan berhitung, sekolah juga menjadi tempat untuk menanamkan moral, nilai sosial, serta keterampilan hidup yang kedepannya akan membantu mereka untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya. Melalui berbagai aktivitas belajar, siswa diperkenalkan dengan konsep-konsep baru, dilatih untuk berpikir logis, dan diajak untuk mengeksplorasi rasa ingin tahu mereka terhadap dunia di sekitar. Dengan demikian, sekolah dasar memegang peranan penting sebagai fondasi utama dalam mencetak angkatan pembelajar yang bukan sekedar mampu berpikir kritis namun di sisi lain juga mempunyai kesadaran terhadap peran mereka di masyarakat dan lingkungannya.

Dalam mewujudkan tujuan besar pendidikan di sekolah dasar, mata pelajaran yang diajarkan memainkan peran strategis. Setiap berbagai bidang studi, antara lain Matematika, Bahasa Indonesia, dan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dirancang untuk memberikan kontribusi spesifik terhadap perkembangan siswa. IPAS, sebagai salah satu disiplin ilmu yang krusial, tidak hanya mengajarkan siswa tentang konsep-konsep alam dan hubungan manusia dengan lingkungannya, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif dalam

memecahkan masalah sehari-hari. Untuk memastikan bahwa pembelajaran ini dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh para siswa, metode pengajaran harus terus berinovasi, disesuaikan dengan kebutuhan zaman, dan mampu memanfaatkan teknologi yang ada. Pendekatan yang interaktif, kontekstual, dan berbasis pengalaman nyata dapat menjadikan mata pelajaran sebagai media yang bukan sekedar untuk mengasah kemampuan berfikir, namun di sisi lain juga membangun karakter dan keterampilan praktis. Oleh karena itu, integrasi antara pendidikan, sekolah dasar, dan pengelolaan mata pelajaran secara optimal merupakan langkah strategis untuk mencetak generasi yang cerdas, ber karakter, dan siap menjawab tantangan masa depan dengan penuh percaya diri (Safitri et al., 2022).

Salah satu bidang studi yang terdapat pada sekolah dasar sekarang adalah disiplin ilmu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial(IPAS). Bidang studi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) ialah disiplin ilmu yang mengintegrasikan konsep-konsep dari ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) ke dalam sebuah kesatuan yang terpadu. Suhelayanti dkk. (2023) menyebutkan tujuan dari pendekatan ini adalah untuk memberikan siswa pemahaman yang lebih komprehensif mengenai berbagai peristiwa yang telah terjadi di sekitar mereka, dengan mempertimbangkan sudut pandang ilmiah sekaligus sosial. Bidang studi IPAS merupakan disiplin ilmu penting yang diajarkan tingkatan dasar. Namun, pada pelaksanaannya bidang studi IPAS menjadi salah satu bidang studi yang dianggap membosankan untuk para siswa karena dalam penyampaian materinya yang monoton.

Pembelajaran yang bermutu menuntut ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai, salah satunya melalui pemanfaatan media yang interaktif. Transformasi era industri4.0 menuju ke Society 5.0 membawa dampak yang signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk dalam dunia Pendidikan. Sebagai respon terhadap dinamika tersebut kurikulum merdeka mendorong pendidik untuk menunjukkan sikap yang adaptif, serta mampu

mengembangkan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna menjawab tantangan zaman. Oni Arizal dkk. (2021) mengatakan era Revolusi Industri 4.0 sendiri ditandai dengan kemajuan teknologi yang pesat serta penyebaran informasi yang semakin luas dan cepat. Hal ini memungkinkan guru untuk lebih responsif dalam memenuhi kebutuhan siswa secara efisien. Karena, pada dasarnya, proses belajar mengajar terdiri dari tiga unsur utama, yaitu pendidik sebagai fasilitator, peserta didik sebagai subjek pembelajaran serta dukungan sarana prasarana dan media pembelajaran yang digunakan (Putri et al., 2022).

Menurut Saleh dkk. (2023). Media yang digunakan dalam Pendidikan tidak semata-mata mempunyai fungsi sebagai sarana penyampaian informasi, melainkan juga memiliki peran strategis dalam membangkitkan rasa ingin tahu, menggugah aspek emosional, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar. Dalam konteks ini media pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan efektifitas kegiatan pembelajaran. Berbagai kajian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu memperjelas konsep atau materi yang. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Rahmawati (2024) mengatakan penggunaan media audiovisual seperti video dan presentasi multimedia dapat membuat materi lebih mudah dikuasai dan diingat oleh siswa. Selain itu, media interaktif seperti simulasi dan permainan pendidikan memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, yang pada gilirannya meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Integrasi berbagai jenis media dalam pendidikan tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tetapi juga membantu siswa menginternalisasi informasi dengan lebih baik.

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS), media pembelajaran memiliki peran yang sangat krusial dalam membantu perkembangan siswa dalam memahami konsep-konsep yang terkadang abstrak atau kompleks. Penggunaan media yang tepat, seperti gambar,

video, atau aplikasi interaktif, siswa dapat lebih mudah mengvisualisasikan fenomena alam dan proses-proses ilmiah yang sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal. Menurut Milidar (2024) media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga dapat merangsang minat mereka untuk mengeksplorasi lebih jauh topik-topik yang berkaitan dengan lingkungan, teknologi, dan ilmu pengetahuan. Hal ini bisa disimpulkan pada pembelajaran IPAS, perancangan media yang efektif memiliki kontribusi terhadap terciptanya proses belajar yang lebih menarik, mendalam dan bermakna melalui pengalaman belajar yang demikian. Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman materi yang optimal, namun juga terdorong untuk terus mengeksplorasi pengetahuan dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap peristiwa yang terjadi di sekitar mereka.

Menurut Rusli dkk. (2021) pemilihan media pembelajaran biasanya disesuaikan dengan metode pengajaran yang akan diterapkan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya membantu siswa memperoleh pengalaman baru, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap pengalaman tersebut. Dalam menentukan media pembelajaran, perlu mempertimbangkan sejumlah aspek, antara lain tujuan seperti tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, karakteristik tugas yang diberikan kepada siswa, serta tanggapan atau respons siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang relevan dan saat ini dinilai tepat untuk digunakan pada era ini adalah media pembelajaran berbasis digital. Penggunaan media berbasis digital lebih banyak diminati karena media ini lebih menarik perhatian peserta didik dibandingkan dengan penggunaan media berupa gambar yang dicetak di kertas. Namun, penggunaan media berbasis digital masih minim di jenjang sekolah dasar. Di antara media pembelajaran berbasis digital yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar bidang studi IPAS adalah aplikasi game edukasi yang bisa di install di android yaitu Game Edukasi IPA atau disingkat dengan GEMPA.

Game Edukasi IPA(GEMPA) merupakan game edukatif berbasis *smathphone* yang dapat dioperasikan secara offline tanpa perlu memiliki koneksi data atau wifi. Selanjutnya Eko Bayu Gumilar dan Kristina Gita Permatasari (2022) mengatakan Game Edukasi IPA (GEMPA) merupakan game yang dibuat dengan mengedepankan pengetahuan yang diambil dari salah satu disiplin ilmu dalam dunia pendidikan yang merujuk pada bidang studi IPAS khususnya materi organ tubuh manusia. Aplikasi ini dirancang untuk berjalan pada perangkat Android dengan versi minimal 5.0 (Lollipop). Kholis dkk (2022) juga mengatakan Aplikasi ini menyajikan berbagai konten berupa teks, gambar, audio, dan video, yang dirancang untuk menciptakan proses belajar mengajar menjadi lebih mengesankan dan interaktif bagi anak-anak. Dengan tampilan yang menarik, aplikasi ini juga membantu mencegah kebosanan selama pembelajaran. Hal ini memudahkan siswa sekolah dasar untuk memahami materi organ tubuh manusia.

Siswa yang mahir menggunakan android sekarang cenderung terlena sehingga mereka lalai dalam belajar, yang berdampak buruk pada nilai akhir belajar siswa. Dalam kegiatan pembelajaran IPAS pada sekolah dasar masih cukup banyak yang menerapkan Teknik mengajar konvensional yang cenderung monoton dan dianggap membosankan oleh siswa. Karena masalah tersebut, peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh penerapan aplikasi Game Edukasi IPA(GEMPA) berdampak pada hasil belajar siswa jika digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran. Siswa yang sebagian besar berada di usia anak-anak biasanya menggunakan smartphone mereka secara eksklusif untuk berkomunikasi melalui telepon, mengirim pesan WhatsApp, mengakses situs sosial media antara lain telegram, Instagram, dan bermain game.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 2 Ngawen terhadap pembelajaran IPAS diketahui bahwa pencapaian hasil belajar IPAS siswa kelas V kurang optimal, dimana sebagian besar siswa masih belum memenuhi standar ketuntasan minimal yang ditetapkan. Proses

pembelajaran yang monoton membuat siswa bosan , yang pada selanjutnya akan menurunkan tingkat konsentrasi dan fokus siswa terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik. Beberapa siswa diketahui kurang memperhatikan proses pembelajaran, sementara yang lain bermain, berbicara dengan temannya, atau beraktivitas sendiri, sehingga mereka kehilangan fokus pada penjelasan guru. Sementara itu, guru hanya menggunakan buku IPAS sebagai sumber belajar ketika berurusan dengan materi yang abstrak. Siswa cenderung terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat pasif, yakni sekedar membaca materi, mencatat dan mendengarkan penjelasan guru tanpa keterlibatan aktif karena penggunaan dan penggunaan media tidak dioptimalkan. Ternyata hasil belajar IPAS yang rendah disebabkan oleh pembelajaran konvensional yang dilakukan terus-menerus pada siswa kelas V. Hal ini bisa diatasi dengan penggunaan media ketika pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Aplikasi Game Edukasi IPA(GEMPA) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 2 Ngawen, Kabupaten Blora Tahun Ajaran 2025”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang digunakan pada penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh aplikasi Game Edukasi IPA(GEMPA) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 2 Ngawen?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah disusun, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh pengaruh aplikasi Game Edukasi IPA(GEMPA) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 2 Ngawen.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

- a. Membantu siswa memahami konsep IPAS secara interaktif dan menarik.
- b. Mendorong peningkatan capaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS melalui game edukasi.
- c. Memberikan alternatif teknik pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk para siswa.
- d. Memberikan kontribusi di bidang teknologi pendidikan, khususnya pada pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang studi IPAS.
- e. Menyediakan bahan referensi untuk pengembangan pembelajaran berbasis teknologi.

2. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi digital, khususnya melalui aplikasi game edukasi dalam pembelajaran IPAS.
- b. Menjadi acuan atau landasan bagi peneliti selanjutnya yang berminat mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukatif berbasis teknologi pada mata pelajaran lainnya..
- c. Mengkaji lebih lanjut keterkaitan antara pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dengan capaian hasil belajar siswa pada jenjang pendidikan dasar.