

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara konseptual, pendidikan dipandang sebagai suatu proses pedagogis yang berlangsung secara sadar guna membentuk pribadi yang lebih dewasa melalui perkembangan cara berpikir, sikap, serta perilaku (Werang et al., 2017). Secara umum, Pendidikan merupakan proses edukatif yang diselenggarakan secara terencana untuk mengoptimalkan aktualisasi potensi inheren individu pada dimensi fisik dan nonfisik melalui internalisasi nilai-nilai yang berkembang dalam kehidupan bermasyarakat. Hubungan antara pendidikan dan kebudayaan bersifat saling memengaruhi sehingga keduanya berkembang secara beriringan dan saling memperkuat (Rahman, 2022).

Istilah “pendidikan” di Indonesia umumnya dikaitkan dengan aktivitas belajar yang berlangsung di lingkungan sekolah, mengingat sekolah dianggap sebagai unit terkecil dalam sistem pendidikan (Werang et al., 2017). Penetapan kebijakan 'wajib belajar 9 tahun' oleh pemerintah merupakan bentuk upaya untuk memastikan seluruh warga negara menempuh pendidikan formal minimal selama 9 tahun.

Penerapan kebijakan wajib belajar selama 12 tahun oleh pemerintah merupakan manifestasi ikhtiar dalam menjamin setiap warga negara memperoleh layanan pendidikan formal sekurang-kurangnya selama dua belas tahun. Pendidikan formal dikonstruksikan sebagai proses pembelajaran yang ditempuh melalui jalur persekolahan dengan jenjang yang tersusun secara sistematis, berkesinambungan, dan berjenjang, dimulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga

pendidikan tinggi (Syaadah et al., 2023). Jalur pendidikan formal tersebut memungkinkan peserta didik menapaki setiap jenjang secara bertahap sesuai karakteristik perkembangan usianya. Pada rentang usia 0–6 tahun, layanan pendidikan diwujudkan melalui satuan Taman Kanak-kanak (TK) maupun Kelompok Bermain (KB). Selanjutnya, jenjang pendidikan dasar ditempuh selama enam tahun pada tingkat SD/MI, kemudian dilanjutkan dengan pendidikan menengah pertama SMP/MTs selama tiga tahun, sedangkan jenjang pendidikan menengah atas mencakup SMA/MA maupun SMK dengan masa studi tiga tahun.

Pendidikan dasar merepresentasikan fase fundamental dalam mengonstruksi karakter, memperkaya penguasaan pengetahuan, serta mengembangkan kapabilitas peserta didik sebagai bekal menghadapi beragam dinamika kehidupan pada masa berikutnya (Pratiwi, 2024). Konfigurasi kurikulum sekolah dasar dirancang secara holistik melalui keberagaman mata pelajaran yang saling mengakomodasi kebutuhan perkembangan peserta didik. Mata pelajaran yang memperoleh aksentuasi dalam kurikulum tersebut ialah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Febrianti et al., 2024). Keberadaan IPAS mengemban peranan strategis karena substansi yang dipelajari merefleksikan beragam fenomena alam maupun kehidupan sosial yang dijumpai peserta didik dalam realitas keseharian (Kumala, 2016). IPAS bukan sekadar kumpulan fakta, melainkan cara sistematis untuk memahami alam. IPA melibatkan proses mencari tahu dan menemukan sehingga tidak semata-mata menitikberatkan hasil akhir, melainkan juga menekankan penguasaan konsep melalui kegiatan penemuan yang bermakna (Kurniawan et al., 2020). Pada dasarnya, pembelajaran IPA bertujuan mendorong perkembangan intelektual peserta didik sekaligus membentuk pola pikir yang kritis dan rasional.

Pembelajaran tersebut diarahkan agar peserta didik mampu menguasai beragam konsep IPA sekaligus menghubungkannya dengan berbagai bentuk peranan peristiwa yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari (Sukarini et al., 2021). Rantai makanan termasuk konsep esensial yang harus dikuasai siswa karena tersusun dalam urutan tertentu dan berkaitan erat dengan pemahaman mereka mengenai lingkungan (Setiasih et al., 2024).

Pembelajaran materi rantai makanan merupakan energi dalam ekosistem dialirkan secara bertingkat melalui interaksi makan dan dimakan antarkomponen hayati yang berlangsung melalui hubungan saling memangsa dalam suatu ekosistem (Sopian et al., 2025). Konsep rantai makanan melibatkan hubungan antarorganisme yang saling bergantung dalam sebuah ekosistem, seperti produsen, konsumen tingkat pertama hingga puncak, dan pengurai (A'isah et al., 2023). Proses ini bersifat dinamis dan kompleks serta tidak selalu mudah diamati peserta didik melalui pengamatan langsung di lingkungan sekitar. Dampaknya, pemaknaan terhadap keterkaitan peran setiap komponen dalam rantai makanan serta bagaimana perpindahan energi berlangsung antarmakhluk hidup dalam suatu rantai makanan menjadi kurang utuh. Kesulitan tersebut menyebabkan pemahaman siswa cenderung dangkal sehingga Perolehan hasil belajar peserta didik pada ranah tersebut masih berada di bawah kriteria ketercapaian yang diharapkan.

Temuan hasil analisis terhadap nilai peserta didik yang dijumpai di kelas V SD Negeri 1 Banyuasri semester ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025 memperlihatkan bahwa rerata capaian pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mencapai 81, Matematika memperoleh 79, dan PPKn mencapai 83 sehingga telah melampaui batas KKTP sekolah yang ditetapkan sebesar 75. Sebaliknya, capaian

pada mata pelajaran IPAS masih berada di bawah KKTP. Selain itu, sebanyak 53% peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar pada kompetensi yang berkaitan dengan pemahaman konsep rantai makanan serta menerapkan konsep tersebut pada berbagai fenomena yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Temuan tersebut menunjukkan perlunya upaya perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran IPAS agar kualitas proses maupun hasil belajar dapat ditingkatkan.

Belum optimalnya hasil belajar peserta didik berakar pada sejumlah penyebab, terutama keterbatasan pemahaman mengenai materi rantai makanan serta kurangnya fokus siswa selama mengikuti pembelajaran (Raziman, 2024). peserta didik sekolah dasar masih berada pada tahapan operasional konkret yang ditandai dengan dominannya ketertarikan mereka terhadap pembelajaran yang tidak menghadirkan pengalaman visual maupun kinestetik cenderung rendah. Pendekatan kreatif sangat dibutuhkan sehingga orientasi pembelajaran bergeser dari sekadar transfer informasi menuju pengalaman belajar yang mengondisikan peserta didik sekaligus menjadikan materi lebih kontekstual, atraktif, dan mudah dipahami (Kumala, 2016).

Informasi yang diperoleh melalui wawancara bersama guru kelas V SD Negeri 1 Banyuasri menggambarkan berbagai persoalan yang masih dijumpai pada proses pembelajaran IPAS di kelas. Pertama, materi rantai makanan termasuk konsep yang bersifat dinamis dengan cakupan yang luas sehingga menuntut kemampuan berpikir abstrak untuk memahaminya. Pada sisi lain, peserta didik kelas V masih berada tahap operasional konkret akibatnya belum sepenuhnya mampu membangun representasi mental terhadap hubungan antarkomponen dalam rantai makanan. Situasi tersebut berimplikasi pada belum optimalnya capaian hasil belajar pada

materi tersebut. Kedua, bahan ajar yang dimanfaatkan belum bervariasi karena masih mengandalkan buku guru dan buku siswa sebagai rujukan utama. Ketiga, pemahaman peserta didik terhadap materi belum terbentuk secara optimal akibat rendahnya perhatian ketika guru menyampaikan pembelajaran. Keempat, media pembelajaran yang dimanfaatkan masih kurang beragam. Temuan hasil observasi memperlihatkan bahwa capaian hasil belajar materi IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Banyuasri masih di bawah ekspektasi yang ditetapkan.

Hasil pengamatan yang dilaksanakan selama proses pembelajaran IPAS berlangsung mengindikasikan kapabilitas peserta didik dalam memahami konsep rantai makanan masih berada pada tingkat yang relatif rendah. Selain itu, aktivitas peserta didik selama pembelajaran juga belum memperlihatkan keterlibatan yang optimal. Temuan observasional tersebut selanjutnya dikonfirmasi melalui telaah dokumen berupa hasil UTS mata pelajaran IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Banyuasri.

Tabel 1.1 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa SD N 1 Banyuasri

No	Kelas	Jumlah siswa	KKTP	Siswa yang mencapai KKTP		Siswa yang belum mencapai KKTP	
				Siswa	Persentase (%)	Siswa	Persentase (%)
1	A	28	75	13	46.4%	15	53.6%
2	B	30	75	14	46.6%	16	53.4%
3	C	29	75	12	41.4%	17	58.6%

Mengacu pada data diatas, jumlah keseluruhan peserta didik mencapai 87 orang. Dari jumlah tersebut, hanya 39 peserta didik yang berhasil mencapai KKTP, sedangkan 48 peserta didik lainnya masih berada di bawah standar ketuntasan yang ditetapkan oleh satuan pendidikan. Kondisi tersebut merefleksikan masih adanya

persoalan dalam implementasi pembelajaran yang memerlukan perhatian lebih lanjut. Rendahnya rata-rata capaian peserta didik menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran belum sepenuhnya tercapai. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh rendahnya penguasaan konsep, minimnya perhatian peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung, serta pembelajaran yang memfasilitasi konstruksi pengetahuan melalui partisipasi aktif peserta didik masih belum menunjukkan tingkat optimalisasi yang diharapkan.

Beragam model pembelajaran telah diperkenalkan sebagai alternatif pedagogis untuk mengoptimalkan keberhasilan belajar peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Implementasinya mencakup berbagai pendekatan, seperti pembelajaran kooperatif, *Problem Based Learning* (PBL), maupun *Discovery Learning* yang berorientasi pada penguatan capaian akademik peserta didik (Ariyani et al., 2021). *Game* tidak hanya dimaknai sebagai aktivitas rekreatif, melainkan dapat ditransformasikan menjadi instrumen pedagogis yang menunjang penyelenggaraan pembelajaran (Widiana, 2022). arakteristik permainan yang menghadirkan pengalaman belajar secara langsung mengindikasikan kemampuannya dalam memperkuat penguasaan konsep, sehingga aktivitas pembelajaran menarik sekaligus mengintensifkan partisipasi peserta didik. Penerapan *game* pembelajaran sains di sekolah dasar diidentifikasi berkontribusi terhadap optimalisasi capaian akademik peserta didik. Selaras dengan itu, implementasi pembelajaran IPAS yang menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas belajar diarahkan untuk membangun ekosistem pembelajaran yang kolaboratif, kondusif, sekaligus menyenangkan (Indriyansyah et al., 2024). Di samping itu, aktivitas berbasis *game* turut memfasilitasi pengembangan beragam kompetensi, model GBL memiliki

justifikasi akademik untuk diimplementasikan sebagai pendekatan pembelajaran inovatif. Orkestrasi pembelajaran melalui model GBL memungkinkan terbangunnya konstruksi konseptual peserta didik secara lebih optimal, sehingga berimplikasi terhadap penguatan capaian hasil belajar IPAS.

Pengintegrasian model *GBL* dengan penggunaan media konkret merepresentasikan inovasi pedagogis yang selaras dengan kebutuhan penyelesaian persoalan pembelajaran (Aulia et al., 2024). *Game Based Learning* (GBL) mengonstruksi aktivitas belajar melalui integrasi mekanisme permainan sehingga pengalaman belajar berkembang menjadi lebih imersif, menantang, sekaligus mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif (Winatha et al., 2022). Implementasi model tersebut diwujudkan melalui unsur kompetisi, tantangan, serta sistem penghargaan (*reward*). Adapun sintaks model GBL meliputi: (1) menetapkan permainan yang relevan dengan tujuan pembelajaran; (2) menyampaikan konsep yang akan dipelajari; (3) menguraikan tata cara permainan; (4) mengimplementasikan permainan; (5) menyusun rangkuman materi; dan (6) melaksanakan refleksi pembelajaran (Pratiwi, 2024).

Peserta didik tidak hanya bermain ketika GBL dipadukan dengan media konkret seperti model rantai makanan tiga dimensi atau simulasi menggunakan benda nyata (Malinah et al., 2023). Mereka juga memperoleh pengalaman memegang, memanipulasi, serta mengamati secara langsung objek yang dipelajari sehingga pemahaman konseptual berkembang lebih kuat. Aktivitas tersebut menjadikan pembelajaran lebih hidup dan bermakna. Praktik tersebut merefleksikan arah implementasi Kurikulum Merdeka yang menitikberatkan keterkaitan pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata peserta didik maupun aktivitas belajar yang

berlangsung secara mandiri (Wijayanti et al., 2023). Dengan demikian, konsep tidak lagi dipahami semata melalui penjelasan verbal, melainkan dikonstruksi melalui pengalaman belajar yang bersifat autentik.

Game Based Learning (GBL) memiliki karakteristik berupa (1) menarik dan menyenangkan; (2) berlandaskan pengalaman; (3) menghadirkan tantangan; (4) interaktif disertai umpan balik; dan (5) mendorong interaksi sosial serta kerja sama (Wibawa et al., 2021). Karakteristik tersebut mengindikasikan bahwa implementasi GBL mampu membangun atmosfer pembelajaran yang lebih dinamis, memperkuat keterlibatan aktif peserta didik, sekaligus meminimalkan kejenuhan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

Bukti empiris dari sejumlah penelitian memperlihatkan konsistensi efektivitas GBL dalam mengoptimalkan capaian belajar peserta didik. Salah satu di antaranya ialah penelitian Wulandari (2025) yang menyatakan bahwa penerapan GBL dalam pembelajaran IPA menghasilkan peningkatan capaian akademik peserta didik yang terbukti signifikan secara statistik. Argumentasi serupa turut dikemukakan oleh Fallo, et al (2025) yang mengemukakan bahwa implementasi GBL berimplikasi pada optimalisasi hasil belajar kelas IV SD GMT Oebobo. Peningkatan tersebut diikuti oleh penguatan intensitas partisipasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Konsistensi temuan tersebut kembali dikonfirmasi oleh Vilga, et al (2023) yang turut memperlihatkan hasil yang sejalan di SD Negeri 2 Lahat yang menemukan pengaruh positif GBL pada materi energi alternatif, menghasilkan bukti statistik yang mengindikasikan adanya disparitas signifikan antar kelompok.

Pengintegrasian model pembelajaran berbasis GBL pada materi rantai makanan diidentifikasi memberikan kontribusi terhadap optimalisasi capaian

akademik peserta didik melalui orkestrasi pengalaman belajar yang autentik, kontekstual, dan berorientasi pada partisipasi aktif sehingga manifestasi keterlibatan kognitif maupun perilaku peserta didik selama pembelajaran menjadi lebih optimal (Nyoman et al., 2025). Kondisi tersebut memberikan manfaat ketika peserta didik mempelajari konsep yang bersifat kompleks, seperti keterkaitan antara produsen, konsumen tingkat I, II, dan konsumen puncak, serta fungsi dekomposer dalam ekosistem. Apabila materi rantai makanan hanya disampaikan melalui metode ceramah atau membaca buku, peserta didik cenderung sebatas menghafal konsep (Malinah et al., 2023). Melalui pendekatan berbasis permainan yang dirancang secara edukatif, peserta didik dapat mengamati, menyusun, bahkan mensimulasikan aliran energi pada rantai makanan. Mereka memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas yang dilakukan secara langsung. Pengalaman belajar yang terbentuk menjadi lebih imersif dan partisipatif sehingga proses internalisasi konsep berlangsung lebih optimal untuk membangun pemahaman mengenai relasi ekologis antarmakhluk hidup dalam satu kesatuan ekosistem.

Akumulasi berbagai temuan empiris yang telah dipublikasikan mengindikasikan adanya korelasi yang konsisten antara implementasi GBL dengan peningkatan hasil belajar. Kendati efektivitasnya telah banyak dilaporkan, implementasi *Game Based Learning* dalam penelitian terdahulu umumnya masih diterapkan secara terpisah tanpa dipadukan dengan media konkret yang memiliki kesesuaian dengan karakteristik perkembangan kognitif. Penelitian yang secara spesifik menginvestigasi implementasi Game Based Learning berbantuan media konkret pada materi rantai makanan dalam pembelajaran IPAS di kelas V relatif terbatas. Padahal, karakteristik materi rantai makanan menuntut pengalaman belajar

yang bersifat konkret agar relasi antarkomponen ekosistem dapat dipahami secara lebih utuh oleh peserta didik memperoleh kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan objek pembelajaran. Berangkat dari kesenjangan tersebut, penelitian ini dikonstruksikan untuk menginvestigasi implikasi implementasi GBL berbantuan media konkret terhadap hasil belajar peserta didik pada materi rantai makanan.

Fokus penelitian diletakkan pada pengkajian pengaruh penerapan GBL terhadap capaian hasil belajar peserta didik. Temuan diharapkan berkontribusi sebagai rujukan akademik dalam merancang pembelajaran IPAS yang lebih adaptif terhadap karakteristik perkembangan dan kebutuhan belajar peserta didik sekolah dasar. Kajian ini sekaligus memperkaya khazanah akademik pada bidang pendidikan dasar, khususnya mengenai integrasi model pembelajaran inovatif dan media konkret dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan konstruksi argumentasi yang telah dielaborasi pada bagian latar belakang, penelitian ini difokuskan untuk menginvestigasi secara empiris pengaruh implementasi model) GBL berbantuan media konkret terhadap capaian hasil belajar IPAS peserta didik sekolah dasar dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Konkret terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa SD.”

1.2 Identifikasi Masalah

1. Sebagian besar siswa belum mencapai KKTP pada pelajaran IPAS.
2. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang dinamis dan kompleks.
3. Kurangnya media yang beragam pada saat pembelajaran.

4. Kurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran.
5. Belum diterapkannya model pembelajaran inovatif yang mengakomodasi karakteristik siswa SD.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan hasil identifikasi permasalahan yang telah dipaparkan, ruang lingkup penelitian dipersempit agar kajian berlangsung lebih terarah dan konsisten. Oleh sebab itu, penelitian ini dibatasi pada pengkajian mengenai implikasi penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan media konkret terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan konstruksi argumentasi yang telah dipaparkan pada bagian latar belakang penelitian, fokus permasalahan diformulasikan ke dalam pertanyaan penelitian berikut. Apakah ada Pengaruh Penggunaan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Konkret Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini diorientasikan untuk mengelaborasi serta memverifikasi secara empiris pengaruh Penggunaan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Konkret Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa SD.

1.6 Manfaat

Luaran penelitian ini diharapkan tidak hanya menghasilkan kontribusi aplikatif terhadap praktik pembelajaran IPAS di lingkungan sekolah, tetapi juga memperkaya khazanah referensi ilmiah mengenai implementasi model GBL berbantuan media konkret. Adapun kontribusi yang diharapkan dari penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Secara Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diproyeksikan memberikan kontribusi terhadap penguatan landasan keilmuan mengenai implementasi model pembelajaran, khususnya GBL yang dipadukan dengan media konkret. Selain itu, temuan empiris yang dihasilkan berpotensi memperluas basis referensi akademik mengenai strategi optimalisasi keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Implementasi model yang dikaji dalam penelitian ini diproyeksikan mampu memfasilitasi terbentuknya pengalaman belajar yang kontekstual, partisipatif, serta bermakna sehingga mendukung optimalisasi capaian belajar IPAS peserta didik. Melalui aktivitas permainan edukatif yang dipadukan dengan media konkret, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengonstruksi pemahaman secara lebih mendalam, memperkuat keterlibatan belajar, sekaligus meningkatkan motivasi dalam mengikuti keseluruhan proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Temuan empiris yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai landasan akademik dalam menentukan model pembelajaran yang selaras dengan karakteristik materi maupun karakteristik peserta didik. Selain itu, guru diharapkan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran melalui pemilihan strategi yang lebih adaptif, inovatif, dan berorientasi pada peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Evidensi empiris yang diperoleh dimanfaatkan sebagai dasar refleksi akademik serta evaluasi terhadap efektivitas pengelolaan proses pembelajaran

di sekolah. Dengan demikian, pihak sekolah memperoleh alternatif rujukan dalam mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran yang tersedia guna menunjang peningkatan mutu pembelajaran serta efektivitas pengelolaan kegiatan belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti

Temuan empiris yang dihasilkan dalam penelitian ini diharapkan mampu memperluas khazanah referensi akademik mengenai implementasi model ini. Selain memberikan penguatan terhadap basis keilmuan yang telah ada, penelitian ini juga berpotensi menjadi acuan metodologis bagi peneliti selanjutnya dalam merancang desain penelitian, menetapkan strategi implementasi model pembelajaran, termasuk menentukan alokasi waktu pelaksanaan yang sesuai dengan karakteristik penelitian. Dengan demikian, penelitian lanjutan diharapkan mampu menghasilkan evidensi empiris yang lebih komprehensif, akurat, dan memiliki tingkat validitas yang semakin kuat.

