

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu faktor penting dalam pembangunan suatu negara. Melalui pendidikan, masyarakat dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam pembangunan ekonomi, sosial, dan budaya. Salah satu elemen kunci dalam proses pendidikan adalah efektivitas pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar. Siswa di tingkat SD membutuhkan metode pembelajaran yang menarik dan efektif untuk membantu mereka memahami materi pelajaran dengan baik. Anak-anak ditingkat SD pada umumnya cenderung lebih suka bermain. Seperti yang dikatakan Hans Daeng (dalam Andang Ismail, 2009:17) bermain merupakan bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Saat bermain, anak dapat memiliki pengetahuan dan pengalaman baru. Selain itu kemampuan berpikir, kemampuan berkomunikasi, kemampuan berimajinasi anak juga dapat dilatih dengan metode bermain sambil belajar. Maiga (2009:198) menyatakan bahwa bermain merupakan bagian penting dalam lingkungan belajar karena bisa meningkatkan pengalaman belajar yang mudah diingat, mempertinggi susana hati dan membuat pembelajaran menjadi efektif. Melalui permainan yang mendidik akan menciptakan anak-anak berkarakter baik.

Salah satu perkembangan penting dalam dunia pendidikan adalah penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Peran teknologi pada pembelajaran adalah memfasilitasi terbentuknya hubungan secara kolaboratif dan membangun makna dalam konteks yang lebih mudah dipahami (Unik Hanifah Salsabila & Niar Agustian, 2021;131). Sehingga menjadi salah satu tuntutan bagi guru-guru di Indonesia untuk mampu mengimplementasikan perkembangan teknologi kedalam proses pembelajarannya. Model pembelajaran berbasis *game* (*game-based learning*) adalah salah satu pendekatan yang telah banyak digunakan dalam

pembelajaran. Dengan menggunakan *game*, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Didukung oleh kemajuan teknologi saat ini, banyak situs-situs dan aplikasi-aplikasi *game* belajar yang dapat guru gunakan sebagai media dalam pengimplementasian pembelajaran berbasis *game* untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Materi pelajaran Bumi dan peristiwa alam merupakan bagian penting dari kurikulum di tingkat sekolah dasar. Memahami fenomena alam dan geologi Bumi adalah dasar penting untuk pemahaman ilmiah yang lebih mendalam di tingkat yang lebih tinggi. Namun, seringkali siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep ini karena materi yang abstrak dan kompleks. Penyebab lainnya yaitu kurangnya sumber daya pembelajaran yang menarik. Buku teks dan materi pembelajaran yang tradisional sering kali tidak cukup menarik bagi siswa. Kurangnya sumber pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat menghambat pemahaman siswa yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar mereka.

Di sisi lain, WorldWall adalah salah satu teknologi yang baru-baru ini mulai digunakan dalam pembelajaran. WorldWall adalah situs pembuat *game* online yang membantu guru untuk mengajak siswa belajar sambil bermain guna menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan menarik. Fungsi dari *Wordwall* selain sebagai situs pembuat *game* juga sebagai situs untuk bermain *game* yang sudah dibuat. *Worldwall* memungkinkan siswa untuk mengingat dan memahami materi-materi pelajaran melalui *game*. SDN 060934 Medan dipilih sebagai lokasi penelitian dikarenakan pemanfaatan situs *Wordwall* belum pernah diimplementasikan disekolah ini. *Game-based learning* dipilih sebagai model pembelajaran pada penelitian ini dikarenakan karakteristik siswa SD yang cenderung lebih suka bermain, dan *game-based learning* sejalan dengan fungsi dari *Wordwall*. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh model pembelajaran *game-based learning* berbantuan WorldWall pada materi bumi dan peristiwa alam terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 060934 Medan. Dengan bantuan *Worldwall* pada penggunaan model pembelajaran *game-based learning*,

diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 060934 pada materi “Bumi dan Peristiwa alam”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Anak-anak ditingkat SD pada umumnya cenderung lebih suka bermain.
2. Kurangnya sumber daya pembelajaran yang menarik. Buku teks dan materi pembelajaran yang tradisional sering kali tidak cukup menarik bagi siswa.
3. Salah satu tuntutan bagi guru-guru di Indonesia untuk mampu mengimplementasikan perkembangan teknologi kedalam proses pembelajarannya.
4. Pemanfaatan situs *Wordwall* belum pernah diimplementasikan disekolah SDN 060934 Medan.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap masalah yang diteliti dan membuat penelitian ini lebih terfokus, peneliti membatasi permasalahan pada pengaruh model pembelajaran *game-based learning* berbantuan *worldwall* pada materi Bumi dan Peristiwa Alam terhadap hasil belajar siswa SDN 060934.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, Identifikasi Masalah dan Batasan masalah di atas, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V SDN 060934 Medan menggunakan model pembelajaran yang bukan *Game-based-learning* berbantuan *wordwall* pada materi bumi dan peristiwa alam?

2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V SDN 060934 Medan menggunakan model pembelajaran *Game-based-learning* berbantuan *wordwall* pada materi bumi dan peristiwa alam?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Game-based-learning* berbantuan *wordwall* pada materi bumi dan peristiwa alam terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 060934 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengukur bagaimana hasil belajar siswa kelas V SDN 060934 Medan menggunakan model pembelajaran yang bukan *Game-based-learning* berbantuan *wordwall* pada materi bumi dan peristiwa alam.
2. Untuk mengukur bagaimana hasil belajar siswa kelas V SDN 060934 Medan menggunakan model pembelajaran *Game-based-learning* berbantuan *wordwall* pada materi bumi dan peristiwa alam.
3. Untuk mengukur pengaruh penggunaan model pembelajaran *Game-based-learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 060934 Medan dalam materi bumi dan peristiwa alam.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan wawasan yang lebih baik tentang efektivitas model pembelajaran *Game-based-learning* berbantuan *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif di tingkat sekolah dasar.
3. Memberikan panduan kepada guru dan pengambil kebijakan pendidikan dalam memilih model dan metode pembelajaran yang sesuai untuk materi pelajaran Bumi dan peristiwa alam.

4. Memberikan kontribusi sebagai referensi terhadap penelitian baru dimasa depan.
5. Memberikan wawasan dan panduan kepada guru-guru dalam pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran.

