

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran IPAS adalah mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum merdeka. Sartika dkk., (2023) menyatakan bahwa mata pelajaran IPA dan IPS digabung ke dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai kebijakan baru kurikulum merdeka. Tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk mendorong peserta didik untuk mengelola lingkungan alam dan sosial secara menyeluruh, sejalan dengan pendapat Agustina dkk., (2022) bahwa tujuan pembelajaran IPAS dalam kurikulum ini untuk menumbuhkan rasa keingintahuan siswa, mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan aktif, meningkatkan keterampilan inkuiri mereka, meningkatkan kesadaran diri mereka serta lingkungan mereka tentang konsep-konsep IPAS.

Menurut Septiana (2023) yang menjelaskan bahwa tujuan tersebut tercemin dalam capaian IPAS fase C yang terdiri dari dari peserta didik akan dikenalkan dengan sistem komponen yang saling berhubungan melalui aturan tertentu untuk menjalankan fungsi yang terkait dengan konteks keberagaman. Berdasarkan tujuan dan harapan tersebut, maka sebagai seorang pendidik harus berusaha mencapainya dan menerapkannya secara realitas, pemilihan media pembelajaran yang dapat

diterapkan selama pembelajaran berlangsung dapat membantu mencapai target. media yang dipilih harus dapat membantu proses pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga siswa lebih aktif.

Game merupakan sebuah inovasi untuk menciptakan media yang menyenangkan bagi siswa dan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan. Istilah *game* merupakan permainan yang memacu pada konsep kelincahan intelektual. Menurut Suryadi (2018) yang menuturkan arti dari *game* merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan kemampuan kecerdasan, kemampuan penalaran, saktik yang di pakai saat berinteraksi dengan suatu sistem, dan konflik yang secara sadar dikembangkan untuk menciptakan permainan yang menyenangkan.

Game edukasi menurut Noemí (2014) diartikan sebagai sebuah permainan yang berpengaruh pada proses pembelajaran dengan memanfaatkan keterampilan dan kemampuan siswa untuk mencapai tujuan game tersebut. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Borman (2019) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran seperti *game* edukasi adalah permainan benbentuk teknologi digital yang dapat digunakan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran yang direncanakan dapat menghasilkan peningkatan pemahaman siswa, kemampuan dan motivasi mereka untuk belajar. *Game* edukasi dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar siswa.

Word Wall merupakan sebuah game edukasi dapat diakses melalui situs *website* dan dapat diterapkan sebagai alat media penunjang proses

pembelajaran yang menarik. Aplikasi ini menawarkan berbagai *template game* yang bisa digunakan oleh guru sebagai alat penyampaian materi serta bahan evaluasi. Menurut Lubis (2022) yang menjelaskan bahwa *Word Wall* adalah aplikasi yang menyediakan berbagai permainan yang dapat diisi dengan materi pelajaran serta kuis atau soal evaluasi. Pada *Game Word Wall* memiliki banyak sekali *template* yang dapat digunakan membuat kuis dalam penggunaan *Word Wall*, sejalan dengan pendapat Sinaga (2022) yang menjelaskan bahwa *Word Wall* memiliki sejumlah fitur yang bervariasi, terdiri dari kuis kartu acak (*Random Cards*), crossword (*Teka-teki silang*), dan banyak lagi fitur menarik lainnya. Penggunaan game edukasi *Word Wall* dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan berbagai macam karakteristik dalam diri siswa.

Karakteristik siswa adalah karakteristik yang merujuk pada ciri khusus yang mencerminkan perkembangan dan kebutuhan yang beragam pada setiap anak, baik secara individu maupun dalam kelompok tertentu. Menurut Hayati (2021) yang menjelaskan bahwa pada dasarnya siswa sekolah dasar yang memasuki masa remaja memahami bahwa mereka memiliki kebutuhan dasar seperti kesenangan dalam bermain, aktivitas fisik yang menyenangkan, preferensi untuk bekerja kelompok, dan kecenderungan untuk memahami melalui pengalaman langsung, guru harus memiliki kemampuan memahami karakteristik yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa karena karakteristik ini akan dipertimbangkan dalam membuat perencanaan pelaksanaan pembelajaran sebagaimana

diungkapkan Hidayatulloh dkk., (2023) yang menuturkan bahwa memahami karakteristik siswa sangat krusial bagi guru karena menjadi landasan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efisien. Strategi pembelajaran ini meliputi beragam metode dan teknik yang diterapkan untuk mencapai tujuan disesuaikan kebutuhan siswa. *Game* yang bisa implementasikan adalah *Word Wall* sebagai alat untuk membantu guru menyampaikan materi dan sebagai bahan evaluasi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas tinggi.

Penggunaan media tentunya memiliki dampak pada proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sependapat dengan Sukma (2022) yang menuturkan bahwa dampak yang diperoleh siswa lebih terlibat untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan mereka lebih berani mengatakan apa yang mereka pikirkan .didepan kelas maupun luar kelas selain itu menurut Susanto (2022) tentang penggunaan game edukasi berbasis *Wor Wall* bisa menambah motivasi belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Al-Qonita dkk., (2023) bahwa efektivitas pengguaan aplikasi *Word Wall* berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan teori-teori dan hasil penelitian sebelumnya maka diketahui bahwa penggunaan media *game* edukasi *Word Wall* akan berpengaruh pada nilai hasil belajar IPAS karena dianggap memiliki keefektifan dengan dibuktikan melalui kegiatan penelitian dengan memilih subjek yang memenuhi kriteria seperti permasalahan yang ada pada SDN Karangtengah 4 Ngawi. Pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas V masih

kurang dalam menggunakan media pembelajaran terutama yang berbasis teknologi masih jarang diterapkan. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa sering merasa jenuh dan tidak ada motivasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran serta mengakibatkan nilai belajar siswa yang buruk pada ulangan harian IPAS “BAB 6 Indonesia Kaya Raya” maka dari itu peneliti ingin mengetahui tentang keefektifan penggunaan media *game* edukasi *Word Wall* terhadap hasil belajar IPAS di sekolah dasar. Penerapan media *game* edukasi *Word Wall* ini tentunya akan membantu dalam memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga diharapkan mampu menambah hasil belajar IPAS kelas V “BAB 6 Indonesia Kaya Raya”

B. Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti membatasi topik penelitian ini sebagai berikut :

1. Media pada penelitian ini menerapkan *game* edukasi *Word Wall*.
2. Mata pelajaran IPAS kelas V SDN Karangtengah 4 Ngawi Bab 6 “Indonesia Kaya Raya” Topik A “Bagaimana Bentuk Indonesiaku”
3. CP Kompetensi : Siswa mampu menggunakan peta konvensional/digital untuk mengenal letak dan geografis Negara Indonesia.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dibahas berdasarkan batasan masalah yang ada adalah: Apakah penggunaan media *game* edukawi *Word Wall* efektif digunakan terhadap hasil belajar IPAS di SDN Karangtengah 4 Ngawi?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini, seperti yang ditunjukkan dalam rumusan masalah, adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *game* edukasi *Word Wall* terhadap hasil belajar IPAS di SDN Karangtengah 4 Ngawi.

E. Kegunaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan, adapun kegunaan penelitian ini ialah :

1. Teoretis

Penggunaan *Game* Edukasi *Word Wall* dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sebagai landasan untuk mengembangkan penelitian yang lebih luas mengenai *game* edukasi *Word Wall*

2. Praktis

a. Bagi Guru Sekolah Dasar

Penelitian ini dapat membantu guru tentang kreatifitas guru dalam mengajar, memberikan manfaat sebagai penunjang dalam

menyusun pembelajaran, memberi informasi kepada guru tentang kegiatan belajar yang kreatif, aktif dan menyenangkan.

b. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan informasi ilmu, tentang efektivitas penggunaan media *Game Edukasi Word Wall* terhadap evaluasi pembelajaran murid selama kegiatan pembelajaran, serta mengetahui bahwa melalui media penggunaan media akan berpengaruh pada nilai belajar siswa, selain itu media memberikan motivasi kepada siswa bahwa pembelajaran tidak hanya menggunakan media yang abstrak saja melainkan media yang berbasis game. dengan penelitian ini diharapkan dapat berdampak pada pengalaman yang sangat berguna bagi peneliti sendiri.

F. Definisi Oprasional Variabel

Berdasarkan penjabaran mengenai arahan tentang penelitian ini, berikut penjelasan mengenai definisi oprasional variabel penelitian:

1. *Game* Edukasi merupakan *game* yang digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar kepada siswa dengan menggunakan game tersebut. Tujuan dari *game* edukasi ini adalah agar guru dapat menyampaikan informasi materi pembelajaran melalui bermain yang menyenangkan dan interaktif, game edukasi *Word Wall* merupakan sebuah aplikasi permainan yang

dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan situasi yang seru berbasis *game*. Peneliti memanfaatkan media berbentuk *game* yang dapat dipergunakan guru dan siswa dalam kelas.

2. Hasil pembelajaran IPAS ialah evaluasi yang didapatkan dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan Bab 6 “Indonesia Kaya Raya” Topik A “Bagaimana Bentuk Indonesiaku”