

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta sikap positif terhadap proses belajar. Di jenjang Sekolah Dasar, pembelajaran yang bermakna dan menarik sangat diperlukan agar peserta didik memiliki motivasi dan minat belajar yang tinggi, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang menuntut pemahaman konsep-konsep ilmiah serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Hamari et al., 2016).

Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 067242 Medan, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi lapisan bumi, masih tergolong rendah dan belum mencapai standar ketuntasan yang diharapkan. Banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum optimal dalam membantu siswa memahami materi. Aktivitas siswa selama pembelajaran masih rendah, dimana sebagian besar siswa cenderung pasif dan lebih tertarik untuk bermain daripada mengikuti pembelajaran secara aktif.

Berdasarkan data hasil observasi awal di kelas V SDN 067242 Medan Tahun Pelajaran 2025/2026, diperoleh hasil belajar siswa seperti pada tabel berikut.

**Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Kelas V SDN 067242 Medan T.P 2025/2026**

KKTP	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase (%)	Keterangan
75	>75	18	37,5 %	Tuntas
	<75	30	62,5 %	Tidak Tuntas
Jumlah Siswa Kelas V		48	100 %	

(Sumber: Guru Kelas V SD Negeri 067242 Medan)

Dari tabel tersebut terlihat bahwa dari total 48 siswa, hanya 18 siswa (37,5%) yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, sedangkan 30 siswa (62,5%) masih belum tuntas. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, khususnya pada topik Lapisan Bumi. Rendahnya tingkat ketuntasan belajar tersebut mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Selain itu, hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, di mana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan berpusat pada buku teks. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan menarik, serta belum pernah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Quizizz Paper Mode* dalam kegiatan pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif dan cepat kehilangan fokus karena suasana belajar yang monoton.

Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan (*game*) dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Melalui GBL, kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif karena siswa dapat berkompetisi secara sehat dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan. Salah satu media yang dapat mendukung penerapan model ini adalah *Quizizz Paper Mode*, yaitu versi non-digital dari aplikasi *Quizizz* yang memungkinkan guru melaksanakan pembelajaran berbasis permainan tanpa

memerlukan perangkat elektronik. Dengan media ini, siswa dapat terlibat aktif dalam menjawab soal secara langsung di kertas permainan yang didesain menarik.

Melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz Paper Mode*, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mendorong keaktifan mereka dalam proses pembelajaran, serta berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi Lapisan Bumi di kelas V SDN 067242 Medan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Quizizz Paper Mode* pada Materi Lapisan Bumi Mata Pelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 067242 Medan.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di uraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Anak-anak di tingkat SDN 067242 Medan cenderung lebih suka bermain.
2. Salah satu tuntutan bagi guru-guru di Indonesia untuk mampu mengimplementasikan perkembangan teknologi ke dalam proses pembelajaran.
3. Penggunaan situs *Quizizz Paper Mode* belum pernah di implementasi kan di sekolah SDN 067242 Medan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi pada Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz Paper Mode* Pada Materi Lapisan Bumi Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 067242 Medan T.P 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, rumusan masalah yang di angkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V SD 067242 Medan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz Paper Mode* materi lapisan bumi?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V SD 067242 Medan tanpa menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz Paper Mode* materi lapisan bumi?
3. Apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD 067242 Medan pada materi lapisan bumi?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V SD 067242 Medan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz Paper Mode* materi lapisan bumi
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V SD 067242 Medan tanpa menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz Paper Mode* materi lapisan bumi
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD 067242 Medan dalam materi Lapisan Bumi.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan menjadi referensi yang relevan bagi dunia pendidikan, serta memperluas wawasan dalam proses pembelajaran, baik secara umum maupun khusus, terkait dengan pengaruh penerapan model *Game*

Based Learning yang berbantuan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V.

2. Manfaat Praktis

a. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai pengaruh penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz Paper Mode* dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas V SDN 067242 Medan.

b. Guru dan Sekolah

Melalui penulisan penelitian ini, diharapkan dapat membantu serta meningkatkan kreativitas guru dan pihak sekolah dalam memahami berbagai model pembelajaran secara lebih luas dan mendalam, khususnya mengenai pengaruh penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 067242 Medan.

c. Siswa

Diharapkan penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz Paper Mode* dapat berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 067242 Medan.