

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan, generasi muda dipersiapkan agar memiliki kompetensi, keterampilan, serta karakter yang sesuai dengan tuntutan zaman. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, ditegaskan bahwa pendidikan adalah 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, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfungsi untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk mengembangkan potensi secara menyeluruh agar siswa mampu menghadapi tantangan global yang semakin kompleks.

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran memiliki peran yang sangat strategis karena pada masa inilah anak-anak berada pada fase perkembangan yang pesat, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pendidikan di sekolah dasar seharusnya mampu menanamkan dasar-dasar kemampuan berpikir kritis, sikap ilmiah, keterampilan sosial, serta rasa ingin tahu yang tinggi. Dengan demikian, pembelajaran di SD tidak boleh hanya berorientasi pada aspek kognitif semata, tetapi juga harus menyentuh aspek afektif dan psikomotor siswa agar terbentuk kompetensi yang utuh.

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan potensi siswa SD adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS diharapkan tidak hanya memberikan pengetahuan faktual, melainkan juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, sikap peduli lingkungan, serta keterampilan memecahkan masalah. Melalui IPAS, siswa seharusnya dibimbing untuk mengaitkan fenomena alam dan sosial dengan

kehidupan sehari-hari melalui kegiatan pengamatan, percobaan, maupun diskusi kelompok. Dengan cara ini, pembelajaran IPAS dapat memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, bermakna, dan membekali siswa dengan kompetensi abad ke-21.

Dalam proses pendidikan, pembelajaran merupakan inti yang menentukan berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan. Pembelajaran dapat dipahami sebagai interaksi antara guru, peserta didik, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam membangun pemahaman, sedangkan siswa dituntut untuk aktif dalam menemukan, mengkonstruksi, dan mengaplikasikan pengetahuan. Namun, kenyataannya, praktik pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru. Hal ini sering kali mengurangi kesempatan siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Akibatnya, pembelajaran cenderung membosankan, motivasi siswa rendah, dan hasil belajar tidak mencapai target yang diharapkan.

Hasil belajar sendiri merupakan salah satu indikator utama keberhasilan pembelajaran. Padilla, Munthe dan Aditya (2024:1631) menyatakan bahwa hasil belajar siswa menunjukkan seberapa baik siswa belajar. Menurut Pramusinta dan Faizah (2022:7), hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran di sekolah yang menimbulkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, serta sikap. Hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang menunjukkan sejauh mana siswa telah memahami, menguasai, serta mampu mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh. Namun, berbagai penelitian dan laporan di sekolah menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sering kali belum optimal. Rendahnya hasil belajar dapat disebabkan oleh kurangnya motivasi, penggunaan metode maupun model pembelajaran yang monoton, serta keterbatasan media pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan siswa dengan karakteristik materi.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas IV UPT SDN 060930 Medan Johor, ditemukan bahwa siswa kurang bersemangat dalam

mengikuti pembelajaran IPAS. Ketika guru menggunakan metode ceramah, banyak siswa terlihat pasif, bahkan sebagian mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, hasil ulangan harian menunjukkan sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SDN 060930 Medan Johor T.A 2025/2026

Mata Pelajaran	Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Tuntas		Tidak Tuntas	
				≥ 70	Persentase	≥ 70	Persentase
IPAS	IVA	17 Siswa	70	7 Siswa	41,18 %	10 Siswa	58,82 %
	IVB	14 Siswa		7 Siswa	50 %	7 Siswa	50 %

Sumber : Guru Kelas IV UPT SDN 060930 Medan Johor

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa kelas IV UPT SDN 060930 Medan Johor pada mata pelajaran IPAS masih belum maksimal. Dari total 31 siswa yang terdiri atas kelas IVA dan IVB, hanya 14 siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) dengan nilai ≥ 70 , sedangkan 17 siswa lainnya belum mencapai KKTP. Jika diperinci, pada kelas IVA dari 17 siswa hanya 7 siswa yang tuntas, sedangkan 10 siswa tidak tuntas. Sementara itu, di kelas IVB terdapat 7 siswa yang tuntas dan 7 siswa tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa di kedua kelas mengalami kesulitan dalam mencapai nilai yang sesuai dengan standar ketuntasan minimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Kondisi ini menunjukkan adanya permasalahan mendasar yang menuntut solusi melalui inovasi pembelajaran.

Salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran adalah pemilihan model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu (Sarumaha., et al, 2023:10).

Menurut Sulaiman, et al (2024:5), model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual atau pendekatan yang bersifat sistematis dan dimanfaatkan oleh guru atau instruktur dalam merancang, melaksanakan, serta menilai proses pembelajaran. Menurut Rahmaniati (2024:1), setiap model pembelajaran pastinya mempunyai paradigma yang berbeda satu sama lain, baik dari segi konsep, makna, maupun sudut pandang guru serta peserta didik. Guru yang mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi, kondisi siswa, dan tujuan pembelajaran akan lebih efektif dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. Dalam era digital saat ini, model pembelajaran berbasis inovasi, teknologi, dan pengalaman interaktif menjadi kebutuhan mendesak.

Salah satu pendekatan inovatif yang semakin banyak dikembangkan adalah *Game Based Learning* (GBL). GBL merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan (*game*) dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi. Prinsip GBL adalah menjadikan pembelajaran sebagai aktivitas yang menyenangkan, menantang, dan bermakna, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif. Sejalan dengan itu, Juliansyah (2024:27) menjelaskan bahwa dalam sebuah permainan, siswa tidak sekadar menerima informasi secara pasif, melainkan terlibat aktif dalam membangun pemahaman baru melalui kegiatan eksplorasi, percobaan, serta pemecahan masalah. Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan akan lebih mudah dipahami apabila siswa terlibat langsung dalam proses menemukan, mencoba, dan merefleksikan pengalaman belajar. Dengan adanya unsur permainan, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kolaboratif.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV memiliki peran penting karena mengajarkan siswa untuk memahami keterkaitan antara fenomena alam dengan kehidupan sosial sehari-hari. Pembelajaran IPAS seharusnya dapat melatih kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan sikap ilmiah siswa melalui pengamatan, percobaan, serta diskusi kelompok. Namun kenyataannya, proses pembelajaran IPAS di kelas IV UPT SDN 060930 Medan Johor masih cenderung bersifat teoritis dan berpusat pada guru. Akibatnya, siswa

kurang memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna, sehingga pemahaman terhadap konsep-konsep IPAS menjadi terbatas. Hal ini berdampak langsung pada kurang maksimalnya hasil belajar yang dicapai siswa.

Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat ditawarkan adalah dengan menerapkan model *Game Based Learning*. Dengan memanfaatkan permainan sebagai media belajar, siswa akan merasa lebih tertarik, aktif, dan termotivasi. Misalnya, melalui permainan edukatif berbasis kuis interaktif, puzzle, atau simulasi, siswa dapat berkompetisi secara sehat sekaligus memahami konsep materi yang diajarkan. Model ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih hidup, tetapi juga mampu meningkatkan interaksi antar siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Sejumlah penelitian terdahulu juga mendukung efektivitas penggunaan GBL. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Anggraini, Muzayanah, dan Daru (2024:3728) menunjukkan bahwa Model pembelajaran *game based learning* memiliki pengaruh yang besar dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena beberapa sintaks dari model *game based learning* bersifat menarik, menyenangkan, serta dapat melatih kreativitas. Selain itu, game dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengambil keputusan, dan bekerja sama dalam kelompok. Penelitian serupa oleh Wulandari dan Hasim (2025:496) menemukan bahwa Model Pembelajaran *Games Based Learning* mampu memfasilitasi siswa dalam memahami pembelajaran dengan cara yang lebih mudah serta menyenangkan, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka. Selain itu, penelitian oleh Manurung, Simanjuntak dan Purba (2025:318) juga membuktikan bahwa Pembelajaran dengan model *game-based learning* terbukti tidak sekadar meningkatkan hasil belajar siswa secara kuantitatif, melainkan juga dapat mendorong keaktifan, motivasi, partisipasi, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan pertimbangan urgensi permasalahan, hasil observasi awal, serta temuan penelitian terdahulu, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*

dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPT SDN 060930 Medan Johor T.A 2025/2026**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Proses pembelajaran di kelas IV UPT SDN 060930 Medan Johor masih didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada guru, sehingga membuat siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih belum maksimal, ditunjukkan oleh banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
3. Belum optimalnya penggunaan model pembelajaran inovatif yang mampu menarik minat dan meningkatkan keterlibatan siswa.

1.3 Batasan Masalah

Menghindari kesalahpahaman terhadap masalah yang diteliti dan membuat penelitian ini lebih terfokus, peneliti membatasi permasalahan pada Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPT SDN 060930 Medan Johor T.A 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, Identifikasi Masalah dan Batasan masalah di atas, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV UPT SDN 060930 Medan Johor T.A 2025/2026 pada mata pelajaran IPAS menggunakan model Pembelajaran konvensional?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV UPT SDN 060930 Medan Johor T.A 2025/2026 pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model Pembelajaran *Game Based Learning*?

3. Apakah ada pengaruh model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPT SDN 060930 Medan Johor T.A 2025/2026 pada mata pelajaran IPAS?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV UPT SDN 060930 Medan Johor T.A 2025/2026 pada mata pelajaran IPAS menggunakan model Pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV UPT SDN 060930 Medan Johor T.A 2025/2026 pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model Pembelajaran *Game Based Learning*
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPT SDN 060930 Medan Johor T.A 2025/2026 pada mata pelajaran IPAS.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memiliki manfaat dalam memperkaya pengetahuan di bidang pendidikan, terutama terkait implementasi model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) yang dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran, khususnya dengan pemanfaatan model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi dan masukan bagi guru dalam memilih serta menerapkan model pembelajaran yang lebih variatif, menarik, dan interaktif.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman berharga bagi peneliti dalam mengembangkan kompetensi penelitian di bidang pendidikan serta menjadi bahan acuan maupun referensi bagi penelitian selanjutnya yang relevan dengan topik pembelajaran berbasis permainan.

