

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi di era globalisasi. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter, nilai, dan keterampilan hidup. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003, hlm. 3), pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi murid agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri. Abdurahman, Wiliyanti, & Tarrapa (2024, hlm. 1) menegaskan bahwa pendidikan modern perlu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, komunikatif, dan kreatif yang merupakan ciri pembelajaran abad ke-21.

Tujuan utama pendidikan adalah membentuk manusia yang memiliki kualitas tinggi, berakhlak mulia, serta memiliki pandangan luas untuk menghadapi masa depan. Melalui pendidikan, seseorang diharapkan mampu mengembangkan potensi dirinya secara maksimal, beradaptasi dengan berbagai perubahan, dan berkontribusi positif dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan sejatinya menjadi sarana untuk menumbuhkan semangat dalam memperbaiki diri di segala aspek kehidupan. Diriwayatkan dari Anas bin Malik RA, Rasulullah SAW bersabda:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: Mencari ilmu itu wajib bagi setiap muslim. (HR. Muslim)

Hadis tersebut menegaskan pentingnya menuntut ilmu tanpa batas, baik oleh laki-laki maupun perempuan. Ilmu yang dimiliki hendaknya bermanfaat, tidak hanya untuk diri sendiri tetapi juga bagi masyarakat. Dalam hal ini, pendidikan tidak hanya bertujuan mencerdaskan, tetapi juga membentuk karakter yang beradab dan bermoral. Sebab, ilmu dan adab merupakan dua hal yang harus berjalan beriringan; ilmu tanpa adab akan kehilangan arah, sedangkan adab tanpa ilmu akan kehilangan kekuatan.

Sejalan dengan tujuan pendidikan tersebut, Al-Qur'an juga menegaskan pentingnya ilmu sebagai sarana meningkatkan derajat manusia. Allah SWT berfirman dalam QS. Al-Mujādilah ayat 11:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.” (QS. Al-Mujādilah: 11).

Ayat ini menegaskan bahwa pendidikan dalam perspektif islam bertujuan untuk meningkatkan kualitas keimanan sekaligus penguasaan ilmu pengetahuan sehingga manusia mampu menjalankan perannya sebagai khalifah di bumi dengan penuh tanggung jawab. Dengan demikian, tujuan pendidikan tidak hanya berorientasi pada kecerdasan intelektual, tetapi juga pada pembentukan karakter, keimanan, dan kemanfaatan ilmu bagi kehidupan bermasyarakat.

Sejalan dengan tujuan pendidikan dalam perspektif nasional dan Islam, kearifan lokal Sunda juga menegaskan nilai-nilai luhur yang relevan dengan pembentukan karakter murid, yaitu falsafah “*Silih Asah, Silih Asih, Silih Asuh, Silih Wawangi*.” H.R. Hidayat Suryalaga menjelaskan bahwa *silih asah* berarti saling mencerdaskan dan memperluas wawasan lahir batin; *silih asih* berarti saling mengasihi dengan kasih sayang yang tulus; *silih asuh* berarti saling membimbing, mengayomi, membina, serta mengarahkan agar selamat lahir dan batin; sedangkan *silih wawangi* berarti saling memberikan pengaruh positif dan kebaikan terhadap sesama (Rahmah, 2020, hlm. 793). Selain itu, proses belajar juga menuntut ketekunan dan semangat pantang menyerah, karena setiap kegagalan merupakan bagian dari perjalanan menuju kesuksesan.

Sikap ketekunan dan semangat pantang menyerah dalam proses belajar tidak hanya berperan dalam membentuk karakter murid, tetapi juga perlu diwujudkan dalam capaian pembelajaran yang dapat diamati dan diukur secara objektif. Oleh karena itu, hasil belajar digunakan sebagai tolok ukur untuk menilai sejauh mana proses pembelajaran yang telah dilalui mampu menghasilkan perubahan kemampuan dan pemahaman murid. Hasil belajar menjadi salah satu indikator penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

Hasil belajar di kelompokkan ke dalam tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap dan nilai), serta ranah psikomotorik (keterampilan). Ketiga ranah tersebut saling berhubungan, namun dalam konteks sekolah dasar, penguasaan ranah kognitif menjadi prioritas karena berhubungan langsung dengan pemahaman murid terhadap konsep-konsep ilmiah (Bloom (1956, hlm. 7). Dengan demikian, peningkatan hasil belajar kognitif menjadi fokus penting dalam pengembangan pembelajaran di sekolah dasar. Hasil belajar memiliki peran penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar, termasuk pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hasil belajar IPAS menjadi indikator utama untuk melihat perubahan kemampuan murid, baik dalam pencapaian akademik maupun dalam penerapan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh ke dalam kehidupan sehari-hari.

IPAS merupakan mata pelajaran terpadu yang menggabungkan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk membantu murid memahami berbagai fenomena di alam dan masyarakat melalui pendekatan ilmiah. Melalui pembelajaran IPAS, murid dilatih untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap lingkungan sekitar. Selain itu, IPAS juga menekankan keterkaitan antara manusia, alam, dan teknologi sehingga murid mampu menghubungkan teori dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbudristek, 2022, hlm. 8).

Kualitas pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam aspek literasi, numerasi, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Berbagai evaluasi nasional maupun internasional menunjukkan bahwa sebagian besar murid masih berada pada level pemahaman konseptual dasar dan belum sepenuhnya mampu mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata. Menurut data Asesmen Nasional (AN) 2023 yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) menunjukkan bahwa masih terdapat proporsi signifikan murid yang belum mencapai kompetensi minimum dalam literasi dan numerasi, khususnya pada jenjang sekolah dasar (Kemendikbudristek, 2023, hlm. 14-18).

Berdasarkan data PISA 2022, rata-rata skor OECD untuk matematika adalah 472 poin, membaca 476 poin, dan sains 485 poin. Posisi puncak ditempati Singapura dengan skor 575 untuk matematika, 543 untuk membaca, dan 561 untuk sains, jauh melampaui negara-negara lain (OECD, 2023, hlm. 28). Delapan belas negara berhasil melampaui rata-rata OECD di ketiga bidang sekaligus, mulai dari Australia, Estonia, Finlandia, Jepang, Korea, hingga Singapura (OECD, 2023, hlm. 44). Indonesia mencatat skor 366 untuk matematika, 359 untuk membaca, dan 383 untuk sains pada PISA 2022, semuanya jauh di bawah rata-rata OECD (OECD, 2023, hlm. 427). Tren jangka pendek dari 2018 hingga 2022 memperlihatkan penurunan yang nyata: matematika turun 13,1 poin, membaca 12,4 poin, dan sains 13,2 poin (OECD, 2023, hlm. 427).

Penurunan ini bukan hanya milik Indonesia. Secara global, PISA 2022 mencatat penurunan rata-rata 15 poin untuk matematika dan 10 poin untuk membaca di negara-negara OECD, setara dengan hilangnya sekitar tiga perempat tahun belajar untuk matematika dan setengah tahun untuk membaca (OECD, 2023, hlm. 44). Selama dua dekade pelaksanaan PISA sebelumnya, perubahan skor rata-rata OECD antarperiode tidak pernah melampaui 4 hingga 5 poin, sehingga angka 2022 ini benar-benar tidak ada presedennya. COVID-19 tampak sebagai faktor utama, meskipun analisis tren jangka panjang mengungkap bahwa penurunan di bidang membaca sudah dimulai sejak 2012 dan sains sejak 2009, jauh sebelum pandemi menutup sekolah-sekolah di seluruh dunia (OECD, 2023, hlm. 44). Ada masalah struktural yang sudah mengendap lama sebelum krisis itu datang.

Untuk Indonesia, data sepuluh tahun terakhir dari 2012 hingga 2022 memperlihatkan gambaran yang lebih memprihatinkan: penurunan rata-rata 11,8 poin untuk matematika dan 42,1 poin untuk membaca. Persentase murid yang tergolong berprestasi rendah di bawah Level 2 untuk membaca bahkan meningkat 19,3 poin persentase dalam periode yang sama (OECD, 2023, hlm. 427). Data ini menunjukkan bahwa upaya peningkatan literasi dan kemampuan bernalar ilmiah murid Indonesia memerlukan perubahan yang sungguh-sungguh, bukan sekadar revisi kurikulum di atas kertas.

Memasuki tahun 2026, diharapkan sistem pendidikan Indonesia mulai bergerak lebih serius dalam memperbaiki kualitas pembelajaran sains sejak jenjang

dasar. Penguatan kompetensi pendidik, perluasan akses terhadap media pembelajaran yang lebih variatif, serta perbaikan pendekatan belajar yang selama ini terlalu bertumpu pada hafalan menjadi beberapa hal yang perlu segera ditangani. Pemanfaatan data evaluasi pendidikan secara berkelanjutan juga diharapkan dapat mempersempit kesenjangan mutu antardaerah, sehingga murid di berbagai wilayah memiliki kesempatan yang sama untuk mencapai kompetensi minimum dalam literasi sains.

Rendahnya capaian hasil belajar tersebut salah satunya disebabkan oleh pemanfaatan media pembelajaran yang belum digunakan secara optimal (Ge'e & Dahlan, 2025, hlm. 2-3). Kondisi ini mencerminkan bahwa pembelajaran sains yang dimulai sejak sekolah dasar belum sepenuhnya berhasil membekali murid dengan kemampuan memahami konsep, bernalar ilmiah, dan mengaitkan pengetahuan dengan konteks nyata. Sejumlah penelitian menyatakan bahwa rendahnya literasi sains pada PISA berkaitan erat dengan pembelajaran di SD yang masih menekankan hafalan, kurangnya aktivitas eksploratif, serta terbatasnya penerapan konsep IPAS secara kontekstual.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas IV SDN Bantarwaru 1, diperoleh data hasil belajar IPAS murid yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Persentase Nilai Hasil Belajar IPAS Kelas IV

No.	Rentang Nilai	Frekuensi	Kategori	KKTP
1.	0 - 60	0	Sangat Rendah	75
2.	61 - 75	10	Rendah	
3.	76 - 90	6	Cukup	
4.	91 – 100	2	Tinggi	
Jumlah Murid		18 Orang		
KetuntasanBelajar		Tuntas	8 Orang (44%)	
		Tidak Tuntas	10 Orang (56%)	

Table di atas terlihat bahwa sebagian besar murid belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dari 18 murid, sebanyak 10 orang (56%) masih berada di bawah KKTP yang ditetapkan yaitu 75, sedangkan murid yang telah mencapai ketuntasan hanya 8 orang (44%). Kondisi tersebut

menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS murid masih tergolong rendah, sehingga diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran agar hasil belajar IPAS dapat meningkat dan lebih banyak murid mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Sejalan dengan penelitian Reta dan Sari (2025, hlm. 5) yang menyebutkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar IPAS murid masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 dengan nilai rata-rata 69,8. Sebagian besar murid menganggap IPAS sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami karena cenderung menghafalkan materi yang banyak tetapi tidak mengetahui hubungannya dalam kehidupan sehari-hari (kontekstual), sehingga hanya sebagian kecil yang mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah.

Permasalahan rendahnya hasil belajar IPAS disebabkan oleh beberapa faktor. Maheswari, Hikmawati, dan Sutrio (2025, hlm. 6) menyatakan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar cenderung masih bersifat teoritis dan belum memberikan pengalaman belajar nyata kepada murid. Banyak pendidik belum menerapkan model pembelajaran inovatif yang melibatkan keaktifan murid dan masih mengandalkan metode ceramah serta buku teks. Keterbatasan media pembelajaran yang menarik juga membuat proses belajar menjadi monoton dan kurang menumbuhkan motivasi. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar, khususnya dalam ranah kognitif. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan berbasis pengalaman agar tujuan pembelajaran IPAS dapat tercapai secara optimal.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menjadi salah satu solusi inovatif untuk mengatasi masalah tersebut. Model PBL merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai sarana bagi murid untuk membangun pemahaman konsep dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Trianto (2024, hlm. 72) menegaskan bahwa PBL mendorong murid untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan menemukan solusi melalui pengalaman belajar langsung. Model ini berpotensi menumbuhkan kemandirian belajar dan meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPAS.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan PBL dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Model PBL membantu murid membangun pemahaman konseptual yang lebih mendalam dan meningkatkan kemampuan berpikir ilmiah. Penelitian yang dilakukan oleh Maheswari, Hikmawati, dan Sutrio (2025, hlm. 6) juga menunjukkan bahwa penerapan PBL berbantuan media digital meningkatkan hasil belajar fisika murid SD sebesar 22% dibandingkan metode tradisional. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa PBL dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran IPAS yang selama ini masih bersifat hafalan.

Karakteristik murid sekolah dasar yang menyukai aktivitas eksploratif menjadikan model PBL sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran IPAS. Mukni'ah dan Mudrikah (2025, hlm. 3) menyatakan bahwa murid sekolah dasar memiliki gaya belajar visual-kinestetik yang menuntut aktivitas belajar berbasis praktik. PBL memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar dengan cara menyelidiki dan berkolaborasi dengan teman sebayanya dalam menyelesaikan masalah. Pembelajaran seperti ini lebih menarik karena mendorong murid untuk berpikir dan bertindak aktif daripada hanya mendengarkan penjelasan pendidik.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mendukung keberhasilan model PBL. Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian materi, meningkatkan keterlibatan belajar, serta mendorong motivasi murid selama proses pembelajaran. Seiring perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran digital dan interaktif terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena memungkinkan murid berinteraksi langsung dengan materi serta memperoleh umpan balik secara cepat dan berkelanjutan (Khasanah & Khairani, 2025, hlm. 128).

Aplikasi *Educaplay* merupakan salah satu media digital yang dapat diintegrasikan dengan model PBL. Karuniawati dan Wijayanto (2024, hlm. 3) menjelaskan bahwa *Educaplay* menyediakan beragam aktivitas interaktif seperti *video quiz*, *matching games*, dan *crossword* yang dapat meningkatkan hasil belajar dan partisipasi murid dalam pembelajaran. Mukni'ah dan Mudrikah (2025, hlm. 4) menemukan bahwa penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar murid karena murid merasa seperti

bermain sambil belajar. Media ini mudah digunakan oleh pendidik dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran IPAS.

Integrasi antara model PBL dan aplikasi *Educaplay* memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Reta dan Sari (2025, hlm. 8) menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan *Educaplay* meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS hingga 30%. Kumalasari, Melati, dan Prabowo (2025, hlm. 6) juga menemukan bahwa kombinasi PBL dan *Educaplay* dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep murid. Sinergi antara model pembelajaran berbasis masalah dan media interaktif digital menjadikan proses pembelajaran lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar.

Penelitian sebelumnya sebagian besar meneliti efektivitas PBL dan *Educaplay* secara terpisah. Arsyad, Nur, dan Ammade (2025, hlm. 2) menyarankan agar penelitian selanjutnya mengkaji integrasi keduanya untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis teknologi yang efektif di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berfokus pada penerapan model PBL berbantuan aplikasi *Educaplay* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS murid sekolah dasar, dengan menekankan pada ranah kognitif yang mencakup pemahaman konsep dan kemampuan berpikir ilmiah.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian tentang pembelajaran berbasis masalah yang dikombinasikan dengan teknologi digital dalam konteks sekolah dasar. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam menerapkan strategi pembelajaran yang interaktif, menarik, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis serta peningkatan hasil belajar ranah kognitif. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Aplikasi *Educaplay* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, identifikasi masalah yang muncul dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar, antara lain:

1. Hasil belajar IPAS murid masih rendah, ditunjukkan oleh rata-rata murid yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
2. Proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).
3. Murid kurang aktif dan tidak terlibat secara optimal dalam kegiatan belajar.
4. Penggunaan media pembelajaran interaktif masih belum optimal, sehingga murid mudah bosan dan kurang termotivasi untuk memahami materi IPAS.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dirancang untuk memfokuskan kajian pada pengaruh model PBL berbantuan aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS murid Sekolah Dasar. Adapun rumusan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran kelas eksperimen yang menggunakan model PBL berbantuan aplikasi *Educaplay* dan kelas kontrol yang menggunakan *Direct Learning* berbantuan PPT dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana perbedaan peningkatan hasil belajar IPAS di SD antara kelas eksperimen yang menggunakan model PBL berbantuan aplikasi *Educaplay* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan media PPT?
3. Seberapa besar pengaruh model PBL berbantuan aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS di Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pada pengaruh model PBL berbantuan aplikasi *Educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS murid sekolah dasar. Tujuan penelitian ini secara rinci sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan gambaran proses pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan aplikasi *Educaplay* dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar IPAS di SD antara kelas eksperimen yang menggunakan model PBL berbantuan aplikasi *Educaplay* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* berbantuan media PPT.
3. Untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan model PBL berbantuan aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS di Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Jika penelitian yang dilakukan berhasil, maka diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, antara lain:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian dapat memberikan manfaat untuk ilmu pengetahuan melalui informasi tentang keefektifan model PBL berbantuan aplikasi *Educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS Sekolah Dasar.

2. Segi Kebijakan

Memberi arahan kebijakan dalam mengembangkan pendidikan untuk murid dalam pembelajaran IPAS yang baik untuk dilaksanakan serta diterapkan agar pembelajaran berpusat pada murid sesuai dengan kebijakan pemerintah.

3. Secara Praktis

- a. Bagi murid

- 1) Murid dapat meningkatkan hasil belajar IPAS.
- 2) Murid dapat meningkatkan aktivitas belajar serta interaksi dengan pendidik.
- 3) Murid memiliki pengalaman baru dalam mempelajari aplikasi *Educaplay*.

- b. Bagi pendidik

- 1) Pendidik mengetahui hambatan belajar yang dialami murid.
- 2) Pendidik memiliki gambaran pembelajaran IPAS menggunakan aplikasi *Educaplay*.
- 3) Menambah wawasan pendidik untuk menggunakan media berbasis aplikasi agar pembelajaran lebih menyenangkan.

- 4) Pendidik mengetahui solusi permasalahan yang dialami murid dalam pembelajaran IPAS.
- c. Bagi sekolah
 - 1) Sekolah mengetahui media yang dibutuhkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran IPAS.
 - 2) Sekolah melakukan evaluasi dan refleksi terhadap pembelajaran.
- d. Bagi peneliti
 - 1) Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat menjadi referensi yang menyediakan uraian serta landasan teoritis terkait pengaruh model PBL berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS. Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman dalam mengembangkan studi lanjutan yang relevan dengan inovasi pembelajaran berbasis teknologi.
 - 2) Bagi peneliti sendiri, penelitian ini memberikan manfaat sebagai sarana pembelajaran yang memperkaya pengalaman, wawasan, serta menambah informasi baru mengenai pengaruh model PBL berbantuan aplikasi *Educaplay* dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPAS. Selain itu, penelitian ini menjadi bekal penting bagi peneliti sebagai calon pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif.

F. Definisi Operasional

1. Model Problem Based Learning (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada murid (*student centered*) dan menekankan pada proses penyelesaian masalah sebagai sarana utama dalam membangun pengetahuan murid. Sejalan dengan teori Yew dan Goh (2021, hlm. 2), "*Problem Based Learning (PBL) is a student centered pedagogy in which students learn about a subject through the experience of solving an open-ended problem,*" yang berarti bahwa PBL adalah model pembelajaran di mana murid mempelajari suatu materi melalui pengalaman menyelesaikan masalah terbuka. Dengan demikian, PBL menekankan keterlibatan aktif murid dalam proses pemecahan masalah sebagai sarana utama untuk membangun pemahaman dan pengetahuan.

Model PBL merupakan salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang berorientasi pada murid dan menekankan pada pemecahan masalah kontekstual sebagai sarana membangun pengetahuan. Model ini dirancang untuk membantu murid mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif melalui kegiatan investigatif. Menurut Reta dan Sari (2025, hlm. 3), PBL merupakan model pembelajaran yang menempatkan murid sebagai pusat kegiatan belajar dan menjadikan masalah nyata sebagai stimulus untuk mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah. Proses ini membantu murid memahami konsep secara mendalam karena mereka belajar melalui pengalaman langsung dan refleksi.

Pendapat lain dikemukakan oleh Maheswari, Hikmawati, dan Sutrio (2025, hlm. 5) yang menjelaskan bahwa PBL merupakan model pembelajaran yang melibatkan murid dalam proses menemukan solusi terhadap masalah yang autentik melalui kolaborasi dan eksplorasi ilmiah. Model ini mendorong murid untuk mengidentifikasi masalah, mengajukan hipotesis, mencari informasi relevan, serta mengkomunikasikan hasil temuannya. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih aktif, bermakna, dan berpusat pada murid.

Penelitian Ayu, Erita, dan Movitaria (2025, hlm. 4) menunjukkan bahwa penerapan model PBL dalam pembelajaran sains berbantuan media digital mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar murid sekolah dasar secara signifikan. Hal ini terjadi karena model PBL memberi kesempatan kepada murid untuk berperan sebagai peneliti muda yang mengeksplorasi konsep ilmiah melalui permasalahan sehari-hari. Dengan demikian, murid tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pengetahuannya sendiri melalui proses berpikir tingkat tinggi.

Penelitian lain oleh Ariyanti dan Sulianto (2025, hlm. 3) menegaskan bahwa penerapan PBL pada mata pelajaran IPAS dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir analitis murid. Model ini efektif karena mengaitkan pembelajaran dengan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan murid sekolah dasar. Pembelajaran semacam ini mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemandirian belajar. Dengan demikian, murid tidak hanya memahami konsep ilmiah, tetapi juga terampil menerapkan pengetahuan untuk menyelesaikan masalah di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, model PBL dapat dipahami sebagai pendekatan pembelajaran yang menempatkan murid sebagai pusat kegiatan belajar melalui pemecahan masalah autentik secara kolaboratif. Model ini terdiri dari lima tahapan sistematis yang mendorong murid untuk berpikir kritis, kreatif, dan reflektif dalam menemukan solusi. PBL efektif diterapkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar karena mampu meningkatkan kemampuan berpikir ilmiah dan hasil belajar pada ranah kognitif.

2. Aplikasi *Educaplay*

Aplikasi *Educaplay* merupakan salah satu media digital interaktif yang memfasilitasi pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Melalui berbagai fitur seperti kuis, teka-teki, dan permainan kata, aplikasi ini membantu menciptakan suasana belajar yang menarik dan partisipatif di kelas. Rahmadiana et al. (2024, hlm. 90) menyatakan bahwa *Educaplay* merupakan platform pembelajaran berbasis web yang menyediakan beragam permainan edukatif dan mampu meningkatkan keterlibatan murid karena menghadirkan aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Educaplay merupakan salah satu platform pembelajaran yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital interaktif berbasis teknologi. Platform ini dirancang dengan tampilan yang menarik dan bersifat interaktif, serta dilengkapi berbagai fitur pembelajaran seperti *video quiz*, *froggy jumps*, *word games*, *puzzle*, *map quiz*, *memory game*, *matching game*, *riddle*, *crossword*, dan *word search puzzle*. Pemanfaatan *Educaplay* dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran sekaligus menyusun perangkat ajar, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien (Shiddiqi & Nuruddin, 2025, hlm. 3).

Educaplay adalah alat atau platform daring yang memungkinkan pendidik merancang permainan atau media pembelajaran edukatif secara gratis dengan hasil yang kreatif dan profesional. Pemanfaatan platform *Educaplay* mampu menunjang berbagai aspek pembelajaran murid, antara lain peningkatan pemahaman konsep, pengembangan keterampilan, kemampuan refleksi dan argumentasi, serta memperkuat interaksi antara pendidik dan murid dalam proses pembelajaran (Sison, 2021, hlm. 4).

Educaplay merupakan aplikasi interaktif yang dapat memberikan umpan balik langsung kepada murid dalam proses pembelajaran, memperluas variasi aktivitas belajar, serta membantu pendidik mengukur capaian belajar secara real-time (Dewi et al., 2025, hlm. 77). *Educaplay* mendorong kreativitas murid dan fleksibilitas pendidik karena konten pembelajarannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik, serta tingkat kemampuan murid. *Educaplay* merupakan media pembelajaran digital berbasis permainan yang menyediakan aktivitas interaktif serta mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar murid (Retta, Lisandra, & Hajuan, 2024, hlm. 4).

Berdasarkan berbagai teori di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Educaplay* merupakan media pembelajaran digital interaktif berbasis permainan yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Keberagaman fitur yang dimiliki *Educaplay* memungkinkan terciptanya pembelajaran yang menarik, partisipatif, dan fleksibel, baik bagi murid maupun pendidik. Penggunaan *Educaplay* tidak hanya membantu pendidik dalam menyampaikan materi dan menyusun perangkat pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman murid melalui aktivitas belajar yang interaktif dan kontekstual. Dengan demikian, *Educaplay* berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan dan efektif untuk menunjang pembelajaran di era digital.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator utama yang menunjukkan sejauh mana murid mencapai tujuan pendidikan setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran IPAS, hasil belajar mencerminkan kemampuan murid memahami konsep, bersikap ilmiah, serta menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Bloom (1956, hlm. 7) mengelompokkan hasil belajar ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Ketiga ranah tersebut saling berhubungan dan membentuk dasar penguasaan kompetensi yang utuh.

Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh murid setelah mengikuti pembelajaran, dilihat dari peningkatan skor evaluasi seperti tes atau latihan setelah diberikan perlakuan (Rosinah, 2024, hlm. 120). Hasil belajar tidak hanya

mencerminkan penguasaan materi, tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan sikap positif terhadap proses belajar (Simatupang et al., 2024, hlm. 5). Dalam pembelajaran IPAS, pengembangan kemampuan berpikir ilmiah dan keterampilan proses dalam belajar menjadi aspek yang penting untuk ditingkatkan.

Teori lain dikemukakan oleh Sani (2021, hlm. 18) yang menjelaskan bahwa hasil belajar sains ditandai oleh kemampuan murid dalam memahami konsep serta menerapkan keterampilan proses ilmiah, seperti mengamati, menanya, menalar, dan menyimpulkan. Pembelajaran yang menekankan keterampilan proses akan menghasilkan pemahaman yang lebih bermakna. Selain itu, Widodo dan Wuryastuti (2022, hlm. 63) menegaskan bahwa hasil belajar IPAS pada jenjang sekolah dasar harus diarahkan pada pemahaman konsep dasar secara kontekstual serta pengembangan keterampilan berpikir ilmiah sejak dini. Hasil belajar yang baik tercapai apabila murid mampu mengaitkan konsep IPAS dengan fenomena di lingkungan sekitarnya.

Hasil belajar tidak hanya diukur dari penguasaan materi, tetapi juga dari keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan teori dari Mulyasa (2021, hlm. 97) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan wujud dari pencapaian kompetensi murid yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap, yang diperoleh melalui proses pembelajaran aktif dan bermakna. Hasil belajar akan optimal apabila murid terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa teori di atas, hasil belajar IPAS dapat dipahami sebagai kemampuan yang dicapai murid setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencerminkan pemahaman konsep, sikap ilmiah, dan keterampilan dalam menerapkan pengetahuan. Dalam penelitian ini, fokus diarahkan pada hasil belajar ranah kognitif, khususnya kemampuan murid dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep IPAS dalam konteks kehidupan sehari-hari melalui penerapan keterampilan proses IPAS dalam pembelajaran.

Berdasarkan definisi operasional yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pengaruh PBL berbantuan aplikasi *Educaplay* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS di sekolah dasar. Model PBL yang berpusat pada murid dan menekankan pemecahan masalah autentik mendorong keterlibatan aktif, pengembangan berpikir kritis, serta kemampuan analitis dalam memahami

konsep IPAS. Dukungan aplikasi *Educaplay* sebagai media digital interaktif berbasis permainan semakin memperkuat proses pembelajaran melalui aktivitas yang menarik, partisipatif, dan memberikan umpan balik langsung. Kombinasi keduanya menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, kontekstual, dan inovatif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar murid, khususnya pada ranah kognitif dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep IPAS dalam kehidupan sehari-hari.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran mengenai struktur penulisan secara menyeluruh. Bagian ini menjelaskan susunan bab, urutan penyajian pembahasan, serta keterkaitan antar bab sehingga membentuk satu kesatuan yang utuh dalam skripsi. Adapun sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan bertujuan mengantarkan pembaca pada topik dan permasalahan yang akan dibahas. Bagian ini menekankan pada pemaparan masalah penelitian sebagai fokus utama kajian. Penelitian dilakukan karena adanya kesenjangan antara kondisi yang diharapkan dengan kondisi yang terjadi di lapangan, sehingga diperlukan analisis lebih mendalam. Melalui pendahuluan, pembaca diharapkan dapat memahami arah, ruang lingkup, dan fokus penelitian secara jelas sebagai landasan memahami keseluruhan isi skripsi secara ilmiah.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran memuat pembahasan mengenai landasan teoretis yang relevan dengan permasalahan penelitian. Bab ini mengulas teori, kebijakan, konsep, serta peraturan yang didukung oleh hasil penelitian terdahulu. Selain menyajikan teori yang ada, bab ini juga menggambarkan alur pemikiran peneliti dalam menganalisis masalah penelitian berdasarkan referensi yang relevan. Kajian teori pada bab ini berfungsi sebagai dasar dalam pembahasan hasil penelitian.

Bab III Metode Penelitian menjelaskan secara terperinci dan sistematis mengenai pendekatan, prosedur, serta teknik yang digunakan dalam penelitian. Bab ini menguraikan langkah-langkah penelitian yang diterapkan untuk memecahkan permasalahan penelitian dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan menyajikan hasil pengolahan dan analisis data yang diperoleh dari penelitian. Penyajian hasil disusun secara sistematis sesuai dengan rumusan masalah, disertai pembahasan untuk menginterpretasikan temuan penelitian. Bab ini menitikberatkan pada pemaparan data penelitian, termasuk subjek dan objek yang diteliti, guna memberikan jawaban yang komprehensif terhadap rumusan masalah dan hipotesis penelitian.

Bab V Simpulan dan Saran berisi rangkuman hasil penelitian dan rekomendasi. Simpulan merupakan interpretasi akhir dari hasil analisis yang bertujuan menjawab rumusan masalah penelitian. Penyajian simpulan dapat disusun secara ringkas, baik dalam bentuk uraian singkat maupun poin-poin sesuai dengan jumlah permasalahan penelitian. Sementara itu, saran berisi rekomendasi yang ditujukan bagi peneliti selanjutnya, pembuat kebijakan, praktisi, serta pihak-pihak terkait sebagai bahan pertimbangan dan tindak lanjut dari hasil penelitian.