BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dalam dunia pendidikan, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan pokok yang memiliki tujuan untuk menciptakan perubahan tingkah laku yang mencakup beberapa aspek yakni kognitif, afektif, serta psikomotor. Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan perencanaan guna menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta secara aktif mengembangkan potensinya, hal ini bertujuan agar mereka memiliki kekuatan spiritual dalam beragama, pengendalian diri, berkepribadian baik, cerdas, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara (UU No.20 Tahun 2003).

Pendidikan juga berperan sebagai wadah untuk menyampaikan pengetahuan, pengembangan keterampilan serta penanaman nilai yang menjadi dasar bagi tiap individu pada masa yang akan datang. Potensi siswa yang tercantum dalam UU No.20 Tahun 2003 merupakan upaya untuk menumbuhkan kondisi serta proses pembelajaran yang mendukung. Oleh sebab itu, pentingnya peran pendidikan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, khususnya para siswa yang kelak akan menjadi generasi penerus bangsa.

Kurikulum Merdeka yang menjadi kurikulum nasional saat ini memiliki salah satu mata pelajaran yang memiliki konsep baru. Yakni mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan mampu mendorong siswa untuk bisa mengelola lingkungan alam dan sosial secara terpadu (Safitri, Novianti, Chan, Nurluthvia, & Simatupang, 2024). Kurikulum Merdeka yang telah menghadirkan mata pelajaran terpadu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, serta terdapatnya Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila sebagai upaya untuk mewujudkan siswa yang baik. Hal tersebut khususnya merupakan

sebuah hal baru bagi siswa Sekolah Dasar. Mata pelajaran IPAS ini ditempatkan berada dalam satu buku yang berbeda BAB/Topik (tidak terintegrasi).

Ilmu Pengetahuan Sosial mempelajari kehidupan manusia dalam masyarakat dengan menggunakan pendekatan lintas disiplin yang melibatkan berbagai bidang ilmu sosial. Melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap serta kepekaan dalam menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan.

Pendidikan IPS di Indonesia adalah hasil simplifikasi dari berbagai disiplin ilmu sosial dan segala hal bersifat sosial yang disusun secara ilmiah dan psikologis dengan menjadikan Pancasila dan UUD 1945 sebagai nilai utama bertujuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional khususnya serta pembangunan nasional secara keseluruhan (Susanto, 2013). Pada Tingkat SD/MI mata pelajaran IPS mencakup materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diajak untuk memahami konsep-konsep yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat serta lingkungannya. Akan tetapi pembelajaran IPS masih kurang menarik perhatian serta kurang diminati oleh siswa. Sehingga siswa cenderung pasif hanya mencatat dan menghafalkan materi tanpa terlibat aktif di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian pada 2 September 2024 di SD IT Mumtaz Al-Bantani, di dalam lingkungan sekolah tersebut terlihat antara siswa dengan guru termasuk manusia yang mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Dengan kata lain pada perkembangan teknologi yang berkembang sudah ada beberapa guru yang menggunakan teknologi sebagai media interaktif dalam pembelajaran. Salah satu contohnya menggunakan *PowerPoint*, *Quizizz*, serta *Kahoot* dalam proses pembelajaran. Tetapi masih ada beberapa guru lainnya yang masih menerapkan metode ceramah di dalam kelas. Pada saat pembelajaran IPAS berlangsung terdapat beberapa siswa yang kurang memperhatikan dan sibuk mengobrol dengan teman di sebelahnya, terutama siswa laki-laki yang kelompok duduknya berada di belakang.

Disimpulkan bahwa siswa kelas VI memiliki tingkat keaktifan yang belum maksimal saat pembelajaran IPAS berlangsung, dikarenakan media pembelajaran yang masih terbatas penggunaannya. Kesimpulan tersebut didapatkan berdasar hal-hal yang ditemukan saat penelitian antara lainnya: (a) Siswa yang mudah bosan dan kurang aktif saat belajar; (b) Guru belum menggunakan media interaktif berupa Baamboozle, guru hanya memanfaatkan metode ceramah dan buku pegangan siswa; (c) Siswa lebih banyak diam ketika pembelajaran IPAS berjalan, yang menunjukkan kurang tertariknya siswa terhadap pembelajaran tersebut.

Untuk mencapai mutu pendidikan yang baik dibutuhkan kerjasama secara berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Pusparani, 2020). Kualitas pembelajaran diartikan dengan keterkaitan antara guru, siswa, kurikulum serta bahan ajar, fasilitas, media dan sistem pembelajaran dalam menciptakan proses serta hasil pembelajaran yang maksimal. Pada perkembangan teknologi di era 4.0 saat ini mewajibkan dunia pendidikan untuk menyesuaikan kemampuan dengan kebutuhan saat ini. Revolusi teknologi di era 4.0 telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran mendorong terciptanya berbagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya pembelajaran yang menyenangkan, efektif, serta efisien yakni dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Lestari, S.A., & Supriatna, E. (2023) dalam proses memilih media pembelajaran, perlu diperhatikan kesesuaiannya dengan karakteristik siswa serta kondisi pembelajaran saat ini. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran., yaitu menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Pusparani, 2020). Diperkuat dengan Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman (2022) yang menyebutkan berbagai fungsi media pembelajaran antara lain:

- a. Menjadi fokus perhatian siswa;
- b. Meningkatkan emosi dan motivasi siswa;

- c. Mengorganisir materi pembelajaran;
- d. Menyelaraskan persepsi; dan
- e. Meningkatkan respon siswa.

Sebagai seorang guru di era saat ini selain mampu menggunakan media pembelajaran klasik tapi juga mampu menggunakan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi saat ini (Hasan, et al. 2021:05). Salah satu media pembelajaran yang digemari oleh siswa yakni media audio visual (Nur, N. & Supriatna, E. 2023). Keaktifan pembelajaran di dalam kelas tentunya menghadirkan beberapa manfaat bagi siswa, termasuk dalam meningkatkan pemahaman materi, keterampilan sosial, berpikir kritis, serta motivasi belajar. Sehingga guru dalam pelaksanaan pembelajaran harus menemukan media yang tepat untuk meningkatkan keaktifan siswa. Pengembangan game edukasi atau pembelajaran adalah salah satu manfaat kemajuan teknologi saat ini.

Pemanfaatan media interaktif seperti *Baamboozle* sebagai alat bantu meningkatkan keaktifan belajar siswa di dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah sebuah solusi mencegah siswa bosan selama pembelajaran berlangsung serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Menurut Kurniawati & Turistiani (2024) *Baamboozle* merupakan situs web yang berisi materi seperti kuis dan soal- soal yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dalam kegiatan evaluasi siswa. Semua orang bisa mengakses media *baamboozle* ini melalui web browser pada PC dan smartphone. Baik guru maupun siswa dapat menggunakan media *Baamboozle* tanpa perlu membuat akun terlebih dahulu. *Baamboozle* sendiri mampu membantu merangsang minat serta meningkatkan konsentrasi siswa saat melaksanakan evaluasi pembelajaran.

Pada penelitian sebelumnya yang membahas tentang media interaktif, yakni penelitian (Amalinda, R.) dengan judul “Penggunaan Media Interaktif *Baamboozle* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 24 Malang” menjelaskan bahwa guru menjadi penentu untuk mengatasi permasalahan dalam

kegiatan pembelajaran yang berinovasi dan kreatif, salah satu inovasi yang bisa digunakan ialah media interaktif *Baamboozle* yang memiliki keunggulan serta kelemahan selama digunakan khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian lainnya yang membahas hal serupa adalah penelitian (Dani, M.N., Purwandari, D.A., & Saipiatuddin. 2024) dengan judul “Baamboozle untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 172 Jakarta” menjelaskan bahwa penerapan media pembelajaran *Baamboozle* tersebut bukan hanya mampu meningkatkan pemahaman siswa saja akan tetapi mampu juga meningkatkan partisipasi aktif siswa meliputi bertanya, menjawab, berpendapat, serta bekerja sama.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dituliskan di atas, peneliti ingin mengetahui lebih jauh keuntungan penggunaan media interaktif *Baamboozle* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan *Baamboozle* sebagai media interaktif saat pembelajaran IPAS materi “Enam Benua di Dunia” di kelas VI Al-Zahrawi dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar. Sehingga terciptalah judul untuk penelitian ini adalah “Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Dalam Upaya Guru Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas VI SD IT Mumtaz Al-Bantani”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah pada latar belakang di atas, maka peneliti mengambil fokus masalah di bawah ini:

- a. Bagaimana penggunaan media interaktif Baamboozle selama diterapkan pada siswa kelas VI Al-Zahrawi pada pembelajaran IPAS materi “Enam Benua di Dunia” dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa?
- b. Apa saja kelebihan dan kekurangan yang terjadi selama digunakannya media interaktif Baamboozle pada pembelajaran IPAS materi “Enam Benua di Dunia”?

- c. Bagaimana upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kelas VI Al-Zahrawi melalui media interaktif Baamboozle pada pembelajaran IPAS materi “Enam Benua di Dunia”?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana penggunaan media interaktif Baamboozle dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi “Enam Benua di Dunia”.

1.3.2 Tujuan Khusus

Penelitian ini memiliki tujuan khusus sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui serta mendeskripsikan penggunaan media interaktif Baamboozle dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VI al-zahrawi pada pembelajaran IPAS materi “Enam Benua di Dunia”; dan
- b. Untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan penggunaan media interaktif Baamboozle untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VI al-zahrawi pada pembelajaran IPAS materi “Enam Benua di Dunia”.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan menghasilkan data atau temuan baru untuk melihat seberapa efektifnya penggunaan media interaktif Baamboozle untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam materi “Enam Benua di Dunia” di tingkat Sekolah Dasar dan apa saja kelebihan serta kekurangan penggunaan media interaktif Baamboozle untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Selain itu, hasil pada penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber pengetahuan untuk penelitian yang

akan datang dan dikembangkan secara lebih luas oleh penelitian terbaru nantinya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

- a. Bagi sekolah, untuk meningkatkan kualitas dan semangat belajar siswa dengan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran.
- b. Bagi guru, sebagai tambahan ide media interaktif pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Karena media ini mengikuti kemajuan teknologi saat ini.
- c. Bagi siswa, sebagai contoh penggunaan media interaktif yang menyenangkan dan membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran IPAS materi “Enam Benua di Dunia”.
- d. Bagi peneliti sendiri, sebagai upaya untuk memperluas pemahaman dan pengetahuan tentang dunia pendidika baik secara teori maupun praktik langsung.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi penelitian ini dihimpun untuk memudahkan pembaca memahami alur serta isi penelitian ini secara menyeluruh. Struktur pada penelitian ini terdiri atas lima bab utama, yakni:

Bab I: Pendahuluan – Bab ini berisi bagian-bagian utama seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi penelitian. Bab ini disusun untuk memberikan pemahaman awal secara menyeluruh mengenai penelitian yang dilakukan dan arah yang ingin dicapai melalui proses penelitian.

Bab II: Tinjauan Pustaka – Bab ini berisi landasan teori yang relevan atau sejalan dengan penelitian, termasuk teori-teori Keaktifan Belajar Siswa, Media Pembelajaran Interaktif, Media Baamboozle, serta penelitian terdahulu.

Bab III: Metode Penelitian – Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan, termasuk pendekatan penelitian, metode penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, dan analisis data penelitian. Bab ini menjelaskan langkah-langkah yang diambil peneliti untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan dalam penelitian.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan – Bab ini menguraikan hasil-hasil penelitian yang diperoleh dan analisis data yang telah diklasifikasikan. Pembahasan dilakukan dengan menghubungkan temuan-temuan berdasarkan dengan teori yang relevan serta tujuan dari penelitian ini.

Bab V: Penutup – Bab ini meliputi kesimpulan yang dihasilkan dari penelitian serta rekomendasi yang mampu dijadikan masukan bagi pihak-pihak terkait, baik untuk penerapan praktis maupun sebagai acuan penelitian yang akan datang.

Susunan organisasi penelitian ini disusun untuk membantu pembaca memahami proses serta hasil penelitian secara menyeluruh. Dengan struktur yang sistematis, diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan penelitian secara efektif dan terarah.