

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum memiliki urgensi utama dalam dunia pendidikan yang tujuannya untuk memberi arah dalam pelaksanaan pendidikan. Kurikulum berisi perencanaan proses pembelajaran yang memuat sebuah proses pada saat memperoleh pengetahuan dan pengalaman ketika berkegiatan di sekolah (Marlina, 2022). Dalam jurnal (Ti Allutfia & Maryanti Setyaningsih, 2023) Ditinjau dari fungsinya kurikulum mengatur rancangan, pelaksanaan serta evaluasi kegiatan pembelajaran. Sebagai tujuan dari suatu pembelajaran perkembangan kurikulum juga menyesuaikan kebutuhan pendidikan (Rahman Prasetyo & Hamami, 2020) berpendapat terkait kualitas kurikulum yang berkualitas merupakan kurikulum dapat mengalami perkembangan selaras dengan perubahan zaman yang selalu berkembang. Kurikulum perlu diperbarui setiap waktunya, terdapatnya perkembangan IPTEK maka kurikulum juga harus menyesuaikan dengan perkembangan yang ada.

Pengembangan kurikulum menyesuaikan perkembangan zaman melatarbelakangi diberlakukannya KUMER (Kurikulum Merdeka) oleh menteri pendidikan Nadiem Anwar Makarim. Lahirnya Kurikulum Merdeka merupakan jawaban dari tantangan pendidikan di era saat ini. Kurikulum Merdeka diharap dapat menjadi jawaban atas masalah *learning loss* yang merupakan akibat dari pandemi serta dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kemampuan individual yang diminati. Pentingnya

pengembangan sebuah kurikulum ini didasarkan pada kebutuhan zaman, sehingga kurikulum perlu ada pengembangan untuk menyesuaikan.

Implementasi Kurikulum Merdeka pada saat ini memberikan kebebasan guru menggunakan sistem pembelajaran yang beragam. Kurikulum Merdeka memiliki fokus utama dalam proses pembelajaran yaitu untuk siswa dan guru sebagai fasilitator. Guru memiliki kebebasan dalam memilih perangkat ajar sesuai dengan kondisi kebutuhan siswa (Faiz & Kurniawaty, 2020). Implementasi Kurikulum Merdeka memiliki tujuan untuk mendalami minat bakat yang dimiliki siswa dalam bentuk kegiatan pembelajaran atau budaya sekolah untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila.

Pergantian kurikulum menuntut kesiapan guru dan semua komponen sekolah untuk melakukan pengembangan kompetensi. Guru dituntut untuk mengikuti pelatihan serta mencari informasi terkait implementasi Kurikulum Merdeka guna dalam pelaksanaannya dapat diterapkan dengan baik (Vania Sasikirana & Yusuf Tri Herlambang, 2020). Kepala sekolah sebagai penanggung jawab dalam pengadaan pelatihan khusus untuk para guru dalam persiapan pembelajaran sesuai kebijakan Kurikulum Merdeka (Rapang et al., 2022). Karena dalam Kurikulum Merdeka memiliki perbedaan dengan kurikulum 2013 (K13) yang telah diterapkan sebelumnya sehingga memerlukan sebuah penyesuaian.

Konsep dari Kurikulum Merdeka adalah merdeka belajar. Terdapat beberapa hal yang perlu dikaji ketika pengimplementasian kurikulum merdeka

di sekolah dasar terutama tentang penyerderhanaan kurikulum, pelaksanaan ujian nasional, penyerderhanaan rancangan pembelajaran serta profesi guru (Daga, 2020). Kurikulum yang menjadi dasar pendidikan dalam sistem Kurikulum Merdeka lebih disederhanakan. Tujuan dari penyerderhanaan kurikulum ini yakni agar kompetensi yang dimiliki peserta didik sesuai dengan tuntutan serta kebutuhan zaman.

Kurikulum Merdeka memiliki pembaruan yaitu pengintegrasian mata pelajaran IPA dan IPS menjadi (IPAS). IPAS ialah sebuah mata pelajaran pada Kurikulum Merdeka yang memiliki tujuan mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. IPAS dapat didefinisikan sebagai ilmu yang memiliki kaitan dengan materi makhluk hidup dan benda mati atau manusia sebagai makhluk individu ataupun makhluk sosial (Rofiq, 2020). IPAS berperan penting membantu siswa dalam mencari tau bagaimana cara alam bekerja dan bagaimana cara berinteraksi dengan manusia.

Implementasi IPAS pada siswa sekolah dasar pembelajaran IPAS digabungkan dalam 1 persemester, tidak seperti pembelajaran sebelumnya antara pelajaran IPA dan IPS dipisah tidak ada penggabungan. Penggabungan IPAS memiliki teknis semester 1 IPA dan semester 2 IPS. Pembelajaran IPAS memberikan kebebasan untuk pendidik atau guru dan siswa untuk berinovasi dalam pembelajaran, belajar mandiri dan kreatif (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Kebebasan berinovasi dalam proses pembelajaran ini dapat dimulai dari guru yang menciptakan suasana belajar atau memvariasikan pengalaman pembelajaran siswa yang menyenangkan, dengan adanya suatu kebebasan ini

guru dituntut untuk menciptakan kelas yang aktif agar pembelajaran tidak monoton.

Penciptaan pengalaman belajar siswa yang menyenangkan guru dapat menerapkan model pembelajaran yang sesuai dan dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. *Game Based Learning* model pembelajaran yang mencakup pemanfaatan teknologi digital sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah, efektif serta efisien dan lebih mudah menyesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini yang serba digital. *Game Based Learning* adalah metode belajar dengan berbantuan game agar menunjang proses belajar siswa. Metode permainan merupakan suatu metode penyajian materi melalui berbagai bentuk kegiatan permainan agar membuat kondisi santai namun serius yang membuat pelajar dapat menikmati proses pembelajaran dengan menyenangkan (Putra et al., 2024).

Pemanfaatan media berbasis teknologi dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Kurikulum Merdeka. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yakni media dan gaya belajar. Hasil serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal hendaknya guru sehingga lebih meningkatkan pengawasan dan pembinaan selama kegiatan belajar mengajar dengan pemilihan dan penerapan media pembelajaran yang tepat (Dewi Astiti et al., 2021).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif menjadi solusi untuk membuat variasi pembelajaran yang menarik. Media

*WordWall* memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar serta minat belajar siswa (Hilmi Fadhillah Akbar, 2023). *WordWall* merupakan media interaktif yang dapat digunakan media dalam pembelajaran, berbentuk game yang dapat digunakan untuk memotivasi dalam pemahaman materi yang diberikan guru, serta dapat meningkatkan kemampuan daya pikir dan daya saing siswa dalam memahami materi pembelajaran (Khairunisa, 2021).

Di SDN 01 Nambangan Kidul pembelajaran belum melibatkan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif yang mengakibatkan tidak terdapat variasi dalam pembelajaran, yang mengakibatkan hasil belajar siswa yang tidak sesuai dengan ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *WordWall* guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memberikan variasi pada saat proses pembelajaran agar pelaksanaan pembelajaran tidak monoton serta yang utama ialah meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 01 Nambangan Kidul.

Penelitian (Kurnia et al., 2023) mendapatkan data hasil yang mengalami kenaikan signifikan ketika menerapkan media *game* berbasis edukasi *WordWall* pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4. Penelitian lain dalam (Fidya et al., 2021) ditemukan pada hasil belajar siswa dalam setiap siklus penerapan media *WordWall* terbukti bahwa dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian dari latar belakang, dengan hal ini peneliti tertarik untuk menerapkan media interaktif *WordWall* untuk meningkatkan hasil belajar di SDN 01 Nambangan Kidul pada mata pelajaran IPAS di kelas IV.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *WordWall* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul?
2. Bagaimana Peningkatan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *WordWall* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan sebagai gambaran mengenai hal yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Masalah yang telah dirumuskan sebelumnya merupakan acuan dalam tujuan penelitian. Terdapat beberapa tujuan dalam penelitian ini yakni:

1. Menjelaskan bagaimana penerapan media berbasis *WordWall* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 01 Namabangan Kidul.
2. Menjelaskan Peningkatan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *WordWall* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul

## **D. Kegunaan Penelitian**

Manfaat penelitian memuat hal atau kontribusi terhadap penelitian yang telah dilakukan. Harapan dari penelitian ini yakni mampu memberikan kontribusi positif dari segi teoritis maupun segi praktis. Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini yakni:

## 1. Manfaat Teoretis

Manfaat dari segi teoritis menjelaskan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan diharap dapat memperluas bidang keilmuan dalam ranah pendidikan terutama dalam peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *WordWall*.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Manfaat praktis dari segi peneliti diharapkan penelitian yang telah dilakukan dapat menjadi inovasi baru terkait implementasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat diimplementasikan oleh peneliti.

### b. Bagi Lembaga Yang Diteliti

Manfaat praktis dari segi lembaga yang diteliti diharapkan penelitian yang telah dilakukan dapat berkontribusi positif terhadap lembaga. Sehingga dapat membantu proses inovasi penerapan media pembelajaran.

### c. Bagi Universitas PGRI Madiun

Manfaat praktis Universitas PGRI Madiun diharapkan penelitian yang telah dilakukan dapat digunakan sebagai literatur bagi mahasiswa lain yang hendak melakukan penelitian dengan tema yang serupa. Manfaat lain dapat digunakan untuk menambah wawasan keilmuan dalam dunia pendidikan.

## E. Definisi Istilah

### 1. Hasil belajar

Definisi dari hasil belajar merupakan sebagai usaha untuk melihat capaian atau keberhasilan siswa dalam menerima pembelajaran. Dapat juga diartikan sebagai hasil yang didapatkan siswa pada saat selesai mengikuti pembelajaran. Pengukuran hasil belajar dapat menggunakan bentuk huruf, angka ataupun simbol tertentu yang ditentukan bersama dalam satuan pendidikan. Dalam lingkup pendidikan di negara Indonesia hasil belajar diartikan sebagai penilaian yang telah ditetapkan oleh guru dengan urutan yang sistematis dan terencana sebagai bahan pertimbangan.

### 2. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Pengertian mata pelajaran IPAS diartikan sebagai lingkup kajian ilmu yang memiliki kaitan erat dengan makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya. IPAS mempelajari hal yang erat kaitannya dengan kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

### 3. *Game Based Learning*

*Game Based Learning* merupakan metode belajar dimana menerapkan game sebagai penunjang proses pembelajaran, tujuan dari model pembelajaran ini dapat dijadikan jalan keluar terhadap masalah yang ada. Model belajar ini mencakup pemanfaatan kemajuan teknologi sehingga lebih efektif karena lebih dipermudah, efisien serta mudah beradaptasi dengan perkembangan saat ini.

### 4. Media *WordWall* game

*WordWall Game* merupakan media interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran atau sarana evaluasi pembelajaran, yang berbentuk game sehingga meningkatkan antusias peserta didik dalam pemahaman materi pembelajaran yang diberikan guru, serta dapat mengembangkan daya pikir dan daya saing siswa dalam memahami materi pembelajaran.