

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap manusia, karena melalui pendidikan manusia bisa belajar untuk menjadi manusia yang seutuhnya. Secara khusus, pendidikan merupakan proses pembelajaran yang didapat siswa di lingkungan sekolah. Menurut Siburian, dkk (2022:1348) pendidikan merupakan suatu proses pengembangan dan pembentukan manusia melalui tuntunan dan petunjuk yang tepat di sepanjang kehidupan melalui berbagai upaya yang langsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, Pendidikan adalah aspek penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, proses belajar mengajar perlu dirancang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Di tingkat sekolah dasar, terutama di kelas IV, pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memainkan peran penting dalam membangun pengetahuan dasar siswa tentang alam, lingkungan, dan kehidupan sosial di sekitar mereka. Namun, dalam praktiknya pembelajaran IPAS sering kali masih dilakukan secara tradisional, yaitu dengan metode ceramah dan tugas tertulis, yang kurang mengajak partisipasi aktif siswa. Kondisi ini bisa membuat siswa cepat kehilangan minat belajar dan kurang mengerti materi dengan baik, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Di era digital ini sudah banyak perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menciptakan peluang baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa. Salah satunya yaitu, penggunaan

media *Baamboozle* diyakini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif, sehingga memotivasi siswa untuk lebih aktif dan fokus dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, interaktivitas yang ditawarkan oleh *Baamboozle* juga membantu meningkatkan pemahaman konsep secara lebih mendalam melalui metode belajar yang tidak monoton.

Sejalan dengan kemajuan teknologi berbagai jenis media pembelajaran digital telah muncul. Salah satu alat yang semakin populer adalah *Baamboozle*, sebuah platform kuis interaktif yang dapat dihasilkan lewat internet. Media ini memungkinkan pengajar untuk menyampaikan materi ajar dengan format permainan yang menarik, bersaing, dan melibatkan semua siswa secara aktif. Melalui pemanfaatan *Baamboozle* siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara kognitif tetapi juga secara efektif dan sosial. Penerapan *Baamboozle* diharapkan dapat menambahkan variasi dalam proses belajar mengajar serta membantu siswa memahami materi dengan lebih efisien.

Berdasarkan hasil observasi dengan wawancara pada 14 Agustus 2025 dengan wali kelas IV Ibu Marina Ginting S.Pd, bahwa media pembelajaran *Baamboozle* belum pernah digunakan di sekolah, dikarenakan guru belum pernah mendapatkan pelatihan tentang aplikasi *Baamboozle* dan terlihat juga KKTP sebelumnya ditemukan bahwa hasil nilai ulangan harian mata pelajaran IPAS di kelas IV pada bulan Agustus 2025 tidak mencapai ketuntasan KKTP, dari total 24 siswa hanya 9 siswa atau 37% yang mencapai nilai >70 sesuai KKTP, sedangkan 15 siswa atau 63% lainnya blm tuntas. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 106818 Lubang Ido.

**Tabel 1.1 Hasil Nilai Ulangan Harian IPAS Bulan Agustus 2025**

KKTP	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
<70	Tidak tuntas	15	62,5%
>70	Tuntas	9	37%
		24 Siswa	100%

**Sumber : Guru kelas IV SDN 106818 Lubang Ido**

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan berjudul : **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SDN 106818 Lubang Ido”**.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka terdapat beberapa permasalahan yang timbul dari penelitian dan dapat di definisikan sebagai berikut :

1. Kurangnya partisipasi siswa dalam proses belajar pada mata pelajaran IPAS.
2. Kurangnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.
3. Belum menerapkan media pembelajaran *Baamboozle* di sekolah pada pelajaran IPAS.

### **1.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 106818 Lubang Ido?
2. Apakah ada pengaruh sesudah menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 106818 Lubang Ido?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 106818 Lubang Ido.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh sesudah menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 106818 Lubang Ido.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian :

a. Bagi Guru

Memberikan masukan bagi guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya mata pelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran Baamboozle.

b. Bagi Siswa

Menjadikan suasana proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk peningkatan kualitas pembelajaran siswa.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan peneliti dan dapat digunakan untuk memberikan kontribusi yang besar di dalam dunia pendidikan ketika menjadi pendidik.

