

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fondasi utama bagi perkembangan individu dan masyarakat. Pendidikan adalah suatu proses kegiatan yang berupaya untuk mengembangkan potensi diri, meningkatkan keterampilan serta dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk individu tidak hanya memiliki pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga memiliki karakter dan nilai-nilai moral yang kuat. Melalui proses pendidikan, individu dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperlukan untuk mencapai tujuan hidup yang lebih baik. Dengan demikian, pendidikan dapat membantu individu meningkatkan kualitas hidup mereka, mencari peluang kerja yang lebih baik, dan berkontribusi positif terhadap lingkungan sekitarnya. Pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan seseorang, karena dengan pendidikan dapat membantu seseorang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya sehingga menjadi individu yang aktif dalam berpartisipasi membantu masyarakat serta dapat membantu individu mengembangkan kemampuan untuk mengatasi masalah, membuat keputusan yang tepat, dan menghadapi tantangan yang ada di masyarakat. Yulianti,(2021, hlm. 29).

Dalam islam menuntut ilmu adalah suatu kewajiban, Rasulullah SAW bersabda:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَوَضَعَ الْعِلْمَ عِنْدَ غَيْرِ أَهْلِهِ كَمَقْلَدِ الْخَنَازِيرِ الْجَوْهَرَ وَاللُّؤْلُؤَ وَالذَّهَبَ

Artinya: “Mencari ilmu adalah kewajiban setiap muslim, dan siapa yang menanamkan ilmu kepada yang tidak layak seperti yang meletakkan kalung permata, mutiara, dan emas di sekitar leher hewan.” (HR Ibnu Majah).

Hadis ini menunjukkan betapa pentingnya pendidikan dalam islam, menuntut ilmu menjadi suatu kewajiban bagi umat muslim. Dalam hadis ini, menjelaskan bahwa mencari ilmu adalah kewajiban setiap muslim, yang berarti bahwa setiap muslim harus berusaha untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan memahami agama Islam dengan lebih baik. Salah satu komponen terpenting dalam pendidikan adalah kurikulum

Kurikulum adalah rencana pembelajaran yang disusun secara sistematis dan terstruktur untuk mencapai tujuan pendidikan. Saat ini banyak perkembangan yang terjadi secara pesat, salah satunya adalah teknologi yang dapat membantu suatu ketercapaian pembelajaran. Tidak hanya berfungsi sebagai sarana informasi, teknologi juga memiliki berbagai fungsi lainnya, seperti sebagai alat untuk membuat video, menonton film, mengerjakan tugas, dan lain-lain. Dengan demikian, teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari kita. Kurikulum di era digital perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta dapat mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, berkomunikasi efektif, dan bekerja sama dengan orang lain. Selain itu, kurikulum juga harus dapat memasukkan elemen-elemen teknologi, seperti penggunaan perangkat lunak, aplikasi, dan platform digital, untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Kurikulum Merdeka Belajar adalah kurikulum baru yang diterapkan di Indonesia dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan global di masa depan. Salah satu fokus dari Kurikulum Merdeka Belajar adalah pengembangan keterampilan abad ke-21, termasuk keterampilan dalam bidang lingkungan hidup. Dalam desain kurikulum merdeka Ilmu Pengetahuan Alam dan ilmu pengetahuan Sosial digabung menjadi ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Tujuan dari kurikulum merdeka ini adalah mengembangkan dan menanamkan karakter profil pelajar Pancasila pada peserta didik, yang berfokus pada tema-tema tertentu oleh pemerintah. Dengan demikian, Kurikulum Merdeka bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan karakter peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang aktif, berpartisipasi, dan berkontribusi positif terhadap masyarakat. Salah satu bentuk inovasi dalam bentuk pembahasan materi dalam kurikulum merdeka yakni pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan suatu disiplin ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan interaksi dengan lingkungan serta alam semesta. Contohnya, manusia sebagai makhluk hidup memiliki ketergantungan yang signifikan dengan lingkungan sekitarnya, sehingga tidak dapat

hidup secara mandiri. Oleh karena itu, IPAS dapat dipahami sebagai suatu integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang hubungan antara makhluk hidup dan lingkungannya Meylovia (2023, hlm.84). Pendidik harus merencanakan dan mendesain pembelajaran IPAS yang efektif dan efisien, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran dan pengertian belajar sendiri merupakan perubahan tingkah laku individu karena adanya suatu pengamatan sehingga dapat menjadikan seseorang yang bertambah ilmu pengetahuan, ketrampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya. Menurut Gagne dan Briggs dalam Nurita (2018), hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sebuah gambaran perilaku belajar yang dapat dilihat dari perubahan tingkah laku, keterampilan, ilmu pengetahuan, pengamatan, kemampuan berpikir serta keterampilan dalam berperilaku di lingkungan sekitarnya. Pendidik harus berupaya dalam menciptakan situasi belajar yang kondusif agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal.

Seluruh kegiatan belajar IPAS mengajar harus dirancang seoptimal mungkin agar peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang aktif, dan bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang efektif dan efisien merupakan salah satu upaya untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan mendalam bagi peserta didik. Hal ini bertujuan agar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai terhadap konsep IPAS secara menyeluruh, sehingga peserta didik dapat menguasai materi dengan baik dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Seorang pendidik berperan sangat penting dalam peningkatan hasil belajar, hal ini dilakukan agar dapat mengetahui sejauh mana peserta didik mengerti dan memahami apa saja yang dipelajari, upaya peningkatan hasil belajar dapat dilakukan oleh pendidik dengan berbagai metode, seperti penerapan model Inquiry, penggunaan media pembelajaran interaktif. Pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi serta memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran.

Hasil belajar yang optimal merupakan salah satu indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran IPAS. Dalam proses pembelajaran IPAS peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan IPAS, seperti berpikir kritis, analitis, dan logis, serta mengembangkan sikap ilmiah, seperti rasa ingin tahu, kreativitas, dan kerja sama. Dengan demikian peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan, ranah pemahaman, ranah penerapan, ranah analisis, Sintesis dan ranah penilaian. Maka hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Pada proses pencapaian hasil belajar, peneliti memfokuskan peserta didik untuk mengoptimalkan kemampuan kognitifnya (pengetahuan dan pemahaman), Pengetahuan (Knowledge) diperoleh peserta didik melalui aktivitas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta. Keterampilan (Skill) diperoleh melalui aktivitas mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Peneliti memfokuskan pengamatan hasil belajar kognitif peserta didik dikarenakan indikator ini dapat dilihat secara langsung melalui tes soal *pre-test* dan *post-test*, sehingga peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar terutama dalam pemahaman ilmu pengetahuannya. Kegiatan pembelajaran mengacu pada proses pendewasaan dimana adanya sebuah pembelajaran yang tidak terlepas dari peran pendidik yang menjadi fasilitator serta memfasilitasi proses belajar, sehingga peserta didik dapat mencapai potensinya secara maksimal. Kualitas pendidikan di Indonesia, terutama dalam bidang literasi

membaca, sains, dan numerasi, masih belum memenuhi standar yang diharapkan. Hal ini tercermin dari hasil laporan beberapa lembaga internasional terkemuka, seperti International Educational Achievement (IEA), Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS), dan Programme for International Student Assessment (PISA). Hasil-hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca, sains, dan numerasi peserta didik Indonesia masih berada di bawah standar internasional.

Menurut OECD dalam (Suhelayanti & dkk, 2023, hlm.25) Data TIMSS tahun 1999, 2003, 2007, 2011, skor literasi sains peserta didik Indonesia tidak pernah berada pada posisi atas. Tahun 2015 Indonesia menempati urutan ke 44 dari 47 peserta, dan hasil penilaian PISA, sejak tahun 2000 hingga 2018 Indonesia berada di peringkat bawah. Posisi Indonesia di tahun 2018 untuk literasi membaca di peringkat 72 dari 77 negara, dan literasi sains berada di peringkat 70 dari 78 negara

Berdasarkan hasil studi pendahuluan ditemukan permasalahan, melalui wawancara yang telah dilakukan bersama pendidik wali kelas III di SDN 113 Banjarsari didapatkan rata rata hasil belajar peserta didik yang mengalami penurunan KKTP. Hal ini terjadi dikarenakan peserta didik masih belum terlibat aktif dan optimal pada proses pembelajaran, serta metode pembelajaran yang digunakan hanyalah dengan metode ceramah tanpa adanya pembaruan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Terbatasnya media pembelajaran yang terbatas dan perbedaan kemampuan kognitif (pengetahuan dan pemahaman) peserta didik yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar pembelajaran IPAS

Tabel 1.1 Hasil Belajar IPAS Peserta Didik

No	Rentang Nilai	Frekuensi	KKTP
1	0-50	4	75
2	51-69	15	
3	70-79	6	
4	80-89	2	
5	90-100	1	
Jumlah Peserta Didik		28	
Nilai Rata-rata		65,2	
Ketuntasan Hasil Belajar		Tuntas	40%
		Tidak Tuntas	60%

(Sumber: Pendidik Kelas III SDN 113 Banjarsari)

Dilihat dari capaian hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa, hanya 40% dari 28 Peserta didik yang sudah memenuhi nilai KKTP dan 60% masih belum memenuhi KKTP yang mendapatkan nilai memuaskan atau sekitar 9 orang dari 28 orang peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik cenderung menyukai kegiatan belajar melalui media interaktif yang menampilkan beberapa gambar yang menarik serta adanya *quiz* pembelajaran yang interaktif berisikan gambar yang bergerak serta bersuara. Berdasarkan karakteristik peserta didik di kelas, maka diperlukan media interaktif *wordwall* agar hasil belajar IPAS tuntas sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Menurut Nenohai (2021) *Wordwall* merupakan aplikasi digital berbasis web yang dapat membantu pendidik dalam merancang pembelajaran serta menyediakan sumber belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Media *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi peserta didik. Penggunaan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme peserta didik, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan berkualitas. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar.

Berikut beberapa hasil penelitian sebelumnya yang relevan dan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan penelitian ini. Penelitian terdahulu yang pertama dilakukan oleh sukma dkk., (2022) bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *wordwall quiz* terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN pasir putih 03. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain quasi experimental design tipe Post-test only control group design. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IV SDN Pasir Putih 03. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *wordwall quiz* memberikan dampak yang positif bagi hasil belajar peserta didik.

Pada penelitian Galuh.fransisca (2024, Hlm.9) Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar IPA di kelas IV SD Muhammadiyah 5 Bandung yang sebagian besar disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan kurangnya keterlibatan aktif peserta didik. Model pembelajaran

inquiry terbimbing berbantuan *wordwall* diyakini mampu membantu meningkatkan hasil belajar IPAS. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif Quasi Eksperimental Design dan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inquiry terbimbing berbantuan *wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* ke *posttest*, dimana rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 36,33 sedangkan kelas eksperimen memperoleh 38,33. Kemudian terjadi peningkatan pada *posttest* dengan rata-rata skor yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 91,67 sedangkan kelas kontrol memperoleh 83,33. Selain itu uji *effect size* juga menunjukkan nilai sebesar 1,291 yang menyatakan bahwa model pembelajaran inquiry terbimbing berbantuan *wordwall* mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV. Penelitian sebelumnya banyak menggunakan media *Wordwall* dalam konteks pembelajaran IPA, namun belum banyak penelitian yang membahas mengenai penggunaan media dan model pembelajaran *Inquiry* terhadap hasil pembelajaran IPS mengenai pembelajaran nilai-nilai tradisi di Indonesia. Penggunaan model pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar mencapai tujuan yang diharapkan. Selanjutnya penelitian ini didukung Kembali oleh Humolongo dkk (2023, Hlm. 1) Menjelaskan bahwa hasil belajar IPAS murid kelas V SD Inpres 12/79 Hulo Kabupaten Bone mengalami peningkatan. Pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar murid 60 dengan 5 murid atau dengan presentase 38%. Sedangkan pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 93 dengan 13 murid atau dengan presentase 100%. Dari hasil analisis tersebut disimpulkan bahwa hasil belajar IPA pada murid kelas V SD Inpres 12/79 Hulo Kabupaten Bone dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran Inquiry.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa model pembelajaran Inquiry dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Namun, masih terbatasnya penelitian yang mengkaji pengaruh model pembelajaran Inquiry terhadap hasil belajar IPS. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran Inquiry terhadap hasil belajar IPS, terutama karena banyak peserta didik yang belum memahami keragaman budaya di daerahnya. Model pembelajaran

inquiry merupakan salah satu pendekatan yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Melalui model ini, peserta didik diajak untuk berpartisipasi aktif dalam proses pencarian pengetahuan dan pemahaman, sehingga dapat memenuhi rasa ingin tahu dan mengembangkan kemampuan berpikir sistematis dan logis. Dengan demikian, model pembelajaran inquiry dapat membantu peserta didik mengidentifikasi masalah, mencari solusi, dan memecahkan masalah secara kreatif dan inovatif.

Pendidik berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulasi dan tantangan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Pendidik membantu peserta didik mengidentifikasi pertanyaan dan masalah, serta membimbing mereka dalam proses pencarian pengetahuan dan pemahaman melalui model inquiry learning. Dengan demikian, pendekatan inquiry memandang peserta didik sebagai subjek yang aktif, kreatif, dan mandiri dalam mencari, memeriksa, dan memproses informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan individunya. Peningkatan hasil belajar IPAS memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif, melalui pengembangan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kemampuan pendidik.

Berdasarkan uraian masalah diatas peneliti, tertarik membahas tentang suatu teknologi di era saat ini menjadikan media wordwall menjadi salah satu media alternatif pendidik untuk menjadikan suatu pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif, sehingga peneliti dapat mengait sebuah judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiri* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Ipas Di Kelas III SD”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut;

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam memahami pembelajaran IPAS
2. Rendahnya minat peserta didik dalam pembelajaran IPAS
3. Kurangnya Interaktif dalam penggunaan media pembelajaran

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut;

1. Bagaimana gambaran proses pelaksanaan pembelajaran peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry* berbantuan aplikasi *wordwall*?
2. Seberapa pengaruh pada penggunaan model pembelajaran *Inquiry* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar ipas di sekolah dasar?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Inquiry* di kelas III SDN 113 Banjarsari berbantuan aplikasi *wordwall* ?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ipas peserta didik setelah menggunakan model *Inquiry* berbantuan media *Wordwall* dengan model konvensional
2. Untuk membandingkan pengaruh pembelajaran model *Inquiry* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar ipas peserta didik
3. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan proses belajar dengan menerapkan model belajar *inquiry* dengan media *wordwall* di kelas III SDN 113 Banjarsari

E. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan banyak manfaat bagi :

1. Manfaat Teoritis

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam tentang pengaruh model pembelajaran *Inquiry* yang menggunakan media *Wordwall* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) peserta didik Sekolah Dasar (SD).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

- 1) Pendidik dapat mengetahui bagaimana perkembangan peserta didik dalam memahami pembelajaran IPAS
- 2) Pendidik mempelajari sistematika media *wordwall* sebagai sarana media pembelajaran interaktif

- 3) Pendidik dapat menambah pengetahuan melalui pengembangan teknologi sebagai bahan media pembelajaran
 - 4) Pendidik dapat mencari solusi untuk menyelesaikan permasalahan peserta didik dalam pembelajaran Nilai-Nilai Tradisi
 - 5) Pendidik dapat mengetahui apa saja langkah langkah dalam menerapkan model inquiry
- b. Bagi calon pendidik
- 1) Untuk dijadikan bahan referensi dalam pembelajaran nilai – nilai tradisi yang berbantuan media wordwall
 - 2) Untuk mengetahui karakteristik peserta didik dalam mempelajari materi nilai – nilai tradisi
 - 3) Calon pendidik dapat menambah pengetahuan bagaimana meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mempelajari nilai – nilai tradisi berbantuan media *wordwall*
 - 4) Untuk dijadikan pembelajaran bagaimana cara menerapkan model problem inquirybbeserta langkah – langkahnya
- c. Bagi Peserta Didik
- 1) Peserta didik dapat lebih aktif dalam mempelajari kosnsep IPAS dengan bantuan media *wordwall*
 - 2) Peserta didik dapat menambah pengatahuan konsep Ips mengenai materi nilai – nilai tradisi
 - 3) Peserta didik dapat memecahkan permasalahan melalui pengembangan model *inquiry*
 - 4) Peserta didik dapat mengembangkan pemikiranya bersama teman sekelompoknya.
- d. Bagi Peneliti
- 1) Peneliti dapat mengetahui solusi dari permasalahan peserta didik dalam mempelajari nilai – nilai tradisi
 - 2) Peneliti dapat mengetahui penggunaan wordwall sebagai media pembelajaran
 - 3) Peneliti dapat memahami karakteristik peserta didik dalam pembelajaran nilai – nilai tradisi

- 4) Peneliti dapat menerapkan model inquiry beserta langkah langkahnya
- e. Bagi Sekolah
- 1) Untuk dijadikan referensi perbaikan dalam proses pembelajaran
 - 2) Untuk dijadikan acuan terhadap pendidik dan pendidik dalam pengembangan diri dalam mengaplikasikan teknologi sebagai bahan media ajar
 - 3) Untuk dijadikan sebuah pelayanan terhadap proses pengembangan bakat dan minat peserta didik
 - 4) Untuk meningkatkan mutu isi, pembelajaran dan hasil belajar peserta didik
- f. Bagi Peneliti Selanjutnya
- 1) Sebagai pengenalan media wordwall agar dapat menjadikan suatu pembelajaran yang interaktif
 - 2) Sebagai sumber informasi agar dapat memecahkan suatu permasalahan
 - 3) Memberikan pengetahuan baru sebagai acuan pengembangan pada saat melaksanakan pengajaran

F. Definisi Operasional

Untuk memperjelas ruang lingkup penelitian, berikut beberapa definisi istilah yang digunakan:

1. Model Pembelajaran *Inquiry*

Model inquiry learning merupakan proses pembelajaran yang dibangun atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peserta didik. Para peserta didik didorong untuk berkolaborasi memecahkan masalah, dan bukannya sekadar menerima instruksi langsung dari pendidiknya. Tugas pendidik dalam lingkungan belajar berbasis pertanyaan ini bukanlah untuk menyediakan pengetahuan, namun membantu peserta didik menjalani proses menemukan sendiri pengetahuan yang mereka cari. Pendidik berfungsi sebagai fasilitator dan bukan sumber jawaban.. Pernyataan tersebut sejalan dengan Anggraen dkk (2021, Hlm. 30) Pembelajaran inquiry merupakan pembelajaran dimana peserta didik diminta untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi, kemudian melakukan review berdasarkan pengetahuan yang dimiliki, mengenali pola, mencari keterkaitan secara

perlahan membangun pemahaman akan suatu konsep. Dalam pembelajaran ini, pendidik berperan menjadi fasilitator untuk membangun pemahaman peserta didik.

Melalui model pembelajaran inquiry ini, bertujuan agar peserta didik dapat menerka, menggunakan intuisi, menyelidiki, dan menarik kesimpulan serta memungkinkan pendidik melakukan bimbingan dan petunjuk jalan dalam membantu peserta didik untuk mempergunakan ide, konsep, dan keterampilan yang mereka miliki untuk menemukan pengetahuan yang baru. Pembelajaran inquiry merupakan model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan kognitif tentang pembelajaran dan prinsip-prinsip konstruktivisme, Peserta didik belajar melalui keterlibatan aktif dalam konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan pendidik mendorong peserta didik untuk mendapatkan pengalaman dan melakukan kegiatan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.

2. Media Wordwall

Media pembelajaran wordwall merupakan perangkat lunak interaktif yang dirancang untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi pengajaran dan pembelajaran di masa kini. Wordwall dirancang untuk mempermudah pendidik dalam membuat media pembelajaran berbasis game edukasi yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan (Imanulhaq Pratowo, 2022, hlm.886).

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu istilah yang memiliki makna dan konotasi yang sangat penting dalam konteks pendidikan. Istilah ini merujuk pada pencapaian atau prestasi akademik, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman yang dimiliki oleh individu setelah mengikuti proses pendidikan atau pembelajaran. Dalam pendidikan formal, hasil belajar sering kali diukur melalui berbagai metode evaluasi, seperti ujian, tugas, proyek, atau penilaian lainnya yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Hasil pembelajaran mengacu pada kompetensi yang dikembangkan peserta didik sebagai hasil dari partisipasi mereka dalam kegiatan pendidikan yang difasilitasi oleh guru. Pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup dimensi emosional, kognitif, dan psikomotorik (Nurul Maulia, 2022, hlm. 579).

Pada proses pencapaian hasil belajar, peneliti memfokuskan peserta didik untuk mengoptimalkan kemampuan kognitifnya (pengetahuan dan pemahaman), Pengetahuan (Knowledge) diperoleh peserta didik melalui aktivitas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta. Keterampilan (Skill) diperoleh melalui aktivitas “mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta.

Hasil pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan guru untuk menilai bagaimana peserta didik memperoleh pengalaman atau pengetahuan untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka dalam kegiatan belajar mengajar berikutnya. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6). Maka hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi ini terdiri dari lima bab, yang tersusun secara sistematis dari bagian awal hingga akhir sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, merupakan bagian awal skripsi yang terdiri dari yaitu latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi. Bagian-bagian tersebut diharapkan dapat memudahkan bagi pembaca agar dapat memahami isi pokok skripsi secara ilmiah dan sistematis, sehingga dapat memperoleh gambaran yang jelas mengenai masalah penelitian dan hasil penelitian yang diperoleh.

Bab II Kajian Teori Dan Kerangka Pemikiran, merupakan bagian kedua bagian skripsi yang menjelaskan mengenai penjelasan singkat tentang logika dan alur pikir yang digunakan dalam penelitian, yang meliputi penjelasan tentang konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang terkait dengan masalah penelitian, serta penjelasan tentang bagaimana variabel-variabel yang diteliti saling terkait dan mempengaruhi satu sama lain. Kerangka pemikiran ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang

jelas dan komprehensif tentang masalah penelitian dan dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan hipotesis dan desain penelitian yang lebih efektif

Bab III Metode Penelitian, merupakan bagian ke tiga skripsi yang menjelaskan penjelasan yang sistematis dan rinci tentang langkah-langkah yang digunakan dalam menentukan jawaban dari rumusan masalah dan mendapatkan kesimpulan dari hasil data yang diperoleh. Dalam bab ini, peneliti akan membahas secara detail tentang metode dan desain penelitian yang digunakan, termasuk populasi dan sampel penelitian, alat-alat yang digunakan dalam mengumpulkan data, teknik-teknik yang digunakan dalam analisis data, serta tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, merupakan bagian ke empat skripsi yang menjelaskan hasil temuan penelitian yang diperoleh berdasarkan analisis data yang telah diolah dengan menggunakan berbagai metode dan teknik analisis yang relevan. Penyampaian hasil temuan ini disusun secara sistematis dan berurutan, sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan dalam penelitian.

Bab V Simpulan dan saran, merupakan bagian akhir skripsi yang menjelaskan mengenai Kesimpulan akhir dari isi skripsi dan saran untuk peneliti agar skripsi dapat berkembang lebih baik. teknik analisis yang relevan. Penyampaian hasil temuan ini disusun secara sistematis dan berurutan, sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan dalam penelitian.

Bab V Simpulan dan saran, merupakan bagian akhir skripsi yang menjelaskan mengenai Kesimpulan akhir dari isi skripsi dan saran untuk peneliti agar skripsi dapat berkembang lebih baik.