

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mengacu pada ketentuan yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, khususnya pada pasal 1 ayat 1 yang membahas tentang sistem pendidikan nasional mengatakan:

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 diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Secara etimologis, istilah pendidikan terbentuk dari kata dasar *didik*, yang mengandung makna memelihara, merawat, serta memberikan pelatihan terkait budi pekerti dan kemampuan. Menurut Rahman BP dkk (2022, hlm. 2) mengatakan bahwa pendidikan dapat dipahami sebagai tindakan yang dilakukan dengan sadar dan melalui perencanaan yang matang, bertujuan untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan setiap peserta didik secara aktif mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya. Secara garis besar, pendidikan adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang diarahkan untuk mencapai pengembangan diri, potensi individu. Dalam pemahaman yang mendasar dan luas, pendidikan merupakan ikhtiae manusia untuk memelihara sekaligus memajukan potensi fisik dan spiritual, yang disesuaikan dengan norma-norma yang berlaku dalam lingkungan sosial dan budaya setempat.

Pendidikan dan kebudayaan bersifat memengaruhi satu sama lain dalam proses kemajuan. Di dalam Al-Qur'an ditegaskan secara jelas mengenai urgensi betapa pentingnya pengetahuan. Tanpa adanya ilmu, maka keberlangsungan hidup manusia akan dipenuhi dengan penderitaan Al-Qur'an mengingatkan kita untuk senantiasa mencari ilmu, seperti yang diungkapkan dalam ayat suci Allah di QS at-Taubah (9): 122, yang menyatakan:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

Artinya:

“Tidak sepatutnya bagi mukminin itu semuanya (Ke medan Perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya”.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, kita mampu memahami betapa krusialnya peranan pengetahuan dalam kelangsungan eksistensi hidup manusia akan berbahaya. Melalui pengetahuan, manusia. Melalui pengetahuan, manusia mampu membedakan antara kebaikan dan keburukan, kebenaran dan kesalahan, beserta, memahami hal-hal yang bermanfaat maupun dapat mendatangkan mudarat. Keseimbangan antara jihad (perjuangan) dan ta’lim (Pendidikan). Keduanya sama pentingnya dalam membangun masyarakat islam yang kuat, baik secara fisik maupun spiritual. Tidak hanya berjuang di medan perang, tetapi juga berjuang dalam mempertahankan dan memperluas penyebaran nilai-nilai Islam dengan jalur pengajaran serta kegiatan dakwah. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya intelektualitas dan keilmuan dalam islam.

Selain itu, dalam peribahasa Sunda dikatakan bahwa *“Moal aya haseup mun eweuh seneu, kudu bisa ngaji ulah poho ngejo, datang kaciri tarang balik kaciri punduk”* yang memiliki arti ada sebab ada akibat, menuntut ilmu wajib tetapi mencari nafkah juga wajib, datang dan pergi harus permisi. Oleh karena itu, buatlah itu menjadi sesuatu yang bermanfaat untuk kehidupan. Menurut Fau, dkk (2023, hlm. 72) mengatakan “Pendidikan didefinisikan secara umum sebagai proses seumur hidup yang berfokus pada pengembangan diri setiap individu agar mereka mampu menjalani dan melanjutkan kehidupannya dengan baik”.

Pendidikan di Indonesia merupakan sebuah sistem yang dinamis dan terus bertransformasi untuk menjawab tantangan zaman, dimana kurikulum menjadi jantung dari setiap perubahan tersebut. “Kurikulum adalah pedoman sekaligus peta jalan yang mengarahkan seluruh proses pendidikan” (Ainy, 2023, hlm. 154). Secara umum, perjalanan pendidikan di tanah air telah bergeser dari model yang sangat kaku dan berpusat pada pendidik menuju

pendekatan yang lebih fleksibel, dan berpusat pada peserta didik. Saat ini Indonesia tengah mengimplementasikan kurikulum merdeka. Menurut Tunas (2024, hlm. 22033) “Kurikulum merdeka merupakan kerangka pendidikan adaptif yang memprioritaskan mutu pembelajaran dengan memberikan otonomi penuh kepada pengajar dan peserta didik agar proses belajar lebih relevan”. Dalam ekosistem pendidikan saat ini, keberadaan Kurikulum Merdeka bukan sekadar perubahan dokumen administratif, melainkan sebuah panggilan bagi pendidik untuk melakukan transformasi fundamental dalam cara mengajar. Seiring dengan fleksibilitas yang di berikan kurikulum ini, seorang pendidik memikul tanggung jawab yang lebih besar untuk terus mengasah kompetensi dan kreativitasnya demi memastikan setiap interaksi di dalam kelas memiliki nilai edukatif yang mendalam. Tuntutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran saat ini lahir dari kesadaran bahwa keberhasilan pendidik tidak lagi diukur dari sekadar ketuntasan materi, melainkan dari sejauh mana pendidik bisa menghasilkan suasana pembelajaran yang mudah menyesuaikan diri, dan berfokus pada kebutuhan unik setiap peserta didik. Peningkatan kualitas yang dilakukan secara konsisten oleh pendidik ujungnya berujung pada perolehan capaian pembelajaran yang optimal lebih bermakna dan komprehensif. Fokus utama penilaian dalam Kurikulum Merdeka salah satunya tertuju terhadap capaian pembelajaran yang berhasil diraih oleh peserta didik.

Hasil belajar diartikan sebagai perubahan perilaku peserta didik yang terjadi dalam tiga aspek utama, yaitu aspek pemahaman dan nalar, aspek perasaan dan penghayatan, serta aspek tindakan dan keterampilan psikomotorik. (Siregar, 2024, hlm. 218). Secara sederhana hasil belajar bisa dijelaskan sebagai wujud dari kompetensi berupa berhasil dikuasai peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran tertentu. Hasil belajar tersebut kini tidak lagi hanya terpaku pada angka-angka kaku di atas kertas, melainkan tertuang dalam bentuk deskriptif naratif yang mampu menggambarkan profil perkembangan peserta didik secara utuh. Pencapaian hasil belajar yang komprehensif ini diterapkan di berbagai bidang studi, termasuk dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Sebagai bagian dari proses pendidikan di Indonesia, yang di dalamnya termasuk pembelajaran IPAS. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah di Indonesia. Mata pelajaran IPAS merupakan ciri khas yang diperkenalkan dalam Kurikulum Merdeka di Indonesia dan penerapannya berfokus pada jenjang tertentu. Mata pelajaran IPAS pada jenjang Sekolah Dasar di jenjang ini, IPAS pelajaran yang menggabungkan sains dan studi sosial di tingkat dasar untuk membantu peserta didik melihat alam dan sosial secara utuh dan sederhana. Mata pelajaran bernama IPAS yang diajarkan di bangku sekolah dasar bertujuan untuk membentuk peserta didik yang memiliki pemahaman holistik (menyeluruh) tentang diri sendiri, lingkungan alam, dan lingkungan sosial. Menurut Farhan, dkk (2025, hlm. 281) menyatakan “IPAS adalah mata pelajaran gabungan untuk siswa SD/MI yang telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka”. Dengan demikian peserta didik harus memahami konsep pembelajaran IPAS karena investasi yang memiliki peranan krusial bagi kehidupan para peserta didik di kemudian hari.. Dengan adanya hal tersebut akan membantu peserta didik untuk menjadi pribadi yang cerdas, peka terhadap konteks, sadar lingkungan dan sosial, inovatif dan kreatif, dan siap menghadapi tantangan masa depan. Dengan memahami konsep mata pelajaran IPAS, peserta didik sangat berperan aktif dalam membangun bangsa yang lebih maju dan sejahtera. Dalam belajar IPAS, penting untuk memiliki pemahaman yang baik, karena ini akan membantu peserta didik agar siap menghadapi masa yang akan datang. Pembentukan ilmu baru pada dasarnya berlandaskan pada pemahaman. Maka dari itu, dengan wawasan yang luas dan menyeluruh terhadap suatu konsep, diharapkan peserta didik dapat menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi. Kenyataannya hasil belajar IPAS peserta didik saat ini masih jauh dari yang diharapkan. Fokus utama penilaian dalam Kurikulum Merdeka salah satunya tertuju pada hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik.

Hasil belajar kognitif peserta didik tergolong rendah. Terdapat beberapa hal yang menyebabkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS tergolong rendah. Beberapa penyebabnya antara lain guru belum mengimplementasikan strategi belajar yang tepat dan belum menggunakan

sarana pengajaran yang inovatif, sehingga para peserta didik kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar. Di samping itu, pelaksanaan mata pelajaran IPAS yang disampaikan oleh wali kelas dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah, kurangnya minat dan konsentrasi peserta didik yang sering bermain-main selama kegiatan pembelajaran. Hal tersebut tentu berdampak pada hasil belajar kognitif peserta didik.

Berdasarkan fakta di SDN 067 Nilem yang saya temukan pada saat praktek mengajar, bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV pada proses belajar mengajar masih berada dalam kategori rendah berdasarkan hasil evaluasi. Adapun data yang diperoleh dari guru kelas IV SD 067 Nilem sebagai sumber informasi utama total 31 peserta didik sebanyak 16 orang peserta didik (51,6%) belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara 15 orang peserta didik lainnya (48,3%) telah memenuhi Kriteria tersebut. Fakta ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai tujuan pembelajaran dapat diharapkan, sehingga hasil belajar dalam kegiatan belajar mengajar IPAS di kelas IV masih tergolong rendah. Hal demikian sangat penting untuk dilakukan pendekatan pembelajaran yang menarik dan efektif untuk mendorong peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses pencarian, penghafalan, dan pemahaman atas materi yang telah diterima, di samping itu, para peserta didik pun diajak untuk berbagi informasi dengan teman sekelas atau sebaya melalui diskusi.

Menanggapi adanya permasalahan di atas, bahwa permasalahan di SDN 067 Nilem kondisi ini dipacu oleh pola kegiatan pembelajaran yang masih menerapkan pola monoton dan tidak interaktif, maka akibatnya gagal membangkitkan minat serta konsentrasi peserta didik, dominasi metode ceramah tanpa dukungan pendekatan pembelajaran yang mendalam serta sarana belajar interaktif yang membuat peserta didik cenderung pasif dan kehilangan fokus, yang pada akhirnya hasil belajar peserta didik masih menyimpang dari ekspektasi yang diinginkan. Langkah tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui Pendekatan pembelajaran yang

memusatkan perhatian pada kualitas pemahaman secara mendalam mendukung pada hasil belajar salah satunya pendekatan *Deep Learning*.

Pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) adalah filosofi dan strategi pedagogis yang berfokus pada kualitas pemahaman serta pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik. Menurut Khotimah dkk (2025, hlm. 868) “Pendekatan *Deep Learning* dalam pendidikan berfokus pada mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa”. Melalui partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar-mengajar, pendekatan ini menghadirkan lingkungan belajar yang lebih menggugah minat dan menyenangkan. Pendekatan ini bukan sekadar menaikkan partisipasi aktif peserta didik, namun di samping itu mendukung penguasaan konsep peserta didik terhadap konten belajar yang disampaikan oleh pendidik. Pendekatan pembelajaran *Deep Learning* memotivasi para peserta didik agar turut serta secara aktif dalam pembelajaran IPAS, misalnya, peserta didik mulai mengamati dan mendeskripsikan sebuah ekosistem sederhana yang ada dilingkungan sekolah atau melalui studi kasus virtual. Peserta didik tidak hanya mencatat, tetapi juga menganalisis hubungan sebab-akibat dan ketergantungan antar komponen (makhluk hidup dan tak hidup). Puncak dari pendekatan ini adalah penciptaan dan aksi nyata, peserta didik menggunakan pengetahuan dan pemahaman mendalam mereka untuk menghasilkan sesuatu atau melakukan intervensi di kehidupan sehari-hari. Dari uraian di atas, secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa, pendekatan belajar mendalam (*Deep Learning*) termasuk dalam kategori pendekatan yang efektif untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan membuat peserta didik menjadi lebih kritis. Selain itu, dalam upaya memanfaatkan era teknologi saat ini, dunia pendidikan memiliki peluang besar untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif, dan mengikuti perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi adalah sebuah arus yang tak henti mengalir, membawa kita menuju era baru yang dipenuhi dengan inovasi dan perubahan. Ia ditandai dengan kecepatan yang luar biasa, di mana penemuan dan penciptaan teknologi baru terjadi begitu cepat. Kemampuan teknologi pun terus meningkat, membuka peluang bagi kita untuk mengerjakan berbagai hal

yang dahulu hanya ada dalam khayalan. Teknologi telah merambat ke berbagai aspek kehidupan, menyatukan dunia dalam jaringan komunikasi, transportasi, dan informasi yang tak terpisahkan. Proses digitalisasi semakin meluas, mengubah cara kita mengakses informasi, berinteraksi dengan dunia, dan menjalankan berbagai kegiatan. Ketergantungan kita pada teknologi pun semakin dalam, menopang pekerjaan, hiburan, dan komunikasi kita. Perkembangan teknologi membawa dampak sosial yang luas, memicu perubahan dalam cara bekerja, belajar, dan berinteraksi. Ia menghadirkan peluang baru, namun juga tantangan yang harus kita hadapi dengan bijaksana. Maka dari itu pada era sekarang tidak lepas dengan penggunaan Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) dan sudah banyak menggunakan *Handphone*. Maka dari itu perkembangan teknologi makin pesat termasuk dalam bidang Pendidikan, tujuan pembelajaran tercapai tidak lepas dari teknologi. Menurut Tanjung & Albina (2025, hlm. 100) menyatakan bahwa hakikat dari tujuan pembelajaran tidak lain adalah sebuah gambaran tentang target yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik ketika proses belajar telah usai. Dalam upaya menggapai hasil akhir yang diharapkan dari proses belajar, mulai dipakai format media. Selain pendekatan pembelajaran salah satu metode yang dapat diterapkan agar kegiatan pembelajaran terasa lebih tidak membosankan, sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan terlibat dalam proses belajar mengajar yaitu dengan berbantuan *Baamboozle*.

Aplikasi *Baamboozle* adalah aplikasi berbasis web yang dirancang sebagai media pembelajaran interaktif berbentuk game edukasi. Melalui fitur-fiturnya yang interaktif, aplikasi ini memberikan andil yang signifikan dan dapat diukur terhadap prestasi belajar yang di capai oleh pserta didik. Platform ini bukan sekedar memotivasi, tetapi di sisi lain juga dapat digunakan sebagai instrumen untuk memastikan peserta didik terlibat langsung dalam memahami materi IPAS secara mendalam. Penggunaan *Baamboozle* terbukti membantu peserta didik memfokuskan konsentrasi, yang berimplikasi pada penguasaan konsep yang lebih optimal serta hasil yang diraih ketuntasan belajar yang lebih tinggi. Selain itu, rasa percaya diri yang tumbuh saat berbagi pengetahuan dengan

teman sekelas turut berdampak pada stabilitas hasil belajar peserta didik. Dengan kemudahan akses terhadap sumber daya dan informasi, materi pembelajaran dapat diserap dengan lebih efektif dan efisien, sehingga perolehan nilai akademik peserta didik menunjukkan tren yang positif.

Ada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Zafirah, dkk (2025, hlm. 42) “kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa fakta di lapangan pada tingkat sekolah dasar di Indonesia masih terpaku pada pendekatan konvensional. Pendidik umumnya masih mengandalkan metode ceramah dalam menyampaikan materi”. Fadillah & Wicaksono (2025, hlm. 1885) menunjukkan bahwa “Kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan sering kali disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang kreatif dan inovatif”. Selaras dengan temuan tersebut, Royani et al dalam Fadillah & Wicaksono (2025, hlm. 372) juga mengungkapkan bahwa pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) hingga kini masih sangat bergantung pada pendekatan ceramah yang bersifat tradisional. Hal ini menyebabkan kurang mampunya metode tersebut dalam memicu partisipasi aktif peserta didik. Rahaningmas, dkk (2025, hlm. 300) mengungkapkan bahwa "Pada mata pelajaran IPAS, peserta didik cenderung tidak menunjukkan minat dan kurang partisipatif dalam belajar, kondisi ini memicu rendahnya antusiasme dan para peserta didik agar ikut serta secara berperan secara dinamis selama kegiatan belajar di ruang kelas". Berdasarkan hasil observasi Qohar & Widyaningrum (2025, hlm. 223-229) “Pendekatan pembelajaran yang masih didominasi oleh sifat-sifat tersebut terbukti tidak efektif dalam menumbuhkan pemahaman yang mendalam dari para peserta didik mengenai bahan ajar”. Kondisi ini berakibat pada minimnya partisipasi intelektual serta hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan fenomena dan fakta yang telah dijelaskan mengenai pendekatan pembelajaran *Deep Learning* serta aplikasi *Baamboozle*, ditambah dengan hasil penelitian yang relevan dan terkait dengan variabel yang ada, peneliti meyakini bahwa penerapan pendekatan *Deep Learning* dengan bantuan aplikasi *Baamboozle* akan berkontribusi positif dalam hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti berencana untuk melaksanakan

penelitian dengan judul “Pengaruh Pendekatan *Deep Learning* dengan Berbantuan Aplikasi *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang masalah di atas, maka permasalahan-permasalahan yang berhasil diidentifikasi untuk dijadikan pokok bahasan dalam penelitian ini meliputi:

1. Hasil belajar kognitif peserta didik terkait mata pelajaran IPAS rendah.
2. Guru sampai saat ini menerapkan pendekatan pembelajaran konvensional.
3. Guru belum menerapkan media pembelajaran interaktif.
4. Pembelajaran dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah.
5. Kurangnya minat dan konsentrasi peserta didik pada mata pelajaran IPAS.
6. Peserta didik sering bermain-main selama pembelajaran

C. Rumusan Masalah

Merujuk identifikasi masalah yang sudah diuraikan diatas, maka fokus permasalahan yang ditetapkan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan pendekatan *Deep Learning* dengan berbantuan aplikasi *Baamboozle* dan peserta didik yang menggunakan pendekatan konvensional di sekolah dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan pendekatan pembelajaran *Deep Learning* dengan berbantuan aplikasi *Baamboozle* dengan peserta didik yang menggunakan pendekatan konvensional di sekolah dasar?
3. Seberapa besar pengaruh pendekatan pembelajaran *Deep Learning* dengan berbantuan aplikasi *Baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan melalui penelitian ini meliputi:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan pendekatan pembelajaran *Deep Learning* dengan berbantuan aplikasi *Baamboozle* dan peserta didik yang menggunakan pendekatan konvensional di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan pendekatan *Deep Learning* dengan berbantuan aplikasi *Baamboozle* dengan peserta didik yang menggunakan pendekatan konvensional.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pendekatan pembelajaran *Deep Learning* dengan berbantuan aplikasi *Baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Mampu meningkatkan pemahaman dan sumber rujukan tentang pengembangan kualitas pembelajaran IPAS di berbagai tingkat pendidikan, terutama dalam pembelajaran IPAS dengan menerapkan pendekatan pembelajaran *Deep Learning* dengan berbantuan aplikasi *Baamboozle*.

2. Manfaat Praktis

Kegunaan yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Penulis

Mampu memperdalam wawasan dan sekaligus melatih keahlian dalam merangkai tulisan bagi peneliti dan juga mampu memperkaya pengalaman dengan implementasi Pendekatan *Deep Learning* ke lapangan dengan menggunakan media *Baamboozle*.

b. Bagi Peserta Didik

Mampu meningkatkan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran, baik secara perorangan maupun berkelompok. Selain itu, berpotensi untuk

memperbaiki hasil belajar peserta didik melalui pemanfaatan media *Baamboozle*.

c. Bagi Guru

Dapat menjadi masukan, menambah wawasan dan pengalaman guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi peserta didik melalui Pendekatan Pembelajaran *Deep Learning*. Dengan menggunakan aplikasi *Baamboozle*.

d. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi sekolah terutama dalam rangka perbaikan sistem pembelajaran, selanjutnya, dapat mengangkat nama baik melalui pembelajaran *Deep Learning* dengan menggunakan media *Baamboozle*.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dari arti istilah yang digunakan dalam penelitian, maka istilah tersebut dijelaskan dengan cara dibawah ini.

1. Pendekatan Pembelajaran *Deep Learning*

Menurut Fitriani & Santiani (2025, hlm. 53) mengatakan pendekatan *Deep Learning* merupakan suatu strategi dalam dunia pendidikan yang dirancang untuk mengasah nalar kritis para peserta didik. Setiap informasi yang sampai kepada peserta didik tidak begitu saja diterima, melainkan di olah secara mendalam dan penuh kehati-hatian. Dalam proses ini, peserta didik di ajak untuk menguraikan berbagai persoalan serta mencari jalan keluar yang didasarkan pada data dan bukti-bukti yang valid.

Sedangkan menurut Azima, dkk (2025, hlm. 45) dalam konteks pendidikan, *Deep Learning* diartikan sebagai pendidikan yang dimaknai sebagai sebuah rangkaian kegiatan yang tidak hanya menekankan pemahaman secara mendalam, tetapi juga menggali esensi dari materi serta mengimplementasikan pengetahuan tersebut dalam konteks kehidupan yang nyata.

Ramadan, dkk (2025, hlm. 2) mengungkapkan Dalam pendekatan *Deep Learning* ini adalah proses belajar yang ideal membuat peserta didik

tidak cukup hanya dengan mencatat dan mengingat berbagai informasi. Mereka dituntut untuk mampu mengaitkan bahan ajar yang baru dengan apa yang sudah diketahui sebelumnya, menyaring informasi secara kritis, lalu menerapkannya dalam rangka memecahkan masalah-masalah yang muncul.

Menurut Safitri (2025 hlm. 31) menyatakan “Pendekatan *Deep Learning* adalah sebagai sistem edukasi yang bertujuan memperkokoh penguasaan materi peserta didik melalui metode pembelajaran yang komprehensif. Strategi ini menekankan pentingnya peran serta peserta didik secara aktif selama proses belajar berlangsung dalam melakukan analisis kritis serta menghubungkan wawasan baru dengan pemahaman yang sudah dimiliki untuk diaplikasikann dalam berbagai situasi”.

Mutmainnah (2025, hlm. 861) menyatakan “Pendekatan pembelajaran *Deep Learning* adalah pendekatan yang mengutamakan penguasaan konsep dan kemampuan berpikir kritis dalam menerapkan ilmu melalui suasana belajar yang suportif, metode ini berupaya menciptakan pengalaman edukasi yang sadar, esensial, dan menggembirakan bagi peserta didik”.

Berdasarkan pengertian beberapa para ahli di atas, bisa di tarik kesimpulan bahwa *Deep Learning* dalam konteks pendidikan merupakan sebuah proses pembelajaran komprehensif yang berfokus pada penguasaan materi secara mendalam, bukan sekadar menghafal informasi. Pendekatan ini mengintegrasikan pengembangan kemampuan berpikir krtis dengan pengolahan makna, yang mana peserta didik di motivasi agar menghubungkan ilmu baru dan pemahaman yang telah dimiliki sebelumnya.

2. Aplikasi *Baamboozle*

Menurut Kusyani & Ray (2025, hlm. 466) mengatakan *Baamboozle* adalah sebuah permainan pendidikan yang berbasis pada teknologi web, di mana platform ini menawarkan beragam jenis permainan yang bersifat interaktif dan memikat bagi para penggunanya.

Sedangkan menurut Sari, dkk (2024, hlm. 59) *Baamboozle* merupakan sebuah media pembelajaran yang memiliki peran penting untuk

menghasilkan kegiatan penilaian yang menarik, sekaligus evaluasi instruksional melalui pendekatan permainan. Strategi seperti ini juga ampuh untuk menekan rasa bosan yang kerap muncul pada diri peserta didik.

Andriyani, dkk (2024, hlm. 818) mengungkapkan *Baamboozle* adalah suatu aplikasi permainan yang berbasis pada teknologi web, yang dapat dipakai sebagai alat untuk mengelola maupun melaksanakan kuis.

Menurut Situmorang (2025, hlm. 54) menyatakan “Platform berbasis *Baamboozle* adalah salah satu platform berbasis permainan yang memfasilitasi pembuatan kuis interaktif dan menantang. Melalui media ini, tercipta keadaan lingkungan pembelajaran dengan kompetitif dan menarik, sehingga peserta didik mampu mendalami materi melalui kegiatan bermain. Platform ini efektif dalam memicu peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, mengubah pola penerimaan informasi dari pasif menjadi lebih partisipatif”.

Putri, dkk (2024, hlm. 11) menyatakan “*Baamboozle* adalah platform edukasi yang bertujuan guna menghadirkan pengalaman dalam belajar yang bersifat lebih interaktif serta menghibur, melalui beragam pilihan permainan edukatif yang tersedia, pendidik dapat memanfaatkan alat ini untuk meningkatkan partisipasi serta antusiasme peserta didik di ruang kelas”.

Sejalan dengan pengertian beberapa ahli di atas maka bisa ditarik kesimpulan bahwa, *Baamboozle* merupakan platform edukasi berbasis web yang berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif untuk menyelenggarakan kuis dan permainan edukatif. Platform ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan menantang maka akibatnya efektif dalam mereduksi kejenuhan peserta didik. Lebih dari sekedar alat evaluasi atau penilaian instruksional, *Baamboozle* berperan signifikan dalam mengubah pola penerimaan informasi dari pasif menjadi aktif, sekaligus memicu peran aktif serta antusiasme peserta didik di dalam kelas melalui berbagai pilihan permainan yang tersedia.

3. Hasil Belajar

Menurut Kurniawan, dkk (2024, hlm. 181) mengatakan hasil belajar dapat diartikan sebagai transformasi tingkah laku yang mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap atau nilai (afektif), serta kemampuan gerak fisik (psikomotorik) yang diperoleh oleh peserta didik selama menjalani proses belajar.

Sedangkan menurut Afandi, dkk (2024, hlm. 114) hasil belajar merupakan seperangkat kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah melalui serangkaian kegiatan belajar.

Widyanti & Abduh (2021, hlm. 1654) mengungkapkan hasil belajar dapat digunakan sebagai sarana untuk mengenali, mencermati, sekaligus menggambarkan prestasi yang telah dicapai oleh peserta didik dalam perjalanan proses belajarnya.

Menurut Gulo (2022, hlm. 309) menyatakan “hasil belajar merupakan transformasi perilaku yang dialami oleh individu sesudah menempuh rangkaian proses kegiatan belajar mengajar, untuk mengukur keberhasilan tersebut, diperlukan sebuah mekanisme evaluasi melalui penilaian-penilaian khusus yang bertujuan untuk melihat sejauh mana kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan dapat tercapai”.

Putri, dkk (2021, hlm. 120) mengungkapkan “Hasil pembelajaran adalah sebagai kompetensi serta keterampilan yang diraih peserta didik melalui proses pendidikan”.

Berdasarkan uraian pendapat dari beberapa ahli yang telah dikemukakan bahwa hasil belajar mencakup keseluruhan kemampuan yang diperoleh peserta didik, keterampilan, dan perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik yang diperoleh peserta didik setelah menempuh rangkaian proses pembelajaran atau pengalaman pendidikan. Capaian ini berfungsi sebagai indikator untuk mengetahui, memahami, dan menunjukkan seberapa besar pencapaian yang telah diraih oleh peserta didik.

G. Sistematika Skripsi

Struktur penulisan skripsi ini disusun berdasarkan tim penyusun referensi penyusunan proposal dan skripsi untuk mahasiswa fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas pasundan (2024, hlm. 27-48) yang terdiri dari V bab sebagai berikut.

a. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pembuka skripsi meliputi berbagai elemen administratif dan pelengkap, mulai dari sampul, lembar pengesahan, moto dan persembahan, hingga pernyataan orsinalitas. Selain itu, bagian ini juga memuat bagian pembuka, pernyataan terimakasih, dan ringkasan akademik serta seluruh halaman daftar yang mencakup (daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran). Detail mengenai aturan penulisan bagian ini telah diatur sepenuhnya pada Bab V tentang pedoman Teknis dalam Menulis Karya Ilmiah.

b. Bagian Isi Skripsi

Bab I Pendahuluan, berfungsi sebagai pengantar bagi pembaca untuk memasuki inti permasalahan. Inti dari bagian ini adalah pemaparan mengenai masalah penelitian yang muncul akibat adanya diskrepansi antara ekspektasi dan realitas. Melalui pendahuluan, pembaca dapat memahami urgensi pengkajian masalah serta memperoleh gambaran umum mengenai arah pembahasan skripsi secara ilmiah. Hal-hal yang biasanya mencakup pada bab I pendahuluan ini adalah latar belakang masalah, penjabaran pokok-pokok persoalan, perumusan masalah, sasaran penelitian, nilai guna hasil riset, batasan istilah, serta struktur penulisan skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, merupakan deskripsi teoritis yang mengintegrasikan teori, konsep, kebijakan, dan regulasi dengan didukung oleh tinjauan penelitian relevan sebelumnya. Bagian ini berfungsi sebagai landasan bagi peneliti untuk merumuskan definisi konseptual serta menyusun kerangka pemikiran yang memetakan hubungan antarvariabel penelitian. Lebih dari sekedar kompilasi referensi, kajian teori, mencerminkan alur logika peneliti dalam membedah masalah yang didukung oleh fondasi teoritis yang kuat. Dalam konteks skripsi, seluruh

paparan pada bab II ini dipersiapkan sebagai instrumen analisis untuk membedah dan membahas temuan penelitian nantinya.

Bab III Metode Penelitian, bagian ini memaparkan secara mendalam tahapan berurutan dalam menjawab rumusan masalah hingga perolehan hasil akhir. Isi dari bab ini mencakup hal-hal meliputi metode penelitian, rancangan penelitian, subjek dan objek yang menjadi sasaran, cara serta instrumen dalam mengimpun data, teknik analisis data, serta prosedur pelaksanaan penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bagian ini berfokus pada dua pilar utama, yakni (1) Bagian hasil penelitian, bagian temuan penelitian menyajikan gambaran komprehensif mengenai, identitas subjek dan objek penelitian, data mentah yang telah dikumpulkan, proses dan hasil pengolahan data, analisis teknis dari data yang telah diolah. Uraian ini berfungsi sebagai jawaban mendetail atas hipotesis dan rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. (2) Ketentuan Uji Hipotesis dan Analisis, terdapat dua langkah krusial yang harus diikuti, yakni Uji Prasyarat dan Kedalaman Pembahasan.

Bab V Simpulan dan Saran sebagai penutup, simpulan merupakan unsur krusial yang menyajikan interpretasi mendalam peneliti mengenai seluruh temuan yang telah dianalisis. Fungsi utamanya adalah memberikan jawaban yang tegas dan relevan terhadap setiap rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang diajukan di awal. Dalam penyusunannya, peneliti memiliki fleksibilitas untuk menggunakan format point per point agar lebih sistematis, atau menggunakan format uraian padat yang naratif. Sementara itu, saran berfungsi sebagai bentuk tindak lanjut dari hasil temuan tersebut. Bagian ini berisi rekomendasi strategis yang ditujukan bagi berbagai pihak, mulai dari pembuat kebijakan sebagai dasar pengambilan keputusan, praktisi sebagai solusi masalah di lapangan, hingga peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan studi serupa.

c. Bagian Akhir Skripsi

Bagian penutup skripsi terdiri dari dua komponen utama yang disusun secara berurutan, diawali dengan Daftar Pustaka. Bagian ini

merupakan elemen wajib yang menghimpun seluruh referensi yang digunakan dalam proses penelitian, mulai dari buku dan jurnal hingga artikel dari situs web, dengan pedoman teknis yang merujuk pada ketentuan Bab V. Setelah itu, diikuti oleh bagian Lampiran yang berfungsi sebagai wadah informasi pendukung untuk melengkapi dokumen penelitian. Lampiran ini mencakup data tambahan yang bersifat fleksibel sesuai kebutuhan studi, seperti instrumen penelitian, korpus data, tabel, maupun dokumentasi visual.