

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang tidak terpisahkan dari kehidupan individu maupun kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan diri serta meningkatkan kualitas hidupnya. Oleh karena itu, mutu pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran yang dijalani, karena proses tersebut berperan dalam mengembangkan dan menyempurnakan potensi yang dimiliki setiap individu. Pendidikan memiliki peran penting dalam mencapai tujuan tertentu, yang ditempuh melalui kegiatan belajar. Belajar pada dasarnya merupakan aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk menghasilkan perubahan perilaku dalam diri seseorang. ((Nindiati et al., 2024,h.466)

Pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dan siswa yang berlandaskan pada kurikulum sebagai pedoman pelaksanaannya. Tujuan utama dari proses pembelajaran adalah untuk menghasilkan perubahan positif pada diri peserta didik, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Melalui proses tersebut, pembelajaran memiliki berbagai fungsi, baik dari sisi sosial maupun psikologis bagi perkembangan peserta didik. Salah satu wujud pembelajaran yaitu dengan pemanfaatan teknologi agar tercapainya tujuan pembelajaran dengan efektif. (Ramdani et al., 2023,h.20-21)

Media pembelajaran berperan untuk mendukung proses pembelajaran. Media dalam pembelajaran adalah sarana pendukung yang digunakan untuk kelancaran proses belajar mengajar. Pemanfaatan media perlu dipilih secara tepat agar sesuai dengan materi yang disampaikan. Oleh karena itu, pendidik hendaknya menggunakan media yang relevan dengan isi pelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. (Aldora et al., 2022, h.281). Pemanfaatan media membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Keberadaan media interaktif menjadi faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran di kelas karena berfungsi sebagai sarana untuk menyalurkan informasi kepada peserta didik. Penggunaan media juga memudahkan siswa memahami materi dan meningkatkan hasil belajar. Oleh sebab itu, media pembelajaran merupakan alat yang sangat menunjang pelaksanaan pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, bermakna, dan bermanfaat.

Mata pelajaran IPAS merupakan salah satu pelajaran dalam kurikulum merdeka yang menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tujuan utama mata pelajaran ini adalah agar peserta didik mampu memahami berbagai fenomena alam dan sosial yang terjadi dilingkungan sekitar mereka. Meskipun IPAS merupakan gabungan dari dua bidang ilmu, dalam pelaksanaannya pembelajaran tetap dilakukan secara terpisah, dimana materi IPA diajarkan pada semester ganjil dan materi IPS pada semester genap. Pada jenjang Sekolah Dasar, pembelajaran IPAS berperan penting dalam

membentuk kemampuan berpikir kritis dan pemahaman terhadap hubungan manusia dan lingkungan. Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan interaksi antara guru dan siswa yang saling berperan penting, guru sebagai fasilitator pembelajaran sementara siswa sebagai subjek yang aktif dalam proses belajar. (Elsi et al., 2025, h.253)

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar dianggap bermakna apabila mampu membentuk perilaku peserta didik dan dapat digunakan sebagai dasar untuk memperoleh informasi dan pengetahuan baru. Selain itu, adanya kemampuan belajar secara mandiri menjadi modal penting bagi siswa dalam mengembangkan kreativitas diri. (Suprihatin & Manik, 2020, h.67)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 8 November 2025 di SDN 198 Palembang, ditemukan bahwa pada kelas IV masih terdapat sejumlah siswa yang belum mencapai nilai optimal pada mata pelajaran IPAS. Hal tersebut terlihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Pada kelas IV.A yang terdiri dari 30 siswa, sebanyak 15 siswa yang belum memenuhi KKM, sedangkan pada kelas IV.B dengan jumlah 30 siswa, terdapat 13 siswa yang belum mencapai standar tersebut. Kondisi ini disebabkan oleh rendahnya konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, guru masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan sarana, media pembelajaran, serta kurangnya kemampuan guru dalam menerapkan

model pembelajaran yang inovatif. Proses pembelajaran dikelas masih bersifat konvensional seperti penyampaian materi melalui buku. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses belajar, pembelajaran menjadi monoton, dan hasil belajar belum mencapai tingkat yang optimal. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.(Wulandari et al., 2025.h.490)

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang tepat untuk mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran GBL (*Game Based Learning*). GBL merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai sarana untuk mendukung proses belajar peserta didik dan diharapkan mampu menjadi solusi atas berbagai permasalahan pembelajaran. Metode ini mengintegrasikan perkembangan teknologi sehingga pelaksanaannya menjadi lebih efektif, efisien, serta mudah menyesuaikan dengan tuntutan zaman. Dari perspektif guru, penerapan pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi media untuk mengenalkan teknologi kepada siswa sekaligus memperkenalkan materi atau tema pembelajaran secara lebih menarik. Selain itu, metode ini memberi peluang kepada siswa untuk memahami konsep yang kompleks, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta menjadi alternatif pendekatan yang mendorong komunikasi dan interaksi dalam kegiatan pembelajaran. Media berbasis permainan ini dirancang agar mudah diakses melalui berbagai

perangkat, seperti komputer, laptop, dan tablet, sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih fleksibel, inklusif, dan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa. (Lovandri, 2024, h.84)

Salah satu media digital yang dapat diterapkan dengan metode *Game Based Learning* (GBL) adalah *Wordwall*. *Wordwall* adalah media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk membuat berbagai bentuk latihan, seperti quiz, benar-salah, mencocokkan, memperbaiki kalimat, dan jenis aktivitas lainnya. Platform ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. (Elsi et al., 2025, h.225)

Adapun penelitian yang relevan dengan permasalahan judul yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu penelitian Wulandari et al., 2025 dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPAS” bahwa penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Campur Sari. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nurul et al., 2025 yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Sekolah Dasar.

Berdasarkan penelitian diatas, dengan metode *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih

aktif dan mampu mengembangkan pemahaman siswa menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar. Maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Metode GBL (*Game Based Learning*) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas Siswa IV SD**”.

1.2. Masalah Penelitian

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks tanpa dukungan media interaktif yang menarik.

1.2.2. Pembatas Lingkup Masalah

Pembatasan masalah dari penelitian ini antara lain:

1. Materi pembelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran IPAS pada Bab VI tentang Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV SDN 198 Palembang

2. Metode pembelajaran yang digunakan adalah *Game Based Learning* (GBL) dengan bantuan media *Wordwall*
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 198 Palembang

1.2.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh metode *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 198 Palembang?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode *Game Based Learning* (GBL) Berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 198 Palembang

1.4. Manfaat Penelitian

a) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) dan pemanfaatan media interaktif *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa disekolah dasar

b) Manfaat Praktis

1. Bagi guru

Memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS

2. Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan

3. Bagi Sekolah Dasar

Menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan referensi dan dasar bagi penelitian berikutnya yang berfokus pada penggunaan media digital serta model pembelajaran inovatif ditingkat sekolah dasar