

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dasar merupakan peran penting dalam pembentukan pengetahuan, perspektif, dan keterampilan peserta didik. Kurikulum saat ini menekankan pembelajaran yang aktif, menghibur, dan berbasis teknologi, tujuannya untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan zaman dalam menghadapi tantangan abad 21. Dalam artikel (N. Sepriyanti, 2012) mengatakan bahwa melalui pendidikan akan terbentuk kesesuaian antara kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual. Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari kemampuan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif. Selain itu, dari sisi peserta didik, keberhasilan pendidikan juga dipengaruhi oleh tingkat keaktifan selama proses pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar peserta didik(Wahyudin et al., 2024).

Keaktifan adalah bentuk kegiatan yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran, bagaimana keterlibatannya dalam proses pembelajaran baik secara fisik maupun nonfisik yang dapat diukur dengan bagaimana gairah,interaksi dan keberaniannya dalam mengungkapkan pendapat selama proses pembelajaran yang akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Suparsawan, 2021). Proses pembelajaran di kelas akan berjalan dengan lancar jika ada kerjasama antara guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan

pembelajaran (Parwati et al., 2023). Sedangkan hasil belajar adalah kemampuan yang dapat diukur melalui tes dan merupakan penguasaan pengetahuan, sikap, dan nilai yang dimiliki siswa selama proses belajar (Suparsawan, 2021). Hasil belajar peserta didik dilihat dari perubahan kognitif, afektif dan psikomotorik nya. Hasil belajar penting dalam pendidikan karena menjadi instrumen utama untuk menilai efektifitas pembelajaran peserta didik, pencapaian tujuan dan pemahaman siswa, serta mendorong semangat belajar mereka dan masukan bagi guru jika hasil belajar peserta didik rendah (Ririn Puspitasari, 2024; Virgantoro, 2025) .

Menurut UUD No 20 tahun 2003 tentang system Pendidikan nasional bab I pasal I mengatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Kemendikbud, 2003). Dalam Islam sebagai orang yang mengembangkan potensinya untuk menjadi manusia yang religius, (Mikraj et al.,2025). Allah berfirman dalam QS. Al-Mujadalahayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ
بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah

akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan”. Berdasarkan ayat tersebut Allah menasihati manusia untuk berusaha memperoleh keinginan, ketekunan dan fastabiqul khoirot dalam mendapatkan ilmu. Allah Swt. Menempatkan orang yang beriman dan berilmu pada tingkat tertinggi *Tafsir Al-Misbah* (14:79).

Dalam dunia pendidikan tentu adanya berbagai unsur seperti guru, sarana prasarana, kurikulum, metode dan media dalam menunjang pembelajaran. Maka dalam pembelajaran dibutuhkan adanya media sebagai penunjang dalam proses belajar agar dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Keaktifan dan hasil belajar peserta didik merupakan tujuan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan Wawancara yang dilakukan di SDIT Mutiara Pariaman pada hari Senin, tanggal 3 November 2025 dengan wali kelas IV yaitu Hilda Fitria,S.Pd.I Mengatakan bahwa keaktifan belajar peserta didik ,masih perlu ditingkatkan. Dalam proses pembelajaran, masih ada peserta didik yang kurang berpartisipasi aktif saat kegiatan belajar berlangsung. Peserta didik mendengarkan guru tapi tidak memberikan respon berupa pertanyaan maupun jawaban. Guru juga mengatakan bahwa beberapa peserta didik mudah merasa bosan dan kurang fokus terhadap materi yang di sampaikan, peserta didik sering ngobrol dengan temannya,sehingga peserta didik tidak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang

masih terbatas juga membuat peserta didik kurang antusias belajar, karena metode yang sering digunakan adalah metode ceramah dan buku teks. Selain itu hasil belajar peserta didik juga masih bervariasi sehingga perlu untuk di tingkatkan.

Berikut untuk lebih jelasnya dipaparkan melalui persentase tuntas dan tidak tuntasnya nilai ujian harian bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SDIT Mutiara Pariaman melalui tabel di bawah ini:

Tabel 1.1

**Persentase Ketuntasan Penilaian Harian Peserta Didik Kelas IV SD IT
Mutiara Kota Pariaman T.P 2025/2026**

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai			
		Tuntas (≥ 80)		Tidak Tuntas (<80)	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
IV A	26	12	46,15%	14	53,85%
IV B	27	10	37,03%	17	62,97%
IV C	27	8	32,14%%	19	67,86%%
IV D	28	14	50%%	14	50%%
Total	108	44	41,28%	64	58,72%

Berdasarkan rekapitulasi hasil Penilaian Harian (PH) Bahasa Indonesia kelas IV SD IT Mutiara Kota Pariaman yang mendapatkan nilai dibawah kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu sebanyak 64 atau 58,72% dari seluruh jumlah peserta didik yaitu 108. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan dan hasil belajar peserta didik masih belum merata di setiap kelas, sehingga perlu adanya peningkatan melalui penerapan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Hasil penelitian (Rambe, 2018) mengatakan bahwa keaktifan peserta didik masih rendah karena proses pembelajaran masih cenderung konvensional, dengan guru sebagai satu-satunya sumber belajar dan metode ceramah yang dominan. Penelitian (Andriani et al., 2023) mengatakan bahwa faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik dalam Mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu dianggap membosankan, kurangnya minat dan motivasi belajar, dan kurangnya perhatian orang tua yang berperan dalam rendahnya hasil belajar peserta didik yang berdampak pada hasil akademik mereka. Jika rendahnya keaktifan dan hasil belajar peserta didik tidak diatasi, maka akan berdampak kepada prestasi akademik, menurunnya kualitas Pendidikan, dan meurunnya semangat motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu diperlukan Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Pemecahan masalah dari rendahnya keaktifan dan hasil belajar peserta didik, peneliti sebelumnya menerapkan media pembelajaran yang interaktif dengan berbantuan penggunaan teknologi yaitu media pembelajaran *Educaplay*. *Educaplay* adalah sebuah platfrom aktifitas multimedia berupa game permainan edukatif yang mendorong interaksi dan partisipasi antar peserta didik (Anabela, 2022).

Penelitian yang dilakukan (Putri & Madiun, 2024) di SDN 01 Gunungkidul dengan judul “Pengaruh. Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Digital *Educaplay* terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV” terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik karena

Educaplay menyediakan pembelajaran yang interkatif dan menarik sehingga mampu menarik perhatian dan keterlibatan peserta didik. Penelitian oleh (Nadia et al., 2026). “Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan *Educaplay* untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas 4 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pisangcandi 1 Malang” terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik karena *Educaplay* membuat Pembelajaran menjadi berpusat kepada peserta didik.

Berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan, maka paenggunaan media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran sangat menunjang keakifan dan hasil belajar peserta didik. Untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul” **Efektivitas Penggunaan Media *Educaplay* Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD IT Mutiara Kota Pariaman**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan maka peneliti dapat mengidentifikasi masalahnya yaitu:

1. Peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia belum optimal.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi dan interaktif.

4. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran interaktif masih belum optimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, agar penelitian ini lebih terarah maka penelitian ini dibatasi pada keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan media Educaplay di SD IT Mutiara Kota Pariaman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang sudah dijelaskan, adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apakah penggunaan media Educaplay efektif digunakan terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD IT Mutiara Kota Pariaman?
2. Apakah penggunaan media Educaplay efektif digunakan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD IT Mutiara Kota Pariaman?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Educaplay terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD IT Mutiara Kota Pariaman.

2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Educaplay terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD IT Mutiara Kota Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan adanya manfaat secara kolektif untuk guru, siswa dan peneliti.

1. Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini bisa memberikan sedikit masukan kepada guru untuk menerapkan berbagai media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, sehingga dapat membantu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Bagi Peserta Didik

Dengan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Bagi sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media pembelajaran serta mendorong sekolah untuk mengembangkan kurikulum yang lebih interaktif dan berbasis aktivitas nyata bagi siswa.

4. Bagi peneliti

Dengan melakukan penelitian ini peneliti diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuannya tentang pentingnya media pembelajaran dalam keaktifan dan hasil belajar serta menambah pengalaman peneliti untuk mengimplemtasikan media pembelajaran *Educaplay* dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

G. Defenisi Operasional

1. Media Educaplay merupakan media pembelajaran digital interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam memahami materi. Seorang pendidik dalam proses pembelajaran menciptakan sebuah media yang bisa membantu berjalannya proses pembelajaran secara menyenangkan sesuai dengan kurikulum saat sekarang ini (Ardiansyah et al., 2025)
2. Keaktifan belajar merupakan keterlibatan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran. Domain efektif, motivasi dan kesenangan selama pembelajaran meeupakan elemen penting untuk menyediakan proses pembelajaran yang berharga (Hasanah & Himami, 2021).
3. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Ada tiga ranah aspek dalam hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar tidak hanya dilihat dari hasil nilai tes tetapi juga dengan perubahan sikap dan keterampilan peserta didik (Sutedi, 2019).