

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini hampir digunakan pada setiap kebutuhan manusia. Salah satu aspek yang tidak luput dari perkembangan teknologi informasi yaitu pendidikan. Dalam dunia pendidikan, teknologi digunakan sebagai bagian dari media pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih menarik, tidak monoton, dan mudah disampaikan. Hadirnya teknologi yang berkembang saat ini telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah maupun lembaga pendidikan lainnya. Saat ini pembelajaran di beberapa sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas, sudah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era global ini (Nahdi dkk, 2020, h. 77)

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan teknologi sebagai sumber dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif bagi peserta didik. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perangkat sebagai penunjang dalam proses belajar peserta didik untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Widianto dkk, 2021, h. 218). Namun perlu adanya perhatian dari seorang pendidik sebelum menggunakan media pembelajaran untuk memperhatikan sekitarnya terutama keadaan dan karakteristik peserta didik guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 tahun 2013 tentang standar proses Pendidikan dasar dan menengah pada ayat 13 yaitu “pemanfaatan teknologi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran”. Namun kenyataannya didalam proses pembelajaran guru belum menggunakan media dan mengajar dengan metode ceramah (konvensional), karena masih kurang paham penggunaan teknologi. Oleh sebab itu menjadi seorang guru tidak hanya dituntut melakukan sistem pembelajaran yang baik dan inovatif tapi harus pandai juga menciptakan media dan menggunakannya saat pembelajaran.

Perubahan dalam dunia pendidikan terus dilakukan oleh pemerintah Indonesia, salah satunya adalah adanya keterbaruan pada kurikulum yang digunakan di sekolah saat ini di setiap jenjangnya. Jenjang Sekolah Dasar (SD) saat ini sedang gencar-gencarnya untuk mengimplementasikan kurikulum merdeka. Keterbaruan dalam kurikulum merdeka salah satunya pada mata pelajaran yang digunakan. Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) kedua mata pelajaran tersebut menjadi digabung pada penerapan kurikulum merdeka. IPAS juga mengajarkan pembelajaran yang lebih kompleks sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan pembelajaran IPAS yang bersifat holistik agar siswa memiliki rasa kepekaan terhadap lingkungan belajar alam dan sosialnya (Inggit Dyaning Wijayanti1, 2023, h. 2101).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan mempertimbang

kan bahwa anak usia SD/MI masih melihat segala sesuatu secara apa adanya, utuh dan terpadu maka pembelajaran IPA dan IPS disederhanakan menjadi satu nama yaitu IPAS. Hal ini juga dilakukan dengan pertimbangan anak SD/MI masih dalam tahap berfikir konkrit/ sederhana, holistik, komperhensif, dan tidak detail.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh setelah menerima pengalaman pembelajaran dari guru atau pendidik. Hasil tersebut mengarah pada pengalaman peserta didik pada ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar berpengaruh dalam proses pembelajaran karena memungkinkan guru untuk menilai perkembangan pengetahuan serta kemampuan psikomotorik peserta didik dalam mencapai tujuan-tujuan belajar melalui proses belajar-mengajar (Agusti, 2022, h. 5795). Keberhasilan proses pembelajaran pada pelajaran dapat dilihat dari bagaimana siswa menguasai materi tersebut serta bagaimana hasil belajarnya (Khofifah dkk., 2020, h. 481)

Hasil belajar yang rendah merupakan suatu masalah dalam proses pembelajaran. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar Menurut Susanto dalam (Ayu & Agustiana, 2019, h.16) hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal yaitu, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode dan media serta dukungan lingkungan keluarga. salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut dapat menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan

sehingga berakibat pada kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, yang berdampak pada penurunan hasil belajar.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Annisa Mardatillah, dkk 2023, h. 103) Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebaliknya, tidak menggunakan media pembelajaran dapat menyebabkan siswa kesulitan memahami materi, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu cara untuk memperkaya variasi dalam proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Minat belajar yang tinggi dapat menghasilkan pencapaian hasil belajar yang optimal dan efektif (Neni Isnaeni dan Dewi Hildayah, 2020, h. 149). Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi sarana dalam menunjang proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran, hasil belajar peserta didik lebih meningkat.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik yang dibutuhkan dapat mendorong peningkatan hasil belajar siswa, hal ini disebabkan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran. Namun pada kenyataannya masih ditemukan guru yang tidak menggunakan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti di SDN 107400 Bandar Khalipah, ditemui bahwa ketika guru melaksanakan pembelajaran di kelas sebagian besar siswa masih pasif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran hanya didominasi oleh guru. Guru belum menggunakan media pembelajaran sehingga menjadikan pembelajaran di kelas terasa monoton dan tidak menarik. Hasil belajar dari beberapa siswa pada mata pelajaran IPAS juga masih banyak yang di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal

tersebut sebagaimana dokumentasi nilai ujian tengah semester siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas V sebagai berikut:

Tabel 1.1 Nilai Ujian Tengah Semester Kelas V

No	KTTP	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	≥ 70	Tuntas	7	29%
2.	≤ 70	Belum Tuntas	17	71%
Total Siswa			24	100%

(Sumber : buku nilai guru kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah T.A2024/2025)

Berdasarkan beberapa uraian di atas peneliti menawarkan media pembelajaran *game edukasi* digital yang dapat dijadikan pilihan oleh guru sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Perlu adanya pembaruan media pembelajaran berupa media berbasis permainan dan teknologi yang digunakan guru agar mampu menarik perhatian siswa secara maksimal dan mampu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran (Solikah, 2020, h.6).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media *e-learning game edukasi* digital yaitu *Wordwall* sebagai media pembelajaran atau sebagai alat bantu penelitian dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS pada materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh. Peneliti tertarik menggunakan media *Wordwall* karena saat ini media yang berbasis *e-learning* lebih mudah untuk disampaikan dan diakses oleh peserta didik sendiri menggunakan *smartphone* tanpa terkendala jarak dan waktu. *Wordwall* juga dapat diakses melalui situs <https://Wordwall.net>. *Wordwall* merupakan suatu situs pembelajaran yang dimana guru dapat membuat berbagai template pembelajaran yang didesain (Rosdiani dkk, 2021, h. 248). *Template* untuk kuis di aplikasi *Wordwall* mencakup berbagai jenis soal seperti *quiz* pilihan ganda, teka-teki silang, permainan memilah kartu, mencocokkan gambar, dan lain-lain. Banyaknya pilihan template kuis yang

berbentuk *game* , mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar sehingga pembelajaran terasa lebih interaktif.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti melakukan suatu penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Digital Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada IPAS Kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa yang rendah karena kurangnya penggunaan media pembelajaran di kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah.
2. Pembelajaran yang monoton karena kurangnya pemanfaatan teknologi saat pembelajaran di SDN 107400 Bandar Khalipah.
3. Saat proses belajar mengajar Guru tidak menggunakan media pembelajaran.
4. Siswa yang pasif saat pembelajaran dan kurang semangat mengikuti pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini yaitu “pengaruh media pembelajaran *game* edukasi *digital Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh dengan topik Bagaimana Bernafas Membantuku Melakukan Aktivitas Sehari-hari di kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah T.A 2024/2025”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan batasan masalah yang diuraikan diatas maka peneliti menyimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh media pembelajaran *game* edukasi *digital Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh dengan topik Bagaimana Bernafas Membantuku Melakukan Aktivitas Sehari-hari di kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah T.A 2024/2025”.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah “untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *game* edukasi *digital Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh dengan topik Bagaimana Bernafas Membantuku Melakukan Aktivitas Sehari-hari di kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah T.A 2024/2025”.

1.6 Manfaat Penelitian

Setelah penelitian dilakukan diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis dan secara praktis.

1. Secara Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SD/MI dan membantu guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi agar proses belajar mengajar lebih efektif.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat membantu kontribusi agar ilmu teknologi semakin berkembang dan dimanfaatkan di dunia Pendidikan.
2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa : dapat meningkatkan hasil belajar IPAS khususnya pada materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh.
- b. Bagi guru : hasil penelitian ini dapat dijadikan Gambaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media *game* edukasi *digital Wordwall* dalam proses belajar mengajar.
- c. Bagi sekolah : penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi sekolah dalam memperbaiki kualitas pembelajaran.
- d. Bagi peneliti selanjutnya : hasil penelitian ini kedepannya dapat dijadikan sebagai sumber rujukan atau informasi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian.

