



BAB I

PENDAHULUAN

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media dalam proses pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting, karena dengan menggunakan media akan memudahkan guru untuk menyampaikan sebuah materi dan memudahkan peserta didik untuk menerima materi tersebut. Guru memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran dan guru memiliki tanggung jawab yang sangat besar yaitu menyusun sebuah pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, mengevaluasi dan menganalisis hasil pembelajaran, guru bisa disebut dengan seorang pendidik yang dituntut untuk mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan media yang kreatif dan inovatif.¹

Media *Educaplay* yaitu sebuah *platform* digital yang berbasis *game* dan dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif melalui berbagai permainan edukatif. Media ini mengintegrasikan unsur hiburan *game* dan Pendidikan *education* dalam satu sistem sehingga memenuhi prinsip *edutainment*. *Educaplay* menggunakan mekanisme permainan seperti *yes or no* melatih kemampuan analisis cepat, *froggy jumps*, *quiz* dengan tantangan lompat katak dan video *quiz* yang digunakan untuk evaluasi pemahaman melalui video. Peserta didik tidak hanya menerima informasi,

¹ Ega Dianita dkk, "Pengembangan *Game Educaplay* Sebagai Media Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Negeri Talang Padang", *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, No 7 (Juni, 2024), 275.

tetapi terlibat langsung dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan oleh guru melalui *game Educaplay*.²

Pembelajaran yang monoton dan konvensional sering menjadi penyebab menurunnya hasil belajar dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi inovatif untuk mengatasi masalah tersebut adalah menggunakan media *Educaplay*, sebuah *platform* berbasis *game-based learning* yang mengintegrasikan unsur *edukasi* dan hiburan.³

Hasil belajar yaitu perubahan perilaku atau pemahaman peserta didik setelah proses pembelajaran, yang berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar mempunyai indikator penting yaitu untuk mengukur atau mengetahui pemahaman peserta didik terkait materi yang sudah diajarkan oleh gurunya.⁴ Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor eksternal dan faktor internal.⁵ Dari kedua faktor tersebut, faktor eksternal dinilai memiliki peran yang penting dalam mengembangkan potensi yang dimiliki siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran adalah salah satu faktor eksternal yang bisa memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa, proses pembelajaran perlu didukung

² Nurun Dian Syarifah dkk, “Pemanfaatan Video Animasi Dan Games Educaplay Untuk Peningkatan Hasil Belajar Materi Sejarah Pancasila”, *Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, No 1 (September, 2024), 64.

³ Ibid., 276

⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), cet:4, 179.

⁵ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 22.

dengan menggunakan media pembelajaran salah satunya yaitu media elektronik.⁶

Penggunaan media pembelajaran memiliki dampak yang sangat positif terhadap hasil belajar siswa, siswa akan lebih aktif dan lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Siswa akan lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran karena dengan menggunakan media siswa bisa belajar dengan bermain.⁷ Metode dan media pembelajaran adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan, pembelajaran akan berjalan secara efektif dengan menggunakan metode yang tepat dan menggunakan media yang tepat pula, dengan menghubungkan keduanya akan mewujudkan mutu pembelajaran yang tinggi dan akan mempengaruhi hasil belajar siswa.⁸

Penggunaan media pembelajaran salah satu faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar, karena media pembelajaran sangat mendukung dalam pengembangan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.⁹ Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam memengaruhi hasil belajar siswa, penggunaan media yang

⁶ Inesa Tri Mahardika Pratiwi, Rini Intansari Meilani, “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, No 2 (Juli, 2018), 174.

⁷ Nirmala Wahyu Wardani, “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*, No 1 (April, 2024), 137.

⁸ Cucun Senaengsih, “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A”, <http://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar>, (Agustus, 2018), 186.

⁹ Nurul Audie, “Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”, *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKII*, No 1, (2019), 588.

tepat juga dapat memingkatkan pemahaman, motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, akan tetapi jika media pembelajaran kurang memadai bisa menghambat tujuan pembelajaran.

MI Negeri 1 Pati ini merupakan salah satu Lembaga Pendidikan yang terletak di Slungkep, Kayen, Pati. Pada Lembaga MI ini proses pembelajarannya menggunakan bermacam-macam media seperti menggunakan media mainan seperti plastisin dalam pelajaran IPA dengan materi bentuk dan gaya serta media magnet dengan materi magnet dan kegunaannya, dan dengan menggunakan lagu untuk pelajaran Bahasa Indonesia akan tetapi dalam pelajaran Pancasila guru hanya menggunakan media ceramah saja dan menyebabkan siswa bosan. Berdasarkan hasil pra observasi media pembelajaran berbasis *Educaplay* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV khususnya di kelas IV B dalam mata pelajaran Pancasila, selama ini proses pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional seperti ceramah, buku tanpa memanfaatkan *platform interaktif* seperti *Educaplay*.¹⁰

MI Negeri 1 Pati khususnya di kelas IV terdapat 3 kelas yaitu kelas IV A, IV B dan IV C, dalam proses pembelajaran terdiri dari dua kategori siswa, yaitu siswa yang mengikuti kelas full day yaitu kelas IV A dan siswa yang mengikuti kelas reguler yaitu kelas IV B dan IV C. Dan peneliti ini akan menggunakan kelas IV B dan kelas IV C. Sebagaimana kondisi yang terjadi di MI Negeri 1 Pati khususnya di kelas IV B berjumlah 42 siswa dalam satu

¹⁰ Hasil Pra Observasi Peneliti, Pati, 21 September 2024.

kelas, dan kelas IV C berjumlah 30 siswa. Hasil belajar siswa di kelas IV B dan IV C sangat rendah karena dalam proses pembelajaran Pancasila masih menggunakan media konvensional. Hal ini menyebabkan siswa mudah merasa jenuh dan bosan. Padahal, di era digital seperti sekarang, banyak tersedia media berbasis internet yang dapat diakses oleh siapapun, salah satunya adalah media *Educaplay*. Media ini menawarkan berbagai permainan edukatif yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan *Educaplay*, siswa bisa belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.¹¹

Berdasarkan hasil belajar antara kedua kelas, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai pengaruh media *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pancasila di kelas IV MI Negeri 1 Pati khususnya di kelas IV B dan IV C. Peneliti ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan jenis Eksperimen dan eksperimen yang digunakan yaitu *Quasi* eksperimen untuk mengukur pengaruh *Educaplay* secara objektif melalui perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, data dianalisis secara statistik dengan menggunakan uji sampel Test-t untuk mengetahui signifikansi peningkatan hasil belajar, dengan demikian, peneliti ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris tentang pengaruh media *Educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar Pancasila kelas IV MI Negeri 1 Pati.

¹¹ Dewi Asturiance Mar'ah, Wawancara, Pati 23 September 2024.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dicantumkan, maka penulis memberikan batasan masalah pada perbandingan hasil belajar siswa antara kelompok yang menggunakan media *Educaplay* dan kelompok yang menggunakan metode konvensional, ceramah atau buku dalam pembelajaran Pancasila pada materi Sila-sila dalam diriku di kelas IV B MI Negeri 1 Pati.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, terdapat rumusan masalah yaitu: “apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pancasila di kelas IV B MI Negeri 1 Pati”.

D. Tujuan

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana media *Educaplay* dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa dalam memahami pelajaran Pancasila pada materi Sila-Sila Dalam diriku.

E. Manfaat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis dan praktis yang bermanfaat untuk beberapa kepentingan.

1. Secara Akademis

Manfaat dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan media *Educaplay* dengan

siswa yang tidak menggunakan media *Educaplay* dalam pelajaran Pancasila kelas IV B dan IV C MI Negeri 1 Pati.

2. Secara Pragmatis

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan dan menjadi tambahan media pembelajaran untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Peserta Didik

Sebagai referensi salah satu *game* atau hiburan agar proses pembelajaran tidak monoton dan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Menjadi bahan atau media untuk masuk ke dalam dunia Pendidikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan atau rujukan bagi penelliti lain yang ingin melakukan penellitian yang sejenis.