

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya manusia menjalani proses kehidupan dengan terus belajar. Manusia belajar untuk membentuk kesadarannya, kesadaran ini adalah kualitas untuk mendapatkan kehidupan yang sangat baik. Setiap kesadaran akan membuka wawasannya, lalu itu akan mengubah perilakunya. Dan akhirnya mengasah keahliannya, untuk mendapatkan kualitas hidup yang lebih baik yaitu pendidikan, karena pendidikan bertujuan untuk memanusiakan manusia. Dalam UU No.20 tahun 2003 dinyatakan : pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif untuk memunculkan serta mengembangkan kemampuan, potensi, dan bakat peserta didik secara maksimal. Pendidikan dilaksanakan melalui proses berfikir siswa tentang diri serta lingkungan untuk mendapatkan pengetahuan melalui proses belajar. Hal ini sejalan dengan undang undang No.20 tahun 2003 Bab 1 pasal 1 tentang system pendidikan Nasional. Untuk itu setiap satuan pendidikan perlu melakukan sebuah rencana pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian guna untuk meningkatkan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan (Perpus 32, 2013). Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan di kalangan masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Berhasil tidaknya suatu proses pendidikan sangat di pengaruhi oleh pembelajaran yang berlangsung. Siswa merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Tanpa ada siswa, maka tidak ada proses transfer ilmu pengetahuan. Karena itu, guru harus memahami cara belajar

siswa agar siswa dapat menjadi aktif, inovatif, dan kreatif, menyenangkan (PAIKEM).

Tujuan dan fungsi pendidikan sekolah dasar merupakan bagian dari sistem pendidikan dasar, lebih dari itu seperti yang telah dipahami bahwa pendidikan dasar adalah bagian terpadu dari sistem pendidikan nasional. Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dasar yang sangat berguna bagi kelanjutan studi serta dalam kehidupan dimasyarakat (Depdiknas, 2006). Pendidikan di sekolah dasar merupakan suatu usaha untuk mencerdaskan kehidupan dan membentuk kehidupan bangsa yang cinta dan bangga terhadap Negara dan bangsa, terampil, kreatif, berbudi pekerti serta mampu menyelesaikan permasalahan di lingkungannya. Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) sering menghadapi perubahan serta penerapan kurikulum. Pembelajaran di SD sudah mencakup banyak mata pelajaran yang diajarkan di kelas, mulai dari Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), Agama, Pendidikan Kewarga Negeraan (PKN), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran yang terintegrasi atau menyatu dengan nama pelajaran lain di dalam setiap kurikulum. IPAS merupakan salah satu muatan yang cukup sulit untuk dipelajari dan dipahami oleh peserta didik karena IPAS mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan manusia, alam, dan fenomena – fenomena yang terjadi didalamnya. Siswa dituntut untuk dapat menguasai berbagai ilmu pengetahuan yang sudah dibagi dalam berbagai mata pelajaran, salah satunya IPAS yang merupakan mata pelajaran yang mampu membentuk keseluruhan kepribadian anak. Hidayah, dkk (2018:307) mengemukakan bahwa Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar merupakan pondasi awal untuk menciptakan pengetahuan, keterampilan dan sikap ilmiah. Pembelajaran IPAS diarahkan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPAS bukan hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja, tetapi merupakan suatu proses penemuan dan pembentukan sikap ilmiah.

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru harus merancang proses pembelajaran dan perilakunya terhadap siswa sehingga siswa dapat menarik perhatian dan menimbulkan hasil belajar siswa dalam belajar. Menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar dalam bertindak mengajar atau membelajarkan, dan mengevaluasi hasil belajar siswa sehingga guru mampu menyesuaikan topik pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa. Guru juga di tuntut untuk menggunakan media dan gaya bahasa yang tidak monoton sehingga suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan terjadi interaksi antara guru dengan siswa untuk mewujudkan kompetensi yang ingin dicapai.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dari diri peserta didik itu sendiri. Menurut Arsyad (2013:10) mengemukakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian peserta didik dalam belajar. Salah satu media yang mudah dan cocok digunakan dalam pembelajaran SD adalah media interaktif. Media interaktif itu sendiri memiliki banyak macam dan jenisnya. Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital pada system ilmu teknologi (IT) yang merespon tindakan penggunaan dalam menyajikan konten audio, konten visual, maupun audiovisual. Konten – konten tersebut memuat berbagai macam bentuknya baik berupa teks, gambar, animasi, gambar bergerak, video, games.

Dari berbagai macam bentuk media interaktif tersebut banyak yang dapat digunakan menjadi media pembelajaran guna membantu guru dalam menyampaikan materi didalam kelas, yaitu media games interaktif. Media ini dapat digunakan pada mata pelajaran apa saja dan materi apa saja. Media games interaktif ini mengajak siswa tidak hanya bermain games namun juga diajarkan untuk belajar sambil bermain. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan dan pengaplikasiannya dikelas. Media ini dapat menggunakan teknologi yang semakin berkembang baik menggunakan media canva, wordwall. Selain mudah digunakan media games

interaktif ini juga menarik perhatian peserta didik yang tak bias lepas dari kegiatan bermain.

Sebagai tenaga pengajar guru tidak hanya berfokus pada materi saja melainkan harus mampu menjadikan siswa mengerti dan memahami materi sesuai kemampuan mereka, sehingga siswa siswi dikelas dapat dengan mudah mengerti dan memahami materi tanpa harus memaksakan mereka membaca dan menghafal serta memanfaatkan dan mengikuti pembelajaran yang monoton dan satu arah. Guru juga harus dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman dikelas dengan memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang dan membuat siswa menjadi aktif dan kreatif. Hal inilah yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik dan memiliki perubahan. Pembelajaran IPA di sekolah sebagai guru dapat menggunakan bantuan media apa saja seperti media games interaktif dan sesuai dengan materi yang akan dibawakan dan diajarkan. Hal ini dapat dilihat dengan hasil belajar siswa yang belum maksimal selama mengikuti pembelajaran yang monoton dan satu arah.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di UPT SD Negeri 065015 Medan Tuntungan yang dilakukan pada saat proses pembelajaran IPAS maka diperoleh pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan sistem satu arah yaitu berfokus pada guru sebagai sumber informasi, guru menggunakan metode ceramah dimana siswa fokus mendengar dan memperhatikan, kegiatan pembelajaran IPAS yang bersifat konvensional. Kemudian Guru kurang kreatif dalam melakukan proses mengajar, media bantu yang digunakan bersumber dari buku dengan alat bantu *powerpoint* saja. Guru belum maksimal menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS karena guru hanya menggunakan media buku paket dan infokus Guru juga belum maksimal dalam menyampaikan materi pada pembelajaran IPAS dikarenakan siswa hanya mendengarkan dan membaca tulisan dibuku tanpa tau bentuk dan wujud nyata dari materi yang mereka pelajari, karena hanya dapat membayangkan saja. Siswa juga tidak fokus belajar dan mendengarkan di kelas karena tidak lagi fokus terhadap guru melainkan sudah teralihkannya fokusnya ke hal lain dikarenakan bosan. Hal inilah yang mempengaruhi hasil belajar siswa tidak maksimal dan memuaskan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama Wali Kelas IVA dengan Ibu Hotnida Harahap, S.Pd dan Wali Kelas IVB dengan IbuYuni, S.Pd. ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPAS tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang sudah ditentukan yaitu 70 secara keseluruhan yang tuntas hanya 7 orang di kelas IVA Dan 10 orang di kelas IVB. Dan dapat disimpulkan bahwa nilai ujian siswa disekolah ini belum maksimal. Dapat dilihat pada Tabel 1.1

Tabel 1.1 Nilai ulangan harian mata pelajaran IPAS kelas IVA dan IVB semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025 UPT SD Negeri 065015 Medan Tuntungan.

KKTP	Nilai	Jumlah Siswa		Presentase	
		IV A	IV B	IV A	IV B
70	≥ 70	7	10	38,9%	55,6%
	< 70	11	8	61,1%	44,4%
Jumlah		18	18	100%	100%

Sumber : Wali Kelas IVA dan IVB UPT SD Negeri 065015 Medan

Dari Tabel di atas terdapat jumlah siswa yang memperoleh nilai KKTP kelas IV A sebanyak 7 siswa yang lulus KKTP dengan presentase 39% dari 18 siswa, dan yang tidak lulus KKTP sebanyak 11 siswa dengan persentase 61% dari 18 siswa di kelas IV A. dikelas IV B terdapat 10 siswa yang lulus KKTP dengan persentase 56% dari 18 siswa, dan yang tidak lulus KKTP sebanyak 8 siswa dengan persentase 44% .

Berdasarkan masalah yang diuraikan di atas, dapat diupayakan untuk menyelesaikan masalah tersebut menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik melalui sarana visual, audio, atau audiovisual. Media *game interaktif* dianggap cocok diterapkan di sekolah ini, Dengan alasan menggunakan media *game interaktif* dapat membuat pembelajaran lebih efektif, lebih menarik, tidak membosankan, dan siswa dapat belajar sambil bermain, dan memanfaatkan fasilitas sekolah yang ada berupa layar proyektor (infokus) sehingga mereka tertarik dan membuat hasil belajar mereka lebih maksimal. Berdasarkan masalah di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media *Game Interaktif* Dalam

Pembelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 065015 Medan Tuntungan “.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, antara lain sebagai berikut:

1. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dalam melakukan proses mengajar.
2. Kurangnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.
3. Rendahnya hasil belajar mata pelajaran IPAS yang bersifat konvensional.
4. Guru berfokus pada pembelajaran satu arah.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media *game interaktif* dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas IV di UPT SD Negeri 065015 Tahun Pembelajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan media *game interaktif* pada pembelajaran IPAS di UPT SD Negeri 065015?
2. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan media *game interaktif* pada mata pelajaran IPAS di UPT SD Negeri 065015?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *game interaktif* pada pembelajaran IPAS di UPT SD Negeri 065015?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media *game interaktif* dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 065015.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan media *game interaktif* pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 065015.
3. Untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan media *game interaktif* dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar di SD Negeri 065015.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, Peneliti berharap dapat memberikan beberapa manfaat yang berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis.

Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis sebagai penambah wawasan dan referensi dalam pemecahan masalah hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran. Memberikan sumbangan pengetahuan tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran di masa kini. Serta menjadi referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Praktis

Secara prakti penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Bagi Siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran IPAS dengan media pembelajaran games interaktif sehingga hasil belajar IPAS dapat meningkat.
2. Bagi Guru, mempermudah guru dalam penyampaian materi pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.
3. Bagi Kepala Sekolah, dapat dijadikan masukan untuk sekolah dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPAS melalui penggunaan media games interaktif dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti, dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti dalam mengajar khususnya dalam menggunakan media games interaktif terhadap pembelajaran IPAS.

