

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam era globalisasi dan digitalisasi saat ini, pendidikan menghadapi tantangan dan peluang baru yang signifikan. Teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan, termasuk proses belajar mengajar di sekolah dasar. Integrasi teknologi pendidikan, seperti perangkat lunak edukasi, aplikasi pembelajaran, dan alat interaktif, bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran merupakan proses atau cara yang di gunakan kepada pendidik agar memperoleh pendidikan serta pengetahuan, keterampilan, sikap, atau pemahaman baru melalui interaksi terhadap peserta didik dengan pendidik sebagai sumber belajar. Menurut Pratiwi (2019) Pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran bisa dikatakan sebagai suatu aktivitas belajar bila dilakukan dengan terciptanya suatu interaksi antara pengajar dan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan yaitu pengalaman belajar yang berpengaruh pada pengetahuan sikap dan keterampilan. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sangatlah penting bagi manusia. Terdapat hadist yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan hal yang penting bagi kehidupan

الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ ۗ رَبَّنَا ۙ ١٩٠
٩١) مَا خَلَقْتَ هَذَا بَاطِلًا ۖ سُبْحَانَكَ ۖ فَوَيْلٌ لِّلَّذِينَ عَادَابَ النَّارِ

Artinya: “ Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal, (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri, duduk atau dalam keadaan berbaring, dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata), "Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini sia-sia; Maha Suci Engkau, lindungilah kami dari azab neraka.”

Salah satu permasalahan yang sering muncul di dalam dunia pendidikan yaitu rendahnya pemahaman konsep pada peserta didik. Karena dengan adanya peserta didik dijadikan sebagai indikator keberhasilan bagi guru maupun peserta didik. Bagi seorang

guru, pemahaman konsep pada peserta didik dijadikan sebagai cerminan penilaian terhadap keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik. Oleh karena itu jika proses pembelajaran dilaksanakan dengan baik maka pemamahamn konsep yang di peroleh juga baik.

Pembelajaran di indonesia saat ini mempunyai kualitas yang cukup rendah, terbukti dari kualitas pendidikan, fasilitas pembelajaran, dan peserta didik. Kemudian bisa dilihat dari data UNESCO dalam *Global Education Monitoring (GEM) Report* pada tahun 2016, bahwa mutu pendidikan di Indonesia menempati peringkat ke-10 dari 14. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di Indonesia ini masih rendah dikarenakan ada satu dan lain hal contoh permasalahannya yaitu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang bervariasi sehingga peserta didik belum dapat memahami pembelajaran secara maksimal, khususnya pada pembelajaran IPA di Indonesia yang masih kurang dipahami oleh peserta didik. Kemedikbut.go.id mengungkapkan bahwa PISA Sains mengalami penurunan skors yang cukup drastis, hasil PISA 2022 menunjukkan penurunan skor sains untuk peserta didik di Indonesia. Skor rata-rata peserta didik Indonesia dalam sains adalah 396, turun dari 403 pada PISA 2018. Skor ini juga jauh di bawah rata-rata OECD yang mencapai 489. Penurunan ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kualitas guru yang kurang memadai, ketidakhadiran guru, dan kualitas pendidikan di berbagai daerah di Indonesia(SMERU RISE).

Dengan adanya kualitas pembelajaran di Indonesia memiliki kemampuan pemahaman konsep dengan baik, dari segi akademis maupun non akademis. Pembelajaran juga merupakan proses individu yang dimana terdapat pengetahuan serta sikap melalui pengalaman, studi, dan pengajaran. Salah satu pembelajaran yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan perkembangan akademik, sosial dan emosional peserta didik yaitu di tingkat Sekolah Dasar.

Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk mengembangkan keterampilan akademik, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan peserta didik secara komprehensif, serta mempersiapkan diri untuk mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya. Pedoman yang digunakan dalam pembelajaran yaitu kurikulum.

Peningkatan kualitas dan mutu pendidikan dapat diciptakan dengan penerapan sistem pembelajaran yang sesuai, hal ini akan berdampak pada pemahaman konsep peserta didik. Oleh karena itu dengan penerapan pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik

Pemahaman konsep merupakan proses seseorang mampu menerapkan pengetahuan yang dipelajari dalam berbagai situasi. Dalam konteks pendidikan, pemahaman konsep mengacu pada kemampuan peserta didik untuk evaluasi dan pengambilan keputusan. Pemahaman konsep menurut Jerome Bruner merupakan memperkenalkan konsep belajar yang dimana pemahaman konsep dicapai melalui proses penemuan dan eksplorasi aktif oleh peserta didik, Bruner percaya bahwa peserta didik mampu memahami konsep dengan lebih baik ketika mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Jihad dan Haris (2013, hlm. 149) pemahaman konsep merupakan kompetensi peserta didik yang ditunjukkan secara kompetensi dalam memahami konsep dan dilakukan sesuai dengan prosedur (algoritma) secara akurat dan juga tepat. Namun pada kenyataannya pemahaman konsep di sekolah dasar masih menjadi tantangan yang signifikan, serta belum mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang pernah dilakukan saat PLP di kelas V SDN Babakan Pari ditemukan masih rendah terhadap pemahaman konsep. Tanggapan ini pun diungkapkan oleh guru kelas, yang menyatakan bahwa pemahaman konsep di kelas V ini masih kurang khususnya pada pembelajaran IPA dan juga tidak ada arahan yang bisa mengembangkan pemahaman konsep. Faktor utama yang mempengaruhi kurangnya pemahaman konsep yaitu kurangnya inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran, serta kurang efektif dalam penggunaan media yang digunakan untuk evaluasi penilaian, serta penggunaan metode pembelajaran yang masih menggunakan metode kuno yaitu (ceramah). Sehingga mengakibatkan peserta didik menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan di dalam aktivitas pembelajaran.

Rendahnya pemahaman konsep tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya, bersumber dari media, model, dan cara penyampaian materi yang kurang cocok dengan pembelajaran yang sedang diajarkan. Kenyataannya berdasarkan observasi yang telah saya lakukan pada saat pembelajaran guru masih menggunakan model yang

dominan sehingga dengan hal tersebut peserta didik merasa jenuh dan bosan. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah cara atau metode agar mengatasi permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan mode pembelajaran yang inovatif. Maka perlu adanya langkah untuk membantu peserta didik bisa lebih meningkat terhadap pemahaman konsep, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Haryadi & Al Kansaa (2021, hlm. 70) mengatakan “ Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan tenaga pendidik untuk membantu dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik.” Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam tercapainya kegiatan pembelajaran (Fakhrudin 2021,).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep yaitu media pembelajaran *Wordwall*. Aplikasi *WordWall* merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik bisa lebih menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran. Sherianto (2021, hlm 2857) mengatakan bahwa *Wordwall* merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru terhadap peserta didik. Sari & Yarza (20121, hlm.196) mengatakan bahwa *Wordwall* merupakan aplikasi yang dapat digunakan baik sebagai media pembelajaran, maupun sebagai alat evaluasi penilaian secara online yang menarik. Kurniasih (2021, hlm.77) mengatakan bahwa *wordwall* merupakan aplikasi berbasis *web* yang disediakan untuk menunjang proses pembelajaran seperti permainan guna membangun suasana yang interaktif.

Selaras dengan pendapat diatas, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rizky Anggraeni (2023) dengan judul “ PENGARUH MEDIA *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS V SD . Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya nilai peserta didik kelas V SD pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dimana data penelitian ini berupa angka-angka dan juga analisis menggunakan statistik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen atau eksperimen semu. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes dan observasi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu *Probability Sampling*, sampel yang digunakan berjumlah 25 orang dari kelas V B (kelas kontrol) dan 27 orang kelas V B (kelas

eksperimen). Sehingga dari data yang diperoleh kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 18,5 dan memperoleh nilai N-gain sebesar 0,3515 sedangkan kelas eksperimen nilai rata-ratanya adalah 39,25 dan memperoleh nilai N-gain sebesar 0.67771. Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep peserta didik dengan pembelajaran menggunakan media *Wordwall* . sehingga guru dapat menggunakan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran, karena terbukti berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran IPA di SDN 037 Sabang.

Menurut Agusti & Aslam (2022, hlm 7598) mengatakan bahwa media pembelajaran *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup interaktif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* ini efektif diterapkan pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar. Media pembelajaran *Wordwall* memiliki banyak alternatif pilihan *template* yang dapat digunakan oleh guru dalam menyajikan soal, serta dapat meningkatkan pemahaman konsep secara keseluruhan bagi peserta didik yang menggunakannya.

Selain itu penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nisfi Nahari Sani Hidayat, dengan judul “Peningkatan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran IPA Materi Suhu Dan Kalor Dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* Di SDN Bibis Kabupaten Magetan ” penelitian ini dilatarbelakangi dengan rendahnya pemahaman konsep dengan hasil tes pemahaman konsep IPA yang ru Persentase peserta didik yang mencapai KKM pada siklus I sebesar 60% dan 80% pada siklus II. Kesimpulan dari hasil penelitian ini yaitu media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA materi Suhu dan Kalor. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain *Quasi Experimental Design* tipe *post-test*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* terhadap pemahaman konsep IPA kelas V SDN Bibis Magetan.

Oktari & Desyandri (2023, hlm 5729-5730) memaparkan mengenai media pembelajaran berbasis *Wordwall* bahwa media ini sangat cocok digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, terutama pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Media pembelajaran *Wordwall* merupakan media yang cukup mudah didapatkan, tidak membutuhkan biaya yang cukup besar. Dalam penggunaannya. Media

pembelajaran *Wordwall* ini berbentuk materi serta soal yang telah dibuat oleh guru dan dikemas dalam bentuk *game* sehingga membuat peserta didik tertarik dalam menggunakannya. Dengan demikian secara tidak langsung penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan pemahaman konsep pada peserta didik.

Kemudian sesuai terhadap penelitian Alaida, Putri Rahma Universitas Pasundan (2022) dengan judul “Pengaruh Aplikasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Pemahaman Siswa SD” Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan pemahaman peserta didik yang menggunakan pembelajaran menggunakan aplikasi *Wordwall* dengan hany menggunakan pembelajaran yang konvensional, perbedaan pemahaman yang berbeda secara signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebesar 0,000 melalui uji paired sample t test, terdapat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen sebesar 76,6% pada kelas eksperimen. dengan demikian aplikasi *Wordwall* cukup berpengaruh di kelas IV SD Pertiwi.

Berdasarkan tiga penelitian terdahulu, jelas bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Menurut Mujahidin (2021, hlm. 556), *Wordwall* adalah aplikasi yang dirancang untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan alat penilaian oleh guru terhadap peserta didik. Aplikasi ini menawarkan pengalaman pembelajaran yang interaktif, bermakna, dan menyenangkan.

Dengan latar belakang ini, peneliti akan melaksanakan studi di SDN Babakan Pari dengan judul penelitian “Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik dalam Mata Pelajaran IPA Kelas V SD.” Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana model pembelajaran berbasis permainan yang menggunakan *Wordwall* dapat efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk siswa kelas V SD.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a) Pemahaman dalam pembelajaran masih kurang efektif
- b) Media pembelajaran *wordwall* belum pernah digunakan di dalam pembelajaran kelas

c) Metode pembelajaran masih menggunakan metode ceramah.

C. Batasan Masalah

Untuk memastikan penelitian ini dapat dilakukan dengan tingkat fokus dan kedalaman yang memadai, penulis merasa perlu untuk membatasi ruang lingkup variabel yang akan diteliti. Mengingat adanya keterbatasan yang dihadapi peneliti, baik dari segi waktu maupun biaya, penetapan batasan masalah menjadi suatu keharusan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, penulis memutuskan untuk memfokuskan perhatian pada pengaruh aplikasi *Wordwall* terhadap pemahaman konsep peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam model pembelajaran *Game Based Learning* yang dibantu oleh aplikasi *Wordwall* dan bagaimana model ini dapat mempengaruhi peningkatan pemahaman konsep peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada tingkat kelas V Sekolah Dasar (SD). Dengan demikian, batasan masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman tentang efektivitas aplikasi *Wordwall* dalam konteks pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diambil rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimanakah peningkatan pada pemahaman konsep IPA kelas V SD dengan menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Wordwall* ?
- 2) Bagaimanakah pengaruh Model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* untuk meningkatkan Pemahaman konsep peserta didik kelas V SD?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui meningkatkan pemahaman konsep IPA kelas V SD dengan menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall*.
- 2) Untuk mengetahui Pengaruh Model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas V SD.

F. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan pasti memiliki manfaat. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut:

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan model pembelajaran langsung bagi peserta didik.

1. Manfaat Praktisi

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan pengembangan bagi para guru untuk menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dalam pelaksanaan proses pembelajaran, serta dapat memberikan gambaran kepada guru mengenai bagaimana pengaruh dari pelaksanaan dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*.

b. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberi dorongan dan masukan kepada sekolah guna lebih meningkatkan kualitas dengan pembelajaran IPA. Peneliti diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap sekolah dalam upaya perbaikan dan peningkatan kurikulum dan daya serap siswa sesuai yang diharapkan.

c. Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan dapat memberikan inspirasi terhadap penerapan media *Wordwall* yang bermanfaat ini, serta dapat meningkatkan prestasi peserta didik dalam pembelajaran IPA.

G. Definisi Operasional

1) *Game Based Learning*

Menurut Torrente (dalam Winatha & Setiawan, 2020, hlm. 12), *Game Based Learning* atau Pembelajaran Berbasis Game merupakan pendekatan yang memanfaatkan permainan dengan tujuan serius sebagai alat untuk secara signifikan mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran. Dalam konteks ini, permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan semata, melainkan sebagai media yang dirancang dengan spesifik untuk mengoptimalkan efektivitas pembelajaran. Konsep ini melibatkan penggunaan elemen-elemen permainan seperti tantangan, skenario, dan umpan balik yang terintegrasi secara strategis untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif,

dan produktif. *Game Based Learning* memanfaatkan elemen permainan untuk menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis dan menarik.

2) *Wordwall*

Menurut (Purnamasari, hlm.72) *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang interaktif dan memiliki variasi permainan dengan menggunakan teknologi seperti *smartphone* ataupun laptop yang berfungsi sebagai alat bantu mempermudah peserta didik dalam berkreaitivitas di dalam kelas.

Pemahaman Konsep.

3) Pemahaman konsep

Pemahaman Konsep merupakan tingkat kemampuan yang mengharapkan peserta didik mampu memahami arti dari konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya. Kemudian pemahaman konsep juga merupakan penguasaan sejumlah materi pembelajaran, dimana siswa tidak sekedar mengenal dan mengetahui, tetapi mampu mengungkapkan kembali konsep dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti serta mampu menggunakan kembali konsep dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti serta mampu mengaplikasikannya kembali.

3) IPA

Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) melibatkan pemahaman konsep-konsep sains seperti fisika, kimia, dan biologi melibatkan eksperimen, observasi, dan analisis untuk memahami fenomena alam. Pembelajaran pada IPA di SD tidak hanya mengajarkan penguasaan fakta, konsep dan prinsip tentang alam tetapi juga mengarkan metode memecahkan masalah, melatih kemampuan pada pemahaman siswa. Menurut Wahyana (2010, hlm.236) IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun dalam penggunaan yang secara umum terbatas pada gejala-gejala IPA.

H. Sistematik Skripsi

Adapun Sistematik Skripsi yang digunakan oleh peneliti menurut Tim Panduan Penulisan KTI Mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (2022, hlm.37-47) sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan. Pada bagian ini pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah mengenai apa yang menjadi masalah dalam pembuatan skripsi

penelitian, indentifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, mandaat penelitian, definisi oprasional, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II Kajian Teori. Pada bagian ini berisi mengenai deskripsi konsep variabel yang berkaitan dengan topik penelitian dan ditunjang oleh hasil penelitian yang relevan yang sesuai. Bab ini memuat hal-hal sebagai berikut: a) deskripsi teori berisi tentang definisi konsep variabel penelitian, b) kerangka pemikiran berbentuk bagan mengenai gambaran umum penelitian yang akan dilaksanakan, c) penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian, dan d) asumsi dan hipotesis penelitian yang akan dilakukan.

BAB III Metode Penelitian. Pada bagian ini berisikan tentang pernyataan mengenai jenis penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, dan metode analisis data yang berkaitan dengan penelitian Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran IPA Kelas V SD.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pada bagian ini berisi tentang uraian penjelasan dari data, temuan peneliti serta pembahasan hasil tentang Model *Game Based Learning* Berbantuan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran IPA Kelas V SD.

BAB V Simpulan dan Saran. Pada bagian ini berisikan simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan secara menyeluruh, serta merekomendasikan untuk peneliti selanjutnya.