

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial, yang mana materi pembelajaran IPAS sendiri memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan., Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). IPAS merupakan mata pelajaran yang terangkum dalam Kurikulum Merdeka, yang mana menurut pendapat Sri Nuryani, (2023) Dalam kurikulum merdeka sendiri memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran.

Menurut Atikah (2023) Pada kenyataann, peserta didik menganggap IPAS merupakan mata pelajaran menyenangkan dan mudah dipahami di jenjang SD karena materi IPAS sesuai dengan pengalaman yang berkaitan dengan kehidupan sehar-hari, adanya minat belajar yang tinggi terhadap pembelajaran IPAS maka pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan peserta didik meraih prestasi belajar sesuai dengan yang diinginkan. Kebanyakan siswa hanya memfokuskan pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar mereka sehingga membuat pembelajaran bosan dan membuat penurunan nilai hasil belajarnya, terutama pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 101816 Pancur Batu.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan November-Desember 2024 di SDN Pancur Batu 101816 tempat peneliti melakukan penelitian, mendapati masih belum

adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran IPAS. Hal ini diketahui melalui wawancara dengan guru kelas VA dan VB yang bersangkutan Ibu Ersya Okta Fiani S.Pd guru wali kelas VA dan Ibu Yusniat Waruwu guru wali kelas VB berdasarkan hasil wawancara dengan guru di ketahui bahwa hasil belajar siswa yang kurang serta cara mengajar guru yang hanya menggunakan media buku dan masih menggunakan metode ceramah dalam proses belajar. Berdasarkan nilai hasil belajar siswa kelas VA dan VB :

No	Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Tuntas %	Tidak Tuntas	Jumlah
1	VA	< 70	33	57,57 %	42,43 %	100 %
2	VB	≤ 70	35	62,85 %	37,25 %	100 %

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Siswa

(Sumber Guru Kelas VA Dan VB SD Negeri 101816 Pancur Batu)

Hal ini dikarenakan kurangnya ragam media dalam proses pembelajaran hal ini membuat siswa lebih cepat bosan dalam proses belajar dan menyebabkan menurunnya minat belajar dalam pelajaran IPAS sehingga membuat penurunan hasil belajar siswa, namun hal tersebut bukan hanya karena kurang penggunaan media saja namun hal ini juga karena metode mengajar guru menggunakan metode ceramah yang membuat siswa cepat bosan karena kurangnya variasi pembelajaran dalam proses belajar. Oleh karena hal tersebut di atasi dengan media interaktif yang lebih menarik minat belajar siswa pada pelajaran IPAS yaitu dengan menggunakan media interaktif *WordWall Open Box*.

Media belajar adalah salah satu alat atau metode yang digunakan dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran yang mana merupakan semua alat yang berbentuk fisik. Selain itu, media yang dimutakhirkan seperti komputer, DVD, *CDRoom*, internet, video secara interaktif seperti Aplikasi Games Pembelajaran seperti *Kahoot*, *Quizizz*, *Hoop*, *EdApp*, *Wordwall* dan lain sebagainya (Yaumi,2018, hlm. 7). Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memengaruhi minat belajar siswa serta mampu merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran, penggunaan media juga membantu untuk mencegah siswa dari bosanan selama proses pembelajaran, dan membuat pembelajaran jadi lebih menarik. Penggunaan media juga berfungsi sebagai instrumen untuk meningkatkan

efektivitas dalam keberagaman pembelajaran dan dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran harus di perhatikan apakah hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak, hal ini di kemukakan oleh (Damayanti, 2020:72) bahwa pemilihan media untuk proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa hal yang benar memiliki beberapa pertimbangan antara lain aksesibilitas, jenis penilaian, desain media, anggaran biaya, dan fitur-fitur yang disediakan dalam platform tersebut.

WordWall merupakan platform media interaktif digital yang dapat di akses oleh semua kalangan tanpa membayar pada jejaring internet, seperti halnya platform yang di gunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa yang mempengaruhi pemahaman serta hasil belajar siswa secara baik maka *WordWall* juga bertujuan untuk meningkatkan minat serta hasil belajar dengan cara bermain namun juga belajar, dengan bantuan *WordWall* diharapkan siswa mampu lebih semangat dalam belajar serta lebih kreatif dalam belajar dan bisa juga bermain dengan media interaktif *WordWall* dalam proses pembelajaran. Penggunaan *WordWall* sudah banyak di gunakan sebagai media pembelajaran di sekolah-sekolah Luar Negeri dikarenakan *WordWall* mudah di gunakan serta dapat di cetak dalam bentuk kertas sebagai interaksi siswa terhadap media interaktif yang di tampilkan, fitur permainan. Media *Wordwall* bisa berupa tulisan konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, atau obyek nyata dengan ukuran yang bias dibaca siswa dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi siswa di dalam kelas (Putri, 2020, hlm. 70). Sebagai media belajar *WordWall* sendiri ada beragam fitur selain *Open Box* seperti *Si Algojo*, *Pasang Cocok*, *Kuis*, *Pencari Kata* dan lain sebagainya. Dengan beberapa fitur tersebut *WordWall* diharapkan mampu menarik minat serta semangat siswa dalam pembelajaran. Media *Wordwall* bisa berupa tulisan konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, atau obyek nyata dengan ukuran yang bias dibaca siswa dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi siswa di dalam kelas (Putri, 2020, hlm. 70).

Materi pembelajaran dalam hal ini adalah Teknologi Untuk Kehidupan, yang mana materi ini akan membahas mengenai teknologi dalam kehidupan yang memengaruhi kehidupan sehari-hari manusia, seperti *smartphone*, *Internet of*

Things (IoT), dan transformasi teknologi buatan manusia seperti *AI Artificial Intelligence*. Dalam materi pembelajaran akan di jelaskan kegunaan serta kekurangan dari Teknologi Untuk Kehidupan yang memengaruhi kehidupan sehari-hari manusia, entah teknologi itu mampu mempermudah atau mempersulit kehidupan manusia itu sendiri serta sejarah dari beberapa perkembangan teknologi yang ada di masa kini. Dan materi pelajaran ini terangkum dalam pembelajaran IPAS kelas V SD pada Kurikulum Merdeka. Dengan memanfaatkan media pembelajaran *WordWall* yang merupakan kemajuan teknologi bagi bidang pendidikan diharapkan siswa mampu menerima penggunaan media ini dalam proses belajar serta guru mampu menerapkan media ini dan masuk dalam proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Kurangnya penggunaan Media pembelajaran dalam proses belajar.
2. Kurangnya guru dalam menggunakan media pada pelajaran IPAS serta penggunaan metode ceramah.
3. Hasil belajar siswa yang kurang maksimal

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang di kaji dalam penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut :

1. Media Pembelajaran yang digunakan *WordWall*.
2. Pengukuran hasil belajar siswa dalam indikator ranah kognitif.
3. Materi Pembelajaran IPAS yang akan di bawa teknologi untuk kehidupan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan penguraian latar belakang dan identifikasi masalah yang ada di atas maka didapatkan rumusan masalah dalam penelitian yaitu :

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada kelas Ekperimen (VB) dengan menggunakan Media Interaktif Berbasis *WordWall Open Box* Pada Mata Pelajaran IPAS kelas V SD. Negeri 101816 Pancur Batu T.P 2024/2025 ?

2. Bagaimana hasil belajar siswa pada kelas Kontrol (VA) yang tidak menggunakan Media Interaktif Berbasis *WordWall Open Box* Pada Mata Pelajaran IPAS kelas V SD. Negeri 101816 Pancur Batu T.P 2024/2025 ?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan ketika menggunakan Media Interaktif Berbasis *WordWall Open Box* pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD. Negeri 101816 Pancur Batu T.P 2024/2025 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang telah disusun berdasarkan perumusan masalah dan adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas Eksperimen (VB) dengan menggunakan Media Interaktif Berbasis *WordWall Open Box* Pada Mata Pelajaran IPAS kelas V SD. Negeri 101816 Pancur Batu T.P 2024/2025.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas Kontrol (VA) yang tidak menggunakan Media Interaktif Berbasis *WordWall Open Box* Pada Mata Pelajaran IPAS kelas V SD. Negeri 101816 Pancur Batu T.P 2024/2025
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan ketika menggunakan Media Interaktif Berbasis *WordWall Open Box* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD. Negeri 101816 Pancur Batu T.P 2024/2025

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat dari penelitian ini :

- a. Bagi Peserta Didik

Penelitian diharapkan mampu menarik minat belajar peserta didik serta meningkatkan hasil belajar peserta didik mengenai materi pelajaran yang di berikan menggunakan media interaktif *WordWall*.

- b. Bagi Guru

Melalu Penelitian ini di harapkan guru lebih banyak mengembangkan media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa, serta mampu menerapkan media interaktif *WordWall* dalam pelajaran yang lainnya.

- c. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan sekolah agar lebih mampu mengombinasikan masa pembelajarannya dengan media-media pembelajaran yang beragam dan mampu di terapkan di dalam kelas.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan inspirasi untuk penelitian selanjutnya. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan topik yang mirip dengan skripsi, tetapi dengan mencari celah untuk dikembangkan lebih lanjut.

