

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang menekankan pada peserta didik, diferensiasi, dan penguatan karakter melalui Profil Pelajar Pancasila. Dalam penerapannya, Kurikulum Merdeka menuntut guru agar memiliki kemampuan pedagogis yang fleksibel dan mampu memanfaatkan teknologi secara efektif tidak hanya menguasai materi saja. TPACK (*Technology Pedagogical and Content Knowledge*) adalah kerangka konseptual yang merupakan integrasi dari pengetahuan tentang teknologi, pedagogi, dan konten atau materi yang saling berkaitan (Nahdliyin & Mahmudah, 2023). Pada jenjang Sekolah Dasar khususnya, kurikulum merdeka bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan beragam untuk mendorong siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu manfaat TPACK diterapkan pada kurikulum merdeka adalah untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan relevan. Dengan TPACK, guru dapat menyusun perangkat pembelajaran yang mengangkat pengalaman sehari-hari siswa sehingga tercipta pengalaman pembelajaran yang bermakna melalui media ajar yang interaktif.

Media pembelajaran di era teknologi digital seperti sekarang ini diharuskan untuk memiliki fitur-fitur yang lebih kompleks, interaktif,

adaptif dan berpusat pada siswa. Penerapan media pembelajaran di era digital sangat diperlukan guna meningkatkan standar pendidikan, hal ini diperlukan untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif (Isnaini et al., 2023). Salah satu media yang dapat diterapkan adalah media *Educaplay*. *Educaplay* adalah *platform* pembelajaran digital yang menyajikan media pembelajaran yang interaktif dan menarik melalui beberapa fitur (Batitusta & Hardinata, 2024). Adapun fitur-fitur yang terdapat dalam *platform Educaplay* antara lain *Froggy Jumps*, *Unscramble Letters Game*, *Words Game*, *Puzzle*, *Abc Game*, *Memory Game*, *Quiz*, *Matching Column Game*, *Riddle*, *Video Quiz*, *Dialogue Game*, dan lain sebagainya. Menurut Surachmi & Sison (2021) penerapan *platform Educaplay* efektif untuk mendorong berbagai aspek belajar siswa, seperti aspek pemahaman, keterampilan, refleksi, argumentasi dan interaksi antara guru dengan siswa. Media *Educaplay* juga merupakan media ajar yang berbentuk audio-visual yang di dalamnya dilengkapi berbagai macam musik pengiring serta visual yang dapat bergerak sehingga menarik untuk terus disimak. Dampak positif dari penggunaan media pembelajaran yang menarik adalah siswa sangat terbantu dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan, kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Peneliti sebelumnya melakukan penelusuran penelitian terdahulu yang terkait dengan topik yang akan diangkat, hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran

dengan menggunakan media pembelajaran *Educaplay*. Penelusuran dari penelitian yang dilakukan oleh Rini (2024) dengan topik Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhamadiyah (MIM) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur memberikan hasil bahwa penggunaan media tersebut memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan peneliti sama-sama menggunakan media *Educaplay* dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan perbedaannya terdapat pada objek mata pelajaran pendidikan pancasila (Pkn) sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan objek mata pelajaran IPAS dengan materi warisan budaya daerah. Penelitian yang dilakukan oleh Agdiyah & Mustopa (2024) yang membahas tentang Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD memberikan hasil penelitian bahwa media tersebut dinyatakan berpengaruh pada pembelajaran matematika kelas III. Persamaan yang dilakukan pada penelitian terdahulu dan peneliti adalah sama-sama menggunakan media *Educaplay* dan penelitian dilakukan di jenjang SD, sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dan peneliti terletak pada subjek penelitiannya.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian milik (Agdiyah & Mustopa, 2024), yang menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis *Educaplay* memberi pengaruh signifikan terhadap kegiatan pembelajaran. Dilihat dari hasil penelitian persentase ketuntasan pada *pre-test* mencapai 60%, sedangkan pada post-

test persentase ketuntasan meningkat mencapai 86,67%. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 15 orang siswa, implementasi media *Educaplay* dalam pembelajaran matematika menunjukkan peningkatan yang signifikan pada motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilaksanakan oleh (Batitusta & Hardinata, 2024) menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis *Educaplay* secara signifikan meningkatkan hasil belajar menulis esai pada siswa kelas XII. Siswa di kelas eksperimen yang menerapkan *Educaplay* mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi yakni 89,14286 dibandingkan siswa di kelas kontrol yang mendapat nilai rata-rata 84,85714.

Dari beberapa penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Educaplay* memiliki pengaruh yang positif dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan peneliti melaksanakan penelitian ini dikarenakan guru di kelas V pada sekolah yang di teliti belum pernah menggunakan media *Educaplay* sebagai penunjang pembelajaran, guru baru menggunakan media digital seperti power point dan video yang dinilai kurang interaktif untuk meningkatkan keaktifan siswa pada kegiatan pembelajaran. *Educaplay* sendiri yang merupakan media pembelajaran yang interaktif dilengkapi beberapa fitur interaktif berupa kuis, permainan, serta video yang bisa diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Dengan media *Educaplay*, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang mendorong minat dan motivasi mereka, serta meningkatkan keterlibatan dan keterampilan.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Model *Discovery Learning* Berbasis Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa SD”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *Discovery Learning*
2. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah media *Educaplay*.
3. Penelitian ini berfokus pada hasil belajar IPAS siswa kelas V pada aspek kognitif dalam indikator mengidentifikasi arti beserta jenis-jenis warisan budaya dan indikator membandingkan perbedaan warisan budaya benda dan tak benda beserta cara melestarikannya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah model *discovery learning* berbasis media *Educaplay* efektif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah yaitu untuk mengetahui apakah model *discovery learning* berbasis media *Educaplay* efektif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V.

E. Kegunaan Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat pada penelitian ini adalah untuk menyediakan informasi tentang keefektifan penggunaan model *discovery learning* berbasis media *educaplay* terhadap hasil belajar IPAS kelas V pada indikator mengidentifikasi arti beserta jenis-jenis warisan budaya dan indikator membandingkan perbedaan warisan budaya benda dan tak benda beserta cara melestarikannya.

2. Kegunaan praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini berguna untuk memberikan suasana belajar baru yang menyenangkan bagi siswa saat kegiatan pembelajaran pada materi mengenal warisa budaya daerah. Siswa akan termotivasi untuk lebih aktif pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Selain itu siswa juga akan menciptakan suasana belajar yang berkesan dan menyenangkan.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan menjadi motivasi bagi guru dalam menyusun rencana pembelajaran. Penggunaan model *discovery learning* berbasis media *educaplay* dapat membantu menciptakan

pembelajaran yang lebih inovatif. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran akan lebih menarik dan efektif bagi siswa.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini berpotensi menjadi referensi dalam penelitian-penelitian yang akan dilaksanakan. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media yang lebih inovatif. Hal ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan pada topik penelitian yang sama.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Model *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pada proses pencarian dan penemuan pengetahuan oleh peserta didik secara mandiri melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Model ini menuntut siswa untuk mengamati, mengelompokkan, menginterpretasikan, membuat hipotesis, dan menyimpulkan konsep atau prinsip dari materi yang dipelajari.

2. Media *Educaplay*

Media *Educaplay* adalah *platform* pembelajaran digital berbasis web yang menyediakan berbagai macam aktifitas interaktif seperti kuis, teka-teki, permainan, dan latihan-latihan edukatif lainnya yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar-mengajar. Media ini memungkinkan guru untuk membuat materi ajar yang menarik dan

menyenangkan, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif kepada siswa.

3. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar IPAS merupakan nilai tes yang didapatkan setelah melaksanakan proses pembelajaran IPAS pada indikator mengidentifikasi arti beserta jenis-jenis warisan budaya dan indikator membandingkan perbedaan warisan budaya benda dan tak benda beserta cara melestarikannya.