

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses yang dirancang secara sistematis guna membentuk individu yang memiliki pengetahuan, keterampilan, serta karakter yang kuat. Pendidikan sangat penting karena tidak hanya memberi ilmu kepada siswa, tapi juga membantu mereka belajar berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah. Pendidikan yang efektif, lingkungan yang mendukung, dan peran aktif guru adalah semua faktor yang dapat memastikan hasil belajar yang baik. Pendidikan yang efektif, kualitas sumber daya manusia dapat meningkat secara signifikan (Dawolo dkk., 2024). Pendidikan adalah proses terencana untuk mengembangkan potensi individu secara menyeluruh, baik secara intelektual, emosional, sosial, maupun moral. Pendidikan tidak hanya diberikan di sekolah pengalaman sehari-hari juga membentuk karakter, meningkatkan kualitas hidup, dan mendorong kemajuan bangsa (Mahmudah dkk., 2024).

IPAS adalah gabungan ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial yang membahas tentang makhluk hidup serta hal-hal yang berkaitan dengan lingkungan dan alam semesta. Integrasi konsep dari ilmu alam dan sosial menjadi sarana bagi siswa agar dapat memahami keterkaitan antara peristiwa alam dengan dinamika kehidupan sosial manusia (Meylovia & Alfin Julianto, 2023). Menurut Azhari (2024), IPAS merupakan inovasi dalam Kurikulum Merdeka yang memungkinkan siswa untuk memahami hubungan antara alam

dan kehidupan manusia di bumi. Hasil belajar IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) menunjukkan seberapa baik siswa memahami konsep-konsep ilmu alam dan sosial secara keseluruhan dan bagaimana mereka dapat menggunakan dan mengevaluasi pengetahuan mereka dalam kehidupan sehari-hari (V. A. Putri, 2024).

Masalah hasil belajar IPAS adalah bahwa sebagian besar siswa kesulitan memahami materinya, yang menggabungkan elemen ilmu alam dan sosial, sesuai dengan kurikulum baru. Permasalahan ini berkaitan dengan metode pembelajaran yang konvensional, kurangnya keterlibatan siswa secara aktif, serta pemanfaatan teknologi yang belum optimal dalam mendukung pemahaman konsep (Adella Gita Praviesta dkk., 2024). Selain itu, masalah hasil belajar IPAS yaitu materi yang padat, siswa masih menganggap pembelajaran IPAS sulit, selain itu penuh hafalan fakta dan teori, sehingga membuat siswa merasa terbebani dan tidak antusias. Permasalahan ini semakin diperburuk oleh penggunaan model pembelajaran yang cenderung monoton, kurang inovatif, serta berorientasi berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif saat belajar (Nur'Aini dkk., 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, ditemukan permasalahan selama proses belajar siswa kelas V SDN Oro-Oro Ombo terkait dengan hasil pembelajaran IPAS ditunjukkan dengan nilai dari siswa yang rendah. Rendahnya capaian nilai siswa tercermin dari hasil dokumentasi yang menunjukkan banyaknya peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, di mana dari 40 siswa, sebanyak 30

siswa dinyatakan belum tuntas. Pembelajaran IPAS yang hanya Penggunaan model ceramah menjadikan siswa pasif dalam belajar, bosan, bahkan cenderung tidak memperhatikan, sehingga hasil belajar mereka rendah. Pembelajaran yang berpusat pada guru juga menghalangi siswa untuk berpikir kritis, aktif bertanya, atau mengeksplorasi permasalahan di sekitar mereka. Permasalahan dalam hasil belajar siswa antara lain disebabkan oleh rasa jenuh yang dialami peserta didik, sehingga mereka cenderung mudah mengantuk, kurang fokus, serta tidak terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan diatas, diharapkan bahwa penerapan teknik akan membantu mengatasi hambatan yang muncul. Sangat banyak metode pembelajaran yang berbeda, tetapi metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) membuat siswa terlibat dalam permainan, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, dan bermakna. Metode GBL menggabungkan elemen permainan dengan materi pelajaran untuk membuat belajar menyenangkan, interaktif, dan memotivasi (Muzakka dkk., 2025).

Menurut Sibarani (2024), melalui penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL), guru dapat memanfaatkan media digital interaktif digunakan agar siswa bisa lebih mudah memahami materi dan meraih hasil belajar yang lebih baik. Media *wordwall* adalah *platform* media interaktif berbasis *web* yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran serta sebagai sumber pembelajaran yang menarik dan alat penilaian. Media *wordwall* bertujuan memungkinkan guru untuk

meningkatkan hasil belajar siswa (Waluyo Hadi dkk., 2024). Dibandingkan dengan metode konvensional, penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran dapat mendorong motivasi siswa dan membantu siswa memahami materi dengan lebih optimal, yang berdampak pada peningkatan hasil belajar (Nurbadriyah dkk., 2024).

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, maka peneliti akan menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media pembelajaran *wordwall* untuk mengetahui apakah hasil belajar IPAS lebih baik pada materi Indonesiaku Kaya Raya. Siswa akan mengetahui letak dan kondisi geografis negara Indonesia, mengidentifikasi kekayaan alam di wilayah Indonesia dan pemanfaatan berbagai sumber daya alam Indonesia dengan menggunakan media *wordwall*. Hasil belajar IPAS tentang materi Indonesiaku Kaya Raya akan tercapai dengan cara ini.

B. Batasan Masalah

Hasil belajar IPAS tentang materi Indonesiaku Kaya Raya adalah subjek dari penelitian ini, dan latar belakangnya telah dijelaskan di bawah ini:

1. Materi Indonesiaku Kaya Raya yang dipelajari meliputi lokasi geografis Indonesia, macam-macam kekayaan alam di wilayah Indonesia, dan penggunaan sumber daya alam Indonesia.
2. Implementasi metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS dibatasi dalam memahami materi Indonesiaku Kaya Raya pada siswa kelas V (lima) SDN Oro-Oro Ombo.

3. Hasil belajar kognitif siswa kelas V (lima) SDN Oro-Oro Ombo pada materi IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian yaitu bagaimana pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SDN Oro-Oro Ombo?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SDN Oro-Oro Ombo.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini bertujuan untuk menambah daftar teori tentang pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS. Penelitian ini akan berfokus pada materi siswa kelas V SDN Oro-Oro Ombo, pada materi "Indonesiaku Kaya Raya".

2. Kegunaan Praktis

a) Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, diharapkan terjadi peningkatan terhadap pengetahuan dan pengalaman tentang bagaimana pengetahuan yang dipelajari di perkuliahan dapat diterapkan.

b) Bagi Guru

Sebagai inovasi baru bagi guru yang menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) yang didukung media *wordwall* sebagai pengganti alat peraga konvensional berbasis teknologi yang lebih interaktif, kreatif, dan praktis.

c) Bagi Siswa

Diharapkan siswa lebih tertarik menggunakan metode *Game Based Learning* (GBL) dengan bantuan media *Wordwall* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Definisi Operasional Variabel

Menurut Polii dkk., (2023), definisi operasional variabel adalah istilah yang mengacu pada proses mengukur variabel penelitian berdasarkan karakteristik unik yang ditunjukkan oleh dimensi atau indikator variabel penelitian.

1. Metode Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) adalah metode yang menggabungkan elemen permainan yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas,

2. Media *Wordwall*

Media *Wordwall* adalah *platform* pembelajaran online yang menawarkan berbagai aktivitas interaktif yang dapat membantu siswa lebih terlibat dalam belajar. Cara penggunaan media *wordwall* yaitu pertama membuat aktivitas di *wordwall*, seperti kuis pilihan ganda, permainan kata, dan latihan interaktif berbasis tantangan. Kedua, integrasi dalam kegiatan belajar seperti siswa menjawab secara langsung dan mendapat umpan balik otomatis. Ketiga, siswa berpartisipasi aktif dalam permainan.

3. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar IPAS mencerminkan perubahan yang dialami siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang meliputi tiga ranah utama, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Capaian ini menunjukkan sejauh mana siswa mampu memahami konsep, mengaplikasikan pengetahuan tersebut, serta menilainya secara kritis dalam kehidupan sehari-hari.