

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah upaya yang terencana dan sengaja untuk menciptakan atmosfer dalam ruang kelas dan kegiatan belajar agar para siswa secara proaktif dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka. Tujuannya adalah untuk membangun kekuatan spiritual, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, moral yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk diri mereka dan komunitas di sekitar (Rahman et al., 2022). Sedangkan menurut (Herwinda et al., 2022) Pendidikan adalah proses pembelajaran yang sangat dibutuhkan masyarakat dengan melalui proses bimbingan memperoleh pengetahuan. Dalam upaya untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan peserta didik didalam kelas, para pendidik dan pengembang kurikulum terus mencari cara yang inovatif dan efektif. Salah satu cara yang semakin populer ialah dengan cara menggunakan model gamifikasi dalam pembelajaran (Srimuliyani, 2023). Menurut pendapat (Septiani et al., 2020) Pendidik bertanggung jawab untuk memilih dan menerapkan pendekatan serta metode yang mampu menarik perhatian siswa, sehingga mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain memilih model pengajaran yang sesuai, perhatian juga diberikan pada penggunaan media. Dengan demikian, peneliti merasa bahwa penggunaan alat peraga sesuai sebagai media pendukung dengan memanfaatkan model pembelajaran yang berorientasi pada gamifikasi.

Dalam pendidikan, arti kata gamifikasi mengacu pada penggunaan elemen-elemen desain dan juga menjadi pengalaman bermain dalam suatu proses pembelajaran. Gamifikasi bertujuan untuk mempermudah praktik pembelajaran yang berkelanjutan (Putra et al., 2024). Dengan memanfaatkan penggunaan permainan seperti memberikan tantangan, hadiah, kompetisi, dan kepuasan berprestasi, gamifikasi dapat membangkitkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam meraih tujuan dari proses belajar, diperlukan model pembelajaran yang sesuai. Proses pembelajaran akan berlangsung optimal jika didukung dengan model, materi yang sesuai, media, dan alat yang memadai, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang dinamis. Oleh karena itu, pemilihan model yang interaktif dapat berkontribusi pada proses pembelajaran yang lebih bermakna, salah satunya adalah dengan mengimplementasikan metode gamifikasi. Penerapan model gamifikasi ini didasarkan pada sifat-sifat peserta didik di tingkat SD yang cenderung menyukai aktivitas bermain (Hidayat et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi peneliti ke sekolah, masih banyak peserta didik gagal memaksimalkan pembelajarannya lagi, karena lebih tertarik pada media sosial dibandingkan pelajarannya. Selain itu, berdasarkan hasil asesmen formatif yang di dapat dari guru SD Negeri 1 Bubusan pada mata pelajaran IPA, ditemukan bahwa banyak peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu 70. Hal tersebut terlihat dari 26 peserta didik (81,25%) yang belum tuntas dari total 32 peserta didik, sementara hanya 6 peserta didik (18,75%) yang mencapai ketuntasan. Nilai terendah yang diperoleh peserta didik

adalah 42, sedangkan nilai tertinggi adalah 74. Sesuai dengan kriteria keberhasilan, jika minimal 75% peserta didik telah mencapai KKTP 70, maka media Wordwall dianggap berhasil dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik kelas IV. Namun, karena hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai ketuntasan, diperlukan strategi tambahan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, seperti penggunaan model pembelajaran yang lebih interaktif.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sangat penting bagi siswa karena ini memungkinkan mereka untuk memperoleh pengetahuan di dalam lingkungan sekolah dan juga memahami kondisi sosial di sekeliling mereka (Rusmansyah et al., 2023). Salah satu faktor terpenting dalam proses pembelajaran meliputi aspek afektif, kognitif, dan *psikomotorik* peserta didik (Zulfah, 2023). Pentingnya pembelajaran dalam IPA seharusnya tidak hanya menekankan pada produk akhirnya saja, tetapi juga melalui proses kegiatan pembelajaran di kelas (Sari & Yarza, 2021). Ironisnya, di antara siswa, pelajaran IPA menjadi salah satu mata pelajaran yang paling tidak diminati (Rusmansyah et al., 2023). IPA merupakan bidang studi yang tidak begitu disukai oleh siswa. Mayoritas siswa beranggapan bahwa IPA adalah salah satu mata pelajaran yang sulit dimengerti. Ini menjadi salah satu faktor yang membuat siswa mengalami kesulitan dalam proses belajar IPA, disebabkan oleh ketidakcukupan pemahaman terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Dengan demikian, para pengajar perlu menerapkan metode pengajaran yang kreatif untuk menjadikan IPA lebih menarik dan lebih mudah dipahami (Ilma et al., 2024).

Salah satu tantangan yang dihadapi pendidik dalam proses pembelajaran adalah rendahnya tingkat konsentrasi belajar siswa, yang berdampak pada suasana kelas yang kurang kondusif. Hanya sedikit siswa yang menunjukkan konsentrasi belajar tinggi. Konsentrasi yang rendah menyebabkan siswa kelas IV mengalami kesulitan dalam memahami materi IPA yang disampaikan. Seorang siswa dikatakan berkonsentrasi jika perhatian dan fokusnya tertuju pada satu objek utama, sehingga hanya informasi yang relevan yang dapat diserap dan dipahami (Pinta et al., 2024).

Minimnya keterlibatan siswa juga berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka (Purwo & Hartutik, 2023). Selain itu, berdasarkan penelitian oleh (Ilma et al., 2024) hasil asesmen formatif IPA menunjukkan banyak siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu nilai 70. Dari 27 siswa, hanya 5 siswa (18,51%) yang tuntas, sementara 22 siswa (81,49%) belum tuntas. Nilai terendah yang diperoleh adalah 44 dan tertinggi 72. Apabila 75% atau lebih siswa mampu mencapai nilai KKTP 70, maka penggunaan media Wordwall dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman materi IPA siswa kelas IV-D.

Masalah lain dalam proses pengajaran adalah pendidik tidak terlalu inovatif atau kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran. Pendidik masih menggunakan metode ceramah, diskusi, dan penugasan, dan dia tidak menggunakan alat pembelajaran digital (Zulfah, 2023). Karena model pembelajaran tersebut salah satu model pembelajaran termudah dalam menyampaikan materi pembelajaran (Surahmawan et al., 2021). Maka dari itu, upaya pendidik dalam meningkatkan pemahaman konsep belajar IPA pada peserta didik kelas IV dapat dilakukan dengan

menggunakan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep belajar IPA peserta didik yaitu model pembelajaran gamifikasi dengan berbantuan media *wordwall*.

Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu bagi pendidik dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sehingga dapat memperjelas isi pembelajaran dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi secara lebih menarik (Hikmah et al., 2020). Oleh karena itu, dalam memilih media pembelajaran, penting untuk menyesuainya dengan karakteristik dan minat peserta didik (Rusmansyah et al., 2023). Salah satu pendekatan yang tepat adalah dengan memanfaatkan media *Wordwall* untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep IPA pada siswa kelas IV di SDN 1 Bubusan.

Penggunaan *Wordwall* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mengurangi rasa bosan, baik bagi peserta didik maupun pendidik. Media ini mendukung gaya belajar yang lebih santai, baik saat mempelajari materi baru maupun mengulang materi yang telah dipelajari (Suraya, 2024). Hal ini sejalan dengan pendapat Putri (Andini, 2022) yang menyebutkan bahwa *Wordwall* merupakan sebuah *platform* yang menyediakan beragam jenis permainan seperti kuis, kartu acak, teka-teki silang, dan lainnya. Selain itu, *Wordwall* juga dapat menampilkan konsep inti pembelajaran dalam bentuk teks yang dilengkapi dengan gambar, diagram, atau objek nyata, serta memiliki ukuran yang memungkinkan untuk dibaca dengan jelas dari berbagai posisi dalam kelas.

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat diakses secara gratis. Media ini dirancang untuk mendukung kegiatan belajar, baik secara individu

maupun kelompok, dengan tujuan mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran (Andini, 2022). Selain itu, Wordwall adalah aplikasi digital berbasis web yang memudahkan pendidik dalam menyusun materi ajar serta menyediakan sumber belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa (Calvin et al., 2023). Penggunaan *Wordwall* diharapkan mampu membantu siswa memahami konsep materi IPA dengan lebih baik, tanpa harus selalu bergantung pada buku teks atau penjelasan guru (Turohmah et al., 2020) Media ini juga dapat dimanfaatkan untuk memantau perkembangan kemampuan siswa, sehingga dapat berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman konsep belajar secara keseluruhan.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengangkat tema serupa, salah satunya (Zulfah, 2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan dalam pendidikan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Peningkatan minat ini berpengaruh terhadap naiknya persentase indikator pemahaman belajar. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* berpotensi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sukma & Handayani, 2022) menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis kuis *wordwall* memiliki dampak positif pada hasil belajar peserta didik yang dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik IPA. Peserta didik yang menggunakan media interaktif berbasis kuis *Wordwall* lebih terlibat dibandingkan dengan mereka yang menggunakan pengajaran kelas tradisional tanpa menggunakan media apa pun. Dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa penggunaan media *wordwall* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh (Hasanah et al., 2023) menyatakan bahwa pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Dilanjutkan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Surahmawan et al., 2021) menunjukkan bahwa penggunaan *wordwall* sebagai media pengajaran cukup umum dalam pendidikan. Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa *wordwall* adalah alat pengajaran yang efektif yang dapat digunakan peserta didik.

Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya menitikberatkan pada penggunaan media *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, yang terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran tanpa media tersebut. Penelitian ini memiliki unsur kebaruan dengan tujuan memberikan kontribusi bagi pendidik dan dunia pendidikan dalam mengoptimalkan pemanfaatan *Wordwall* sebagai bagian dari model pembelajaran berbasis gamifikasi, guna meningkatkan pemahaman konsep IPA serta melatih kemampuan berpikir kreatif siswa saat mempelajari materi. Penggunaan media *Wordwall* dinilai mampu membantu siswa memahami materi IPA dengan lebih jelas dan efisien. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan sebagai kelanjutan dan penguatan dari studi-studi sebelumnya. Fokus utama penelitian ini adalah bagaimana pendidik dapat memanfaatkan media *Wordwall* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA pada siswa kelas IV di SDN 1 Bubusan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis mengambil judul penelitian tentang **“Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Dengan Bantuan *Wordwall* Terhadap Pemahaman Konsep Pada Materi Sifat Dan**

Perubahan Wujud Benda Di Sd Negeri 1 Bubusan. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran dengan bantuan media tersebut, peserta didik mampu untuk memahami konsep materi dengan lebih mudah sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar mereka, tetapi juga memperbaiki persepsi peserta didik terhadap pelajaran IPA yang selama ini dianggap sulit dimengerti dan membosankan.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka bisa diidentifikasi masalah seperti berikut:

1. Rendahnya pemahaman konsep peserta didik terhadap materi IPA, khususnya pada materi sifat dan perubahan wujud benda, yang ditunjukkan dengan masih banyaknya peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70.
2. Rendahnya tingkat konsentrasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang menyebabkan proses belajar menjadi kurang efektif dan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.
3. Kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, yang masih didominasi oleh metode ceramah, diskusi, dan

penugasan tanpa pemanfaatan media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif..

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Permasalahan yang dikaji pada penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Peneliti hanya meneliti pemahaman konsep belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi sifat dan perubahan wujud benda.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah *Wordwall*.
3. Subjek yang dipilih adalah peserta didik kelas IV SDN 1 Bubusan.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: ‘ Apakah model pembelajaran gamifikasi berbantuan *wordwall* berpengaruh terhadap pemahaman konsep pada materi sifat dan perubahan wujud benda di SD Negeri 1 Bubusan?’”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada Model Pembelajaran gamifikasi dengan bantuan *Wordwall* Terhadap Pemahaman konsep pada materi sifat dan perubahan wujud benda di SD Negeri 1 Bubusan.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah ilmu pengetahuan tentang model pembelajaran gamifikasi berbantuan *wordwall* terhadap pemahaman konsep belajar peserta didik kelas IV.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi pendidik mengenai pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap peserta didik sekolah dasar.

2. Bagi Peserta didik

Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk dapat belajar aktif, kreatif dan inovatif dan menyenangkan serta diharapkan dengan penggunaan model pembelajaran gamifikasi ini peserta didik lebih tertarik dan berminat untuk belajar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk memberikan informasi dan masukan bagi para peneliti yang akan meneliti dan menambah wawasan dan ilmu pengetahuan sehingga mampu menyelesaikan penelitian yang sedang dikerjakan.