

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik sebagai bekal untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Berdasarkan Permendikbudristek Nomor 5 Tahun 2022, pembelajaran di sekolah dasar menekankan pengembangan kompetensi dan karakter peserta didik secara holistik Herayati, Dkk (2026:2632). Pada jenjang sekolah dasar proses pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan kemampuan siswa secara menyeluruh. Untuk mendukung tercapainya tujuan tersebut, IPAS menjadi bagian penting dalam proses pendidikan di sekolah dasar.

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV sekolah dasar menunjukkan bahwa capaian pembelajaran siswa masih tergolong rendah dan belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini sejalan dengan hasil PISA yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi sains siswa Indonesia masih rendah, di mana hanya sekitar 34% siswa yang mencapai level minimum (level 2), sedangkan rata-rata negara OECD mencapai 76%. Selain itu, skor literasi sains Indonesia juga berada di bawah rata-rata internasional, yaitu sekitar 383 dibandingkan rata-rata OECD sebesar 485 Ariani Dkk (2025:1772). Pendekatan pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan

adalah metode *Gamifikasi*. *Gamifikasi* merupakan penerapan unsur-unsur permainan, seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan, ke dalam proses pembelajaran. Menurut Srimuliyani, (2023:33) *Gamifikasi* dapat meningkatkan keterlibatan belajar siswa karena pembelajaran dirancang menyerupai bermain yang menyenangkan.

Oleh karena itu, pembelajaran IPAS di sekolah dasar sering menghadapi berbagai permasalahan. Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan hasil praobservasi yang dilakukan peneliti di SDN 03 Buak Limbang, hasil belajar IPAS siswa kelas IV masih tergolong rendah. Kondisi ini terlihat dari capaian nilai siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara optimal. Rendahnya hasil belajar ini menjadi indikasi bahwa proses pembelajaran IPAS belum berjalan secara efektif.

Tuntutan pembelajaran abad ke-21 menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*). Pembelajaran yang efektif seharusnya mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Penggunaan *Gamifikasi* dalam pembelajaran IPAS dinilai relevan karena karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap ini, siswa cenderung lebih

mudah memahami materi melalui aktivitas yang melibatkan permainan, visualisasi, dan interaksi langsung. *Gamifikasi* merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dirancang untuk membantu siswa belajar secara aktif dan mandiri melalui kegiatan yang terstruktur. *Gamifikasi* berisi petunjuk kegiatan, materi singkat, serta tugas atau latihan.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar, penggunaan *Gamifikasi* dinilai sesuai karena dapat membantu siswa memahami konsep melalui aktivitas yang konkret, sederhana, dan sistematis. Dengan adanya *Gamifikasi* yang dirancang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, meningkatkan keaktifan siswa, serta membantu siswa membangun pemahaman berdasarkan pengalaman belajar yang mereka lakukan sendiri.

Meskipun demikian, penerapan *Gamifikasi* dalam pembelajaran IPAS belum banyak digunakan secara optimal, khususnya di SDN 03 Buak Limbang. Berdasarkan praobservasi, guru belum memanfaatkan metode *Gamifikasi* secara maksimal dan masih bergantung pada metode pembelajaran konvensional. Kondisi ini menyebabkan potensi siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif belum berkembang sepenuhnya.

Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS. *Gamifikasi* dipandang sebagai salah satu metode yang sesuai untuk menjawab permasalahan rendahnya hasil belajar, kurangnya keaktifan siswa, serta tingginya tingkat kebosanan dalam pembelajaran

IPAS di kelas IV.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada saat praobservasi serta dukungan dari hasil penelitian terdahulu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Metode *Gamifikasi* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 03 Buak Limbang”, dengan harapan penelitian ini mampu memberikan solusi nyata terhadap permasalahan pembelajaran IPAS yang selama ini terjadi dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran awal (*pretest*) di SDN 03 Buak Limbang?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran akhir (*posttest*) di SDN 03 Buak Limbang?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di SDN 03 Buak Limbang?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas Kontrol pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di SDN 03 Buak Limbang?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas metode *Gamifikasi* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 03 Buak Limbang.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui perbedaan hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada pengukuran awal (*pretest*) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di SDN 03 Buak Limbang.
- b. Mengetahui perbedaan hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada pengukuran akhir (*posttest*) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di SDN 03 Buak Limbang.
- c. Mengetahui perbedaan hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada kelas eksperimen antara pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di SDN 03 Buak Limbang.
- d. Mengetahui perbedaan hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada kelas kontrol antara pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di SDN 03 Buak Limbang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan kajian ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai penerapan metode *Gamifikasi* dalam pembelajaran IPAS di

sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS.

b. Bagi Guru

Menjadi bahan pertimbangan dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran inovatif, khususnya metode *Gamifikasi* dalam pembelajaran IPAS.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi Penulis

Menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam melaksanakan penelitian pendidikan serta sebagai sarana pengembangan kemampuan akademik.

e. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Sebagai referensi dan bahan kajian ilmiah bagi mahasiswa serta pengembangan penelitian di bidang pendidikan.

E. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *Gamifikasi*.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

F. Definisi Operasional

1. Metode *Gamifikasi*

Menurut Ababil & Dkk (2025:317), *Gamifikasi* adalah penerapan komponen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan dalam kegiatan non-permainan, termasuk dalam proses pembelajaran, untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. *Gamifikasi* merupakan penerapan elemen permainan dalam nonpermainan untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Keunggulan metode *Gamifikasi* adalah mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa, mendorong partisipasi aktif, serta membantu siswa lebih fokus dan tertantang dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar IPAS adalah kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek pemahaman konsep materi IPAS yang diukur melalui tes hasil belajar berupa nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar dalam penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif, yaitu kemampuan siswa dalam memahami, menjelaskan, dan menjawab soal yang berkaitan dengan materi IPAS yang diajarkan.

Menurut Aulia & Dkk (2025:230), hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Indikator hasil belajar IPAS dalam penelitian ini meliputi:

- a. Kemampuan mengingat (C1) konsep atau fakta yang berkaitan dengan materi IPAS.
- b. Kemampuan memahami (C2) konsep, yaitu menjelaskan kembali materi dengan bahasa sendiri.
- c. Kemampuan menerapkan (C3) konsep IPAS dalam menyelesaikan permasalahan sederhana.
- d. Kemampuan menganalisis (C4) hubungan sebab-akibat atau keterkaitan antar konsep dalam materi IPAS.
- e. Ketepatan dalam menjawab soal *pretest* dan *posttest* sesuai indikator pembelajaran.

Indikator-indikator tersebut digunakan untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.