

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah sebuah usaha yang ditempuh oleh manusia dalam rangka memperoleh ilmu yang kemudian dijadikan sebagai dasar untuk bersikap dan berperilaku. Karena itu, pendidikan merupakan salah satu proses pembentukan karakter manusia. Pendidikan bisa juga dikatakan sebagai proses pemanusiaan manusia. Dalam keseluruhan proses yang dilakukan manusia terjadi proses pendidikan yang akan menghasilkan sikap dan perilaku yang akhirnya menjadi watak, kepribadian, atau karakternya. Upaya dalam meraih derajat manusia seutuhnya sangatlah tidak mungkin tanpa melalui proses pendidikan.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut H. Fuad Ihsan (2005: 1) menjelaskan bahwa dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai “Usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada didalam masyarakat dan kebudayaan”.

Menurut Feni (2014: 13) “Pendidikan merupakan bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain”. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar anak mampu melaksanakan tugas

hidupnya secara mandiri. pada dasarnya pendidikan adalah suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya sehingga, mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan yang terjadi di masa yang akan datang bahkan di masa yang akan datang. Keberhasilan anak sejak usia dini tidak terlepas dari peran pendidikan itu sendiri. Indonesia sangat membutuhkan sumbangan yang sangat optimal dari warga negara Indonesia. Bahkan hal tersebut menjadi suatu cita-cita pendidikan untuk pemerintah. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, bangsa indonesia merencanakan suatu program wajib belajar selama 12 tahun lamanya.

Menurut Sagala (dalam Permana 2016:50) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki pengendalian diri, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.. Pendidikan merupakan aktivitas yang bertautan, dan meliputi berbagai unsur yang berhubungan erat antara unsur satu dengan unsur yang lain (Sutrisno, 2016: 29). Pengertian Pendidikan adalah untuk mempersiapkan manusia dalam memecahkan problem kehidupan di masa kini maupun di masa yang akan datang (Djumali, dkk, 2014: 1).

Pendidikan di sekolah dasar sangat penting untuk memberi anak-anak dasar pengetahuan dan keterampilan. Pada tahap ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga memperoleh keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah dan kesiapan menghadapi tantangan masa depan. Jika belajar berjalan secara efektif tentunya akan tercapailah sebuah tujuan suatu pembelajaran dengan hasil yang sangat memuaskan bahkan sangat maksimal. Dalam proses pembelajaran peserta didik akan memperoleh suatu hasil pembelajaran yang merupakan suatu kemampuan yang dimiliki setiap peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya yaitu proses pembelajaran akan berhasil jika dengan baik dan lancar pada seluruh mata pelajaran.

Tujuan pendidikan dilaksanakan dalam pembelajaran sekolah memerlukan usaha maksimal dari guru, upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadi proses belajar mengajar atau tujuan belajar yang dirumuskan dapat mencapai hasil yang maksimal, sehingga guru harus bisa

memberi motivasi kepada siswa, menguasai materi dan menggunakan model pembelajaran. Setiap anak memiliki potensi yang berbeda-beda sehingga guru tidak bisa menyamakan kemampuan semua peserta didik. Guru tidak bisa memaksakan seorang peserta didik menguasai semua pelajaran. Yang harus ditekankan oleh para guru adalah bagaimana peserta didik dapat memahami potensinya dan dapat mengembangkannya sendiri karena sejatinya guru adalah sebagai fasilitator yang memfasilitasi peserta didik untuk dapat berkembangsesuai dengan kemampuan dan potensinya. Pembelajaran juga memiliki makna bahwa subjek harus dibelajarkan bukan diajarkan.

Pembelajaran terpadu IPAS memungkinkan siswa memahami konsep konsep secara menyeluruh dan terkait dari dua mata pelajaran. Metode ini membantu siswa melihat fenomena alam dan sosial sebagai satu kesatuan yang berdampak satu sama lain. Hal ini sejalan dengan kebutuhan kurikulum saat ini, yang mengutamakan pembelajaran yang komprehensif dan tematik. Menurut (Samsul Wadi et al., 2023) Diharapkan bahwa pembelajaran IPAS memberikan peluang bagi peserta didik untuk mempelajari diri mereka sendiri dan alam sekitar, serta memberi mereka kesempatan untuk menerapkan pengetahuan ini dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan 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 sistematis dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

Pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) di kelas IV SD, salah satu materi yang dipelajari adalah Perubahan Wujud Benda. Materi ini memerlukan pemahaman yang baik tentang konsep ilmiah, seperti peristiwa mencair, membeku, menguap, dan mengembun, yang seringkali sulit dipahami oleh siswa melalui penjelasan verbal saja. Saat ini, media pembelajaran sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang bervariasi. Penggunaan media pembelajaran

dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru, sehingga memudahkan pemahaman (Ati MZ dkk., 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan di SD Negeri 060937 Medan pada tanggal 23 september 2024 dengan Ibu Jenny Br Tarigan, menjelaskan bahwa adanya permasalahan dalam pembelajaran IPAS, proses pembelajaran dan pengajaran disekolah tersebut sebagian siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran, dalam pembelajaran IPAS siswa masih ada yang kesulitan untuk memahami dan kurang mengerti. Maka siswa kelihatan aktif dalam belajar. Pada saat proses pembelajaran berlangsung pendidik jarang menggunakan media, dan begitu juga dengan model pembelajaran hanya menggunakan model Direct Instruction adapun media yang digunakan sangat jarang, media yang digunakan dalam pembelajaran juga hanya menggunakan media sederhana seperti buku teks saja. Adapun fasilitas disekolah seperti infokus jarang digunakan karna sebagian guru kurang kreatif dalam membuat media pembelajaran, Sehingga kegiatan belajar terlihat tidak begitu menarik.

Sebagian besar siswa sangat jarang terlibat dalam proses belajar seperti mengajukan pertanyaan dan mengutarakan pendapat, walaupun berulang kali guru meminta siswa untuk bertanya apa yang menurut mereka kurang jelas, Karna masih banyak siswa yang belum paham dan mengerti dalam pembelajaran IPAS pada saat guru bertanya siswa hanya berdiam saja tidak ada yang mengajukan pertanyaan lebih lanjut, banyak siswa yang tidak memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi, mereka hanya memperhatikannya sebentar saja kemudian mulai merasa bosan dan membuat keributan dan bercanda. Oleh karena itu, banyak siswa yang terlihat malas, tidak percaya diri dalam mengerjakan soal-soal latihan dan hasil belajarnya sangat tidak memuaskan.

Hasil belajar siswa juga lebih rendah di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah di terapkan pada SD tersebut. Seharusnya guru mampu menciptakan pembelajaran yang unik dan tidak terlalu fokus dengan materi serta buku yang ada di dalam kelas. Sehingga banyak siswa yang merasa jenuh selama proses belajar mengajar bahkan guru juga hanya terfokus dengan satu atau dua orang saja. Dari banyaknya permasalahan dalam dunia pendidikan salah

satunya ialah banyak guru yang mengabaikan siswa yang belum menerima pembelajaran. Sedangkan yang juara atau yang unggul dalam kelas selalu mendapat perhatian lebih dibandingkan siswa yang belum mampu menerima pembelajaran dengan baik. Selama pembelajaran siswa seringkali merasa bosan dengan metode yang dipakai guru saat belajar. Yang mana membuat niat belajar para siswa berkurang.

Berikut adalah tabel yang menyajikan data hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS untuk kelas IV SD Negeri 060937 Medan tahun ajaran 2023/2024. Dapat dilihat pada Tabel 1.1.

KKM	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase
70	$\leq 70$	8	33,3%
	$\geq 70$	16	66,7%
Jumlah Siswa			100%

Sumber: wali kelas IV SD Negeri 060937 Medan T.P 2023/2024

Permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 060937 tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik melalui sarana visual, audio, atau audiovisual.

Data tersebut memperkuat faktor yang menjadi penyebab kurang maksimalnya hasil dari proses kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa. Berdasarkan penjelasan data tersebut, permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 060937 Medan tersebut dapat di atasi dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan, peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran *Open the Box* berbasis *Game Word Wall* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 060937 Medan, dengan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa agar dapat tercapai dengan baik dan membuat siswa ikut aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Open the Box* berbasis *Game Word Wall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Benda di SD Negeri 060937 Medan. TP 2024/2025.**

Media pembelajaran digital adalah kombinasi dari berbagai media seperti teks, gambar, video, dan audio yang disajikan dalam satu format pembelajaran (Okra & Novera, 2019). Penggunaan media digital dapat meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran serta memudahkan siswa dalam memahami konsep materi yang sulit atau abstrak (Jannah & Atmojo, 2022). Media digital saat ini sangat bermacam-macam, dapat diakses secara online maupun offline. Salah satu media digital yang dapat diakses secara online adalah wordwall. Wordwall adalah sebuah aplikasi berbasis web yang dirancang dalam bentuk permainan. Aplikasi ini bertujuan untuk melibatkan siswa dalam menjawab kuis, berdiskusi, dan mengikuti survei (Purnamasari dkk., 2022). Wordwall adalah platform digital yang dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Aeni dkk., 2022). Platform ini dirancang untuk membuat permainan edukatif berbasis kuis yang membantu guru mengukur pemahaman siswa terhadap materi (Aeni dkk., 2022). Dengan menggunakan wordwall, siswa akan mudah memahami suatu materi dengan pembelajaran yang variatif dan tidak membosankan.

Oleh sebab itu untuk menumbuhkan semangat dan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik seperti Wordwall yang memuat sebuah fitur animasi, quis yang dikombinasikan. Dengan adanya Wordwall ini peserta didik lebih semangat dan mudah memahami pembelajaran yang disukai oleh peserta didik karena dengan game ini peserta didik bisa belajar sambil bermain sehingga peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran yang menyenangkan. Wordwall ini dapat memotivasi peserta didik untuk belajar mencoba hal yang baru pada kegiatan sehari harinya. Wordwall ini juga memudahkan peserta didik berkreasi serta memudahkan pendidik dalam mengevaluasi hasil belajar.

Salah satu metode Wordwall yang telah menarik perhatian adalah *Open the Box*, yang menggabungkan elemen visual dan interaktif untuk memfasilitasi pemahaman konsep (Yasin M. dkk, 2023). Dalam hal ini, penelitian ini bertuan untuk menyelidiki bagaimana *Open the Box* dapat digunakan sebagai alat inovatif dalam pendidikan. Dalam lanskap pendidikan modern, teknologi digital telah menjadi alat yang semakin penting (Hakiki, M., dkk. 2023).

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Rendahnya hasil belajar IPAS pada materi Perubahan Wujud Benda.
2. Guru masih menggunakan model pembelajaran *konvensional* yang terlalu fokus pada buku bahkan materi pada pelajaran IPAS sehingga kurang termotivasi.
3. Guru masih kurang kreatif dalam membuat media pembelajaran pada pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 060937 Medan Kurang bervariasi.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu pengaruh media pembelajaran *Open the Box* Berbasis *Game Word Wall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda pada siswa kelas IV SD Negeri 060937 Medan.

## 1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Open the Box* berbasis *Game Word Wall* pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda akelas IV SD Negeri 060937 Medan Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran *Open the Box* berbasis *Game Word Wall* pada mata pelajaran IPAS materi

perubahan wujud benda akelas IV SD Negeri 060937 Medan Tahun Ajaran 2024/2025?

3. Apakah ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Open the Box* berbasis *Game Word Wall* kelas IV SD Negeri 060937 Medan Tahun Ajaran 2024/2025?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran *Open The Box* Berbasis *Game Word Wall* terhadap hasil belajar IPAS materi Perubahan Wujud Benda Di Kelas IV SD Negeri 060937 Medan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah penggunaan media pembelajaran *Open The Box* Berbasis *Game Word Wall* terhadap hasil belajar IPAS materi Perubahan Wujud Benda Di Kelas IV SD Negeri 060937 Medan.
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Open The Box* berbasis *Game Word Wall* kelas IV SD Negeri 060937 Medan Tahun Ajaran 2024/2025?

### 1.6 Manfaat Penelitian

Dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk banyak pihak, adapun manfaat penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa

Memproleh pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan di kelas, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dan hasil belajar IPAS materi Perubahan Wujud Benda Di Kelas IV SD Negeri 060937 Medan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat berguna untuk menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya.

