

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu aspek terpenting dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa adalah pendidikan. Melalui pendidikan, setiap individu dapat mengembangkan potensi diri, memperluas wawasan, serta menumbuhkan sikap dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi perkembangan zaman. Undang-undang No 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa, “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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai proses transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya pembinaan karakter yang utuh. Hal ini sejalan dengan Kurniati (2022:60) “tujuan pendidikan yang pada dasarnya untuk mencetak generasi yang cerdas dan memiliki karakter yang berbudi. Tidak hanya itu, pendidikan juga mendorong perubahan menuju hal yang lebih baik dari generasi ke generasi”.

Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di Sekolah Dasar (SD) menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan pengalaman belajar yang bermakna, aktif, dan menyenangkan. Salah satu perubahan penting dalam kurikulum ini adalah penggabungan mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang sebelumnya diajarkan terpisah. Perubahan ini menuntut adanya inovasi model pembelajaran yang tidak hanya mendukung pencapaian tujuan Kurikulum Merdeka, tetapi juga mampu mengembangkan karakter serta potensi siswa secara lebih mendalam, fleksibel, dan relevan dengan kebutuhan siswa, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang aktif dan bermakna, pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih cenderung berpusat pada guru. Guru masih menjadi sumber utama informasi sedangkan buku teks digunakan sebagai media pembelajaran yang dominan. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang bervariasi, siswa cenderung pasif, serta lebih banyak menerima informasi daripada mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi kurang optimal sehingga hasil belajar yang dicapai juga belum sesuai harapan.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan peneliti dengan wali kelas IV di SDN 068003 Medan Tuntungan, ditemukan hasil belajar siswa tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 70. Pada kelas IV-A, dari 22 siswa hanya 10 siswa (45,46) yang mencapai nilai di atas KKTP sedangkan 12 siswa (54,54) berada di bawah KKTP. Sementara itu, di kelas IV-B yang berjumlah 21 siswa, hanya 12 siswa (57,14) yang mencapai KKTP, dan 9 siswa (42,86) belum tuntas. Pada kelas IV-C yang berjumlah 21 siswa, hanya 8 siswa (38,10) yang mencapai KKTP, dan 13 siswa (61,90) belum tuntas.

Tabel 1. 1 Data Ulangan Harian IPAS Kelas IV SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026

KKT P	Kelas	Jumlah Siswa	KKT P	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase Tuntas	Persentase Tidak Tuntas
70	IV-A	22	>70 <70	10	12	45,46	54,54
	IV-B	21		12	9	57,14	42,86
	IV-C	21		8	13	38,10	61,90

Sumber: Wali kelas IV SDN 068003 Medan Tuntungan

Kondisi di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS masih belum optimal, karena masih terdapat sejumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Salah satu penyebab utama adalah pembelajaran yang masih berpusat pada guru, di mana guru menjadi sumber informasi utama sementara siswa hanya berperan sebagai penerima. Akibatnya, siswa lebih sering diarahkan untuk menghafal materi serta mengerjakan soal dari buku pelajaran secara rutin tanpa adanya variasi strategi pembelajaran. Pola pembelajaran seperti ini kurang memberikan ruang bagi siswa

untuk berpikir kritis, bereksplorasi, maupun berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Hal tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa, sehingga pemahaman konsep IPAS, tidak berkembang secara mendalam dan hasil belajar yang dicapai pun belum sesuai dengan harapan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran dengan model dan media yang interaktif, menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar (SD). Salah satu solusi potensial adalah penerapan *Game Based Learning* (GBL). Model ini memadukan unsur permainan dalam kegiatan belajar sehingga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Selain model pembelajaran, penggunaan media juga sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Media yang tepat dapat membantu memperjelas konsep, menarik perhatian, serta membuat siswa lebih fokus. Salah satu media digital yang saat ini adalah *Wordwall*, yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif, seperti kuis, *matching*, dan banyak lainnya yang mudah diakses.

Kombinasi antara model *Game Based Learning* dengan media *Wordwall* berpotensi besar menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif. Siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga partisipasi meningkat, motivasi untuk belajar, dan pemahaman terhadap materi IPAS menjadi lebih baik.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Model *Game Based Learning* (GBL) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Siklus Hidup Dengan Metamorfosis di Kelas IV SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dan cenderung pasif dalam kegiatan belajar.
2. Kebutuhan akan inovasi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif supaya siswa lebih termotivasi dan terlibat dalam proses belajar.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka penelitian ini dibatasi dan difokuskan pada Pengaruh Model *Game Based Learning* (GBL) Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Siklus Hidup dengan Metamorfosis pada Kelas IV di SDN 068003 Medan Tuntungan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) tanpa berbantuan media *Wordwall* pada pembelajaran IPAS materi siklus hidup dengan metamorfosis pada kelas IV di SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Wordwall* pada pembelajaran IPAS materi siklus hidup dengan metamorfosis pada kelas IV di SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS materi siklus hidup dengan metamorfosis pada kelas IV di SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) tanpa berbantuan media *Wordwall* pada pembelajaran IPAS materi siklus hidup dengan metamorfosis.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Wordwall* pada pembelajaran IPAS materi siklus hidup dengan metamorfosis.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan terhadap model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS materi

siklus hidup dengan metamorfosis di kelas IV SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan motivasi, minat, serta hasil belajar melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Wordwall*.
2. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sehingga guru memiliki variasi dalam menyampaikan materi IPAS sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.
3. Bagi Sekolah, penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, yaitu pembelajaran aktif, bermakna, dan menyenangkan.
4. Bagi Peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan, pengalaman, dan keterampilan peneliti dalam mengembangkan serta menerapkan model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut.