BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini dapat dialami serta memengaruhi kehidupan manusia. Dalam dunia pembelajaran, teknologi mempunyai akibat positif yang nyata untuk pendidikan. Siswa bisa mengakses data lebih banyak serta lebih cepat dari bermacam sumber. Tidak hanya itu, banyak aplikasi yang bisa digunakan guru seperti *powerpoint*, *youtube*, maupun sistem berbasis *e-learning* selaku media pendidikan.

Pemanfaatan teknologi dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih mengasyikkan dan inovatif. Tidak semua sekolah mampu untuk memanfaatkan beberapa teknologi tersebut karena beberapa faktor seperti keterbatasan alat dan jangkauan sinyal. Oleh karena itu guru sebagai seorang pendidik juga bertugas sebagai fasilitator untuk memusatkan perhatian siswa terhadap kegiatan belajar. Dalam memusatkan perhatian siswa, terdapat berbagai cara yang dapat diterapkan oleh guru. Salah satunya adalah media, media merupakan cara yang efektif untuk memusatkan perhatian siswa (Saputra dkk., 2023).

Pendidikan merupakan wadah yang dipergunakan untuk mengembangkan kemampuan diri siswa. Semakin berkembangnya zaman, sudah pastinya sistem pendidikan mengalami kemajuan yang sangat pesat, dikarenakan pengetahuan dan teknologi yang mendukung pembelajaran sangat mudah diakses oleh siswa. Pernyataan ini dibuktikan berdasarkan data oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO, 2019) yang menyatakan bahwa pengguna internet di

Indonesia pada tahun 2019 kurang lebih mencapai 150 juta orang dan pengguna internet *mobile* sebanyak 142.8 juta orang. Oleh karena kemajuan IPTEK yang semakin berkembang, maka dari itu guru sebagai tombak pendidikan pun harus berusaha menemukan berbagai cara agar proses belajar mengajar menjadi lebih bermakna dan dapat bersaing mengikuti perkembangan zaman (Syafira dkk., 2022).

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran sangat mempengaruhi hasil dari proses tersebut. Banyak media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar yang mampu mendukung hasil belajar terhadap siswa. Perkembangan dalam dunia pendidikan saat ini sudah sampai pada media pembelajaran yang menggunakan sentuhan teknologi dalam pelaksanaannya. Hal tersebut diikuti berdasarkan perkembangan siswa yang saat ini sudah berada pada generasi milenial. Pada generasi milenial karakter dari siswa yang selalu ingin cepat baik dalam proses pembelajaran seperti pencarian informasi, tugas, materi, dan sebagainya membuat media pembelajaran mau tidak mau harus menggunakan teknologi sebagai sarana dalam proses pembelajaran di dalamnya (Kartini & Putra, 2020).

Salah satu yang menjadi perhatian khusus guru adalah memastikan bahwa materi yang disajikan benar-benar menarik dan bermanfaat dengan memiliki dan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan isinya. Penggunaan media dalam pembelajaran diharapkan siswa dapat memperhatikan objek dan materi yang ditunjukkan. Selain itu, siswa disini diharapkan mampu berinteraksi selama proses pembelajaran (Fauziyah dkk., 2022).

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 tentang standar proses pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Menyatakan pelaksanaan pembelajaran dalam suasana belajar yang interaktif sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf (a) dirancang untuk memfasilitasi interaksi yang sistematis dan produktif antara guru dengan siswa, sesama siswa, dan antara siswa dengan materi belajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Karena melalui media pembelajaran guru dapat dengan mudah menyampaikan materi secara sederhana dan mudah dipahami. Pengaruh media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa. Siswa dapat merasa senang dalam proses pembelajaran, jadi materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima baik oleh siswa dengan bantuan media pembelajaran. Di samping itu, media pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pembelajaran (Nur dkk., 2022)

Keberadaan media dalam pembelajaran mendukung terciptanya proses belajar yang interaktif dan efisien bagi siswa. Oleh sebab itu media sangat dibutuhkan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan dan pengetahuan yang diberikan guru. Media dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan juga dapat menghindari kesalahan penafsiran dalam

komunikasi guru dengan siswanya. Kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan materi akan membuat proses pembelajaran menjadi monoton yang dapat membuat siswa cepat bosan dan tidak tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kurang bermakna untuk siswa dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa (Auliya dkk., 2023).

Pada dasarnya proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Pada proses pembelajaran IPA dapat efektif dan kreatif maka guru harus bisa menentukan media atau aplikasi yang cocok dan menarik. Karena media adalah suatu prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Semakin tepat media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, diharapkan semakin efektif pada pencapaian tujuan pembelajaran (Mudiana dkk., 2022).

Perubahan dalam proses kegiatan pembelajaran tentu menimbulkan berbagai kendala yang dihadapi oleh siswa, guru, maupun orang tua. Hal ini membawa konsekuensi tertentu, di mana banyak siswa yang mengalami kebosanan serta efek negatif lainnya, yang berdampak pada penurunan kualitas hasil belajar, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yang merupakan salah satu ilmu dasar yang harus dikuasai oleh siswa. IPA merupakan mata pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan nyata. Dalam proses pembelajaran IPA, tidak hanya menekankan pada produk akhirnya, tetapi juga berorientasi pada proses yang dapat diamati melalui

aktivitas pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu, pembelajaran IPA perlu dirancang sedemikian rupa agar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat lebih tertarik untuk mempelajarinya (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022) .

Mata pelajaran IPA seringkali dikatakan sebagai mata pelajaran yang sulit oleh siswa karena membosankan dan sulit untuk dipahami karena banyaknya materi yang abstrak. Sehingga guru harus berusaha memberikan penyampaian yang efektif sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. Maka dari itu, pembelajaran IPA hendaknya menggunakan alat bantu untuk menjelaskan materi pelajaran, sehingga siswa lebih dapat memahami materi pembelajaran IPA yang disampaikan oleh guru. Selain itu, melibatkan benda-benda pada lingkungan sekitar sangat membantu siswa dalam memahami objek pembelajaran dengan cara dapat menunjukkan obyek tersebut ke ruang belajar siswa, dengan demikian maka penggunaan media sangat membantu guru dalam mengajarkan konsep-konsep IPA (Nurhamidah Sopyan dkk., 2024).

Dalam praktiknya, pembelajaran yang berlangsung di sekolah masih cenderung bersifat konvensional. Media pembelajaran yang digunakan seringkali terbatas pada *powerpoint*, LKS, dan video dari *youtube*, yang meskipun bermanfaat, belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Terutama pada mata pelajaran IPA, yang dianggap abstrak dan sulit dipahami jika hanya disampaikan secara tekstual (Cherly Ana Safira dkk., 2020). Fenomena tersebut juga tercermin dalam kondisi pembelajaran yang peneliti temukan di UPT SMPN Satap 2 Malimbong Balepe’.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran IPA di UPT SMPN Satap 2 Malimbong Balepe' pada tanggal 20 Maret 2025 diperoleh informasi bahwa media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran IPA masih tergolong terbatas dan belum bervariasi. Proses pembelajaran cenderung didominasi oleh metode penyampaian informasi secara satu arah dan penggunaan media sederhana yang belum sepenuhnya mendorong partisipasi aktif siswa. Guru juga menyampaikan bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama dalam menguasai istilah-istilah ilmiah yang tidak familiar dan jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan mengalami kendala dalam mengaitkan istilah tersebut dengan konteks atau makna yang tepat. Kondisi ini tentunya berdampak pada rendahnya minat serta pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

Hasil observasi langsung di kelas turut memperkuat temuan tersebut, di mana partisipasi siswa dalam proses pembelajaran tergolong rendah. Siswa lebih fokus menyalin materi dari papan tulis dibandingkan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga hal ini menunjukkan perlunya media yang dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa melalui aktivitas yang lebih interaktif.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital, seperti *platform educaplay*. *Educaplay* menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis, teka-teki silang, permainan mencocokkan

kata, dan permainan tebak gambar. Aktivitas-aktivitas tersebut dapat membantu siswa memahami istilah-istilah ilmiah melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual. Selain itu, unsur gamifikasi dalam *educaplay* dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hal tersebut, *platform educaplay* dalam mata pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari segi pemahaman konsep maupun keterampilan berpikir kritis.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, penggunaan *platform educaplay* secara khusus dalam mata pelajaran IPA, terutama pada jenjang SMP kelas VIII dan khususnya di sekolah seperti UPT SMPN Satap 2 Malimbong Balepe', masih jarang diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menjawab kesenjangan tersebut.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna mengoptimalkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Untuk itu, berdasarkan latar belakang masalah yang telah diulas di atas maka akan dilakukan penelitian dengan judul "Pengaruh *Platform Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di UPT SMPN Satap 2 Malimbong Balepe' ".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka rumusan

masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari *platform Educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di UPT SMPN Satap 2 Malimbong Balepe’ ?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari *platform educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di UPT SMPN Satap 2 Malimbong Balepe’.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk :

a. Manfaat Teoritis :

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai peran *platform educaplay* dalam pembelajaran IPA.

b. Manfaat Praktis :

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis yaitu sebagai berikut :

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran interaktif yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat meningkatkan efektivitas

pembelajaran IPA di kelas.

b. Bagi Siswa

Penggunaan *platform educaplay* dalam pembelajaran diharapkan dapat membuat proses belajar lebih menarik, meningkatkan motivasi, serta membantu siswa dalam memahami materi IPA dengan lebih baik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan kebijakan terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran di sekolah dapat lebih inovatif dan berbasis digital.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan studi terkait penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik dalam mata pelajaran IPA maupun bidang lainnya.