

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang bermutu membutuhkan inovasi dalam metode dan strategi pembelajaran. Pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada kurikulum yang berlaku saat ini, tetapi juga pada kemampuan guru dalam beradaptasi dengan perkembangan zaman.² Guru sebagai agen perubahan dalam pendidikan memiliki tanggung jawab untuk terus berinovasi dalam mengelola proses pembelajaran. Inovasi tersebut dapat dicapai dengan memanfaatkan teknologi yang ada, sehingga pembelajaran tidak hanya berjalan dengan baik, tetapi juga menyenangkan.³

Pentingnya inovasi dalam pendidikan juga sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan harus diselenggarakan secara demokratis, berkeadilan, serta menjamin pemerataan dan peningkatan mutu. Pasal 3 undang-undang tersebut menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, serta berilmu dan kreatif. Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk konkrit untuk

² Awalia Marwah Suhandi and Fajriyatur Robi'ah, "Guru dan Tantangan Kurikulum Baru: Analisis Peran Guru dalam Kebijakan Kurikulum Baru," *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 4, (2022): hal. 5938.

³ Puji Astutik and Nunuk Hariyati, "Peran Guru Dan Strategi Pembelajaran Dalam Penerapan Keterampilan Abad 21 Pada Pendidikan Dasar dan Menengah", Vol. 09, No. 03 (2021): hal. 630.

mencapai tujuan tersebut, khususnya dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar, sesuai dengan tuntutan zaman.⁴

Teknologi telah menjadi bagian yang penting dalam kehidupan manusia yang berkembang sangat cepat, karena hampir semua orang sudah mampu menggunakan teknologi digital. Begitu juga disektor pendidikan, teknologi menjadi salah satu elemen yang harus kuasai oleh guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran.⁵ Dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi dan hal ini memberikan dampak yang positif dalam dunia pendidikan, terutama pada proses pembelajaran.⁶

Teknologi menyediakan berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, terutama Game Edukatif digital. Salah satu Game Edukatif yang populer digunakan hingga saat ini adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru untuk membuat kuis atau permainan interaktif sesuai dengan materi yang diajarkan.⁷ Dengan adanya aplikasi ini tentu dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa dan dapat diakses dengan mudah dengan perangkat elektronik. Dengan adanya Game Edukatif seperti *Wordwall* ini diharapkan dapat meningkatkan

⁴ “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional,” hal. 6.

⁵ Juwinner Kasingku and Alan Hubert Frederick Sanger, “Dunia Digital vs Dunia Rohani: Dilema Dalam Pertumbuhan Anak,” *Journal of Education Research*, Vol. 4, No. 3 (2023): hal. 1325.

⁶ Waluyo Hadi et al., “Analisis Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar,” *Junral Pendidikan MIPA* Vol. 14, no. 2 (2024): hal. 466.

⁷ Hilda Septriani and Yuyus Rustandi, “Optimalisasi Media Digital Interaktif *Wordwall* dalam PJJ BIPA di Kedutaan Besar Republik Indonesia di Bern, Swiss,” *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, Vol. 12, No. 1 (2023): hal. 20.

keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memotivasi siswa karena pembelajaran akan lebih menyenangkan.⁸

Banyak guru di beberapa sekolah yang belum mengenal atau memanfaatkan Game Edukatif seperti *Wordwall* secara optimal. Padahal, media ini memiliki beberapa kelebihan yang sangat berguna dalam menunjang proses pembelajaran. *Wordwall* memiliki berbagai jenis permainan interaktif yang menarik dan dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Tidak hanya itu, media ini juga dapat memberikan umpan balik langsung, yang mempermudah siswa dalam memahami materi lebih cepat dan membantu guru untuk memantau pemahaman siswa secara *real-time*.⁹

Wordwall juga mudah diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop, tablet, atau smartphone, sehingga lebih fleksibel untuk digunakan kapan saja dan di mana saja.¹⁰ Namun, masih banyak sekolah yang mengandalkan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton. Hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti IPAS.¹¹

⁸ *Ibid.*, hal. 16.

⁹ Awalina Barokah et al., "Studi Literatur : Analisis Pemanfaatan *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 09, No. 02 (2024): hal. 243.

¹⁰ Sahratul Layali et al., "Workshop adaptasi teknologi bagi guru SD Negeri 4 Labuan Tereng untuk menunjang proses pembelajaran," *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 4, No. 1 (2024): hal. 162.

¹¹ Manisa Octasyavira and Nurlizawati Nurlizawati, "Kesulitan Guru dalam Merancang Media Inovatif Digital untuk Pembelajaran Sosiologi," *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, Vol. 1, No. 4 (2022): hal. 438.

Menurut Kemendikbudristek, IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS. Pelajaran ini mengharuskan siswa untuk menghafal dan memahami banyak materi, yang sering kali membuat mereka merasa bosan untuk belajar. Mata pelajaran ini sering dianggap sulit karena konsep-konsepnya yang abstrak dan kompleks yang berarti sulit dibayangkan dan juga rumit untuk dipahami. Oleh karena itu guru harus menemukan solusi yang tepat agar pembelajaran IPAS menjadi lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa.¹²

Salah satu solusi yang bisa digunakan oleh guru adalah dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini sejalan dengan rekomendasi Permendikbud, yang menekankan pentingnya menggunakan teknologi dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Teknologi membantu guru menjelaskan konsep IPAS yang abstrak dengan lebih mudah. Misalnya, dengan menggunakan Game Edukatif seperti *Wordwall*, guru bisa menyampaikan konsep-konsep yang sulit melalui visualisasi dan permainan. Hal ini membuat materi menjadi lebih sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.¹³

Penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* tidak hanya sejalan dengan kebijakan pendidikan yang mendorong pemanfaatan teknologi, tetapi juga didukung oleh teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky (1978). Menurut Vygotsky, pembelajaran merupakan suatu proses

¹² Neneng Widya Sopa Marwa et al., "Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka," *Metodik Didaktik*, Vol. 18, No. 2 (2023): hal. 61.

¹³ Bambang Warsita, "Peran dan Tantangan Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran pada Pembelajaran Abad 21," *Kwangsan*, Vol. 5, No. 2 (2017): hal. 81.

aktif di mana siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar. Vygotsky menekankan bahwa media atau alat bantu belajar, seperti teknologi dan game edukatif, berperan penting dalam membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Dalam konteks ini, media interaktif seperti *Wordwall* dapat menjadi salah satu sarana yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar, karena memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan mudah dipahami.¹⁴ Hal ini juga sejalan dengan teori *Self-Determination* yang dikembangkan oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan (1985), yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa dapat meningkat apabila pembelajaran dilakukan secara interaktif dan menyenangkan. Siswa akan lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran jika mereka merasa pembelajaran tersebut menarik. Sehingga, siswa akan merasa lebih antusias dan termotivasi untuk belajar. Motivasi yang tinggi inilah yang akan berdampak positif pada hasil belajar mereka, terutama pada mata pelajaran IPAS yang membutuhkan pemahaman mendalam dan keterampilan berpikir kritis siswa.¹⁵

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas III sebagai studi pendahuluan, peneliti menyimpulkan bahwa masih banyak siswa kelas III di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung yang mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran IPAS yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh kurangnya

¹⁴ Lev S. Vygotsky, "Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes, Ed. Michael Cole et Al." (Cambridge: Harvard University Press, 1978), hal. 79.

¹⁵ Edward L. Deci & Richard M. Ryan, "Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior" (New York: Plenum Press, 1985), hal. 68–69.

variasi metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Metode pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional menjadi penyebab kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran dan peneliti juga melihat Game Edukatif berbasis *Wordwall* juga belum pernah diterapkan, sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan menjadi kurang optimal.¹⁶ Penelitian ini relevan dengan yang dilakukan oleh Setyorini (2024) yang berjudul “Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media *Wordwall* Kelas IV di Sekolah Dasar”, yang menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD. Meskipun sudah banyak penelitian serupa yang dilakukan dan umumnya menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, penelitian ini memiliki kebaruan dan keunikan yang menjadikannya berbeda dan mengisi celah yang belum banyak dieksplorasi pada penelitian sebelumnya.¹⁷

Perbedaan dan kebaruan penelitian ini terletak pada tiga aspek utama. Pertama, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada penerapan *Wordwall* pada mata pelajaran seperti matematika, IPA, pembelajaran bahasa Indonesia, atau pendidikan agama Islam secara terpisah, sedangkan penelitian ini mengkaji efektivitas *Wordwall* pada mata pelajaran IPAS, yang merupakan gabungan dua disiplin ilmu (IPA dan IPS) dan relatif baru dalam kurikulum sekolah dasar. Kedua, penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III, yang masih dalam tahap operasional konkret awal dalam hal perkembangan kognitif,

¹⁶ Wawancara dengan Guru Wali Kelas 3, Ibu Rifqi Nuril Janah, Oktober 2024.

¹⁷ Diah Setyorini et al., “Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media *Wordwall* Kelas 4 di Sekolah Dasar,” *Jurnal Sinektik*, Vol. 6, No. 1 (2024): hal. 25–31.

sedangkan sebagian besar penelitian sebelumnya dilakukan pada siswa kelas IV-VI, yang secara kognitif lebih matang. Ketiga, penelitian ini secara khusus mengukur peningkatan hasil belajar (aspek kognitif) sebagai indikator efektivitas media, bukan hanya aspek minat atau motivasi belajar.

Minimnya penelitian yang mengkaji keefektifitasan penggunaan media *Wordwall* pada mata pelajaran IPAS kelas III menunjukkan adanya kesenjangan dalam literatur. Penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan memberikan perspektif baru tentang bagaimana media pembelajaran berbasis teknologi dapat diterapkan pada mata pelajaran terpadu di kelas bawah sekolah dasar. Upaya ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital, tetapi juga memperkaya literatur tentang strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa usia dini. Berdasarkan kenyataan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti permasalahan ini secara ilmiah dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Game Edukatif (*Wordwall*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas III di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung”**.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, permasalahan dalam penelitian yang dilakukan di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Kurangnya pemahaman guru terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
 - b. Sulitnya siswa dalam memahami materi IPAS yang disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran yang interaktif.
 - c. Rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang monoton yang menyebabkan rendahnya hasil belajar IPAS.
2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dihadapi dalam penelitian ini, maka perlu untuk diadakan batas-batas masalah. Batasan masalah diperlukan penerapan area spesifik yang akan diteliti. Dan penelitian ini dibatasi pada “Efektivitas Penggunaan Game Edukatif (*Wordwall*) dalam meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas III di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung”

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dalam penelitian maka peneliti menyusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan Game Edukatif (*Wordwall*) dalam meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas III di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan Game Edukatif (*Wordwall*) dalam meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas III di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan Game Edukatif (*Wordwall*) dalam meningkatkan hasil belajar IPAS Kelas III di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung, dimana ke efektivitasan tersebut akan diteliti lebih lanjut mengenai kesesuaiannya dengan pembelajaran bagi peserta didik. Sedangkan untuk mencapai tujuan khusus sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan Game Edukatif (*Wordwall*) dalam meningkatkan Hasil Belajar IPAS kelas III di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.
2. Untuk menguji efektivitas penggunaan Game Edukatif (*Wordwall*) dalam meningkatkan Hasil Belajar IPAS kelas III di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis dari hasil efektivitas penggunaan Game Edukatif berbasis *Wordwall* di MI. Terutama dalam kaitan meningkatkan hasil belajar IPAS kelas III di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir. Berikut adalah penjabaran manfaat teoritis dan praktis dari penelitian ini:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai penambah wawasan serta pengetahuan tentang efektivitas penggunaan Game Edukatif berbasis

Wordwall dalam pembelajaran IPAS, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir.

2. Secara Praktis

a. Kepala Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan bagi kepala sekolah dalam merancang kebijakan yang mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di madrasah. Dengan mengetahui efektivitas Game Edukatif seperti *Wordwall*, kepala sekolah dapat mendorong guru untuk lebih inovatif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

b. Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman guru mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran, khususnya Game Edukatif (*Wordwall*), untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa dapat memanfaatkan Game Edukatif (*Wordwall*) untuk meningkatkan hasil belajar. Game Edukatif ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan pemahaman materi, dan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi. Selain itu, penggunaan media ini dapat meningkatkan rasa percaya diri

siswa dan kemampuan berpikir kritis, serta membantu mereka mencapai hasil belajar yang lebih baik.

d. Peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya dan pengetahuan dalam melakukan penelitian, serta memberikan informasi yang berharga tentang efektivitas penggunaan Game Edukatif (*Wordwall*) dalam pembelajaran di kelas serta dapat memberikan inspirasi, wawasan, dan bahan rujukan bagi peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis yang akan dilakukan di masa yang akan datang

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian merupakan bingkai penelitian yang menggambarkan batas penelitian, membatasi area penelitian, dan mempersempit permasalahan. Berdasarkan indentifikasi penelitian, maka penulis membatasi permasalahan yaitu:

1. Peneliti hanya meneliti siswa kelas III-A dan III-B di area MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung semester ganjil tahun ajaran 2024.
2. Media dalam penelitian ini yaitu Game edukatif (*wordwall*) untuk kelas III-B dan metode Konvensional untuk kelas III A.
3. Materi pembelajaran dalam penelitian ini dibatasi pada materi hidup bersama alam

G. Penegasan Variabel

Untuk menghindari kesalahan serta kekeliruan di kalangan pembaca dalam memaknai judul dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan penegasan istilah sebagai berikut:

1. Definisi Konseptual

a. Game Edukatif

Game edukatif merupakan permainan yang dirancang untuk merangsang daya pikir, meningkatkan konsentrasi, dan memecahkan masalah. Game edukatif adalah jenis permainan yang dirancang untuk membantu belajar atau menambah pengetahuan siswa melalui cara yang menarik, menantang, dan menyenangkan agar siswa lebih termotivasi untuk belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajarn siswa.¹⁸ Selain itu, game edukatif juga menjadi salah satu sumber belajar yang mendukung proses komunikasi dan interaksi sosial dalam pembelajaran. Media ini dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, yang dapat berupa teks, gambar, suara, atau video yang dilengkapi dengan elemen interaktif seperti kuis, permainan, dan latihan.¹⁹ Menurut Sihotang, Game Edukatif membantu meningkatkan keterlibatan siswa terhadap materi, menciptakan pengalaman belajar

¹⁸ Fatkhil Azizatunnisa et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas IV Sekolah Dasar," *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 6, No. 1 (2022): hal. 16.

¹⁹ Muhammad Adam Ramsi, "Media Pembelajaran Interaktif Mempengaruhi Tingkat Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran" (Universitas Lambung Mangkurat, (2023). hal. 2.

yang lebih dinamis, serta memperkuat pemahaman dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.²⁰

b. *Wordwall*

Wordwall merupakan alat bantu pembelajaran digital yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai kegiatan pembelajaran yang interaktif dengan melibatkan interaksi aktif antara siswa dengan materi yang diajarkan melalui format kuis yang menarik.²¹ *Wordwall* memungkinkan guru dalam membuat berbagai template pembelajaran dalam bentuk permainan yang dirancang secara khusus agar membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, seperti pilihan ganda, teka-teki silang, pencocokkan gambar, dan kegiatan lainnya yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa.²² *Wordwall* dirancang secara khusus untuk menyajikan materi pelajaran dalam bentuk yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan. Dengan menggunakan *Wordwall*, siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi pelajaran dalam bentuk yang menyenangkan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih

²⁰ Janes Saroha Sihotang, "Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Katolik Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media *Wordwall* Game Kelas 5 SD Santo Yoseph 1 Medan," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Agama*, Vol. 5, No. 2 (2024): hal. 1024.

²¹ Rulik Widiarti et al., "Rulik Widiarti et al., "Pemanfaatan Game Edukasi Berbasis IT (*Wordwall*) Sebagai Strategi Untuk Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Aktif Dan Menyenangkan Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*. Vol. 12, No. 2 (2024): hal. 343.

²² Ridma Azizah Putri et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Mi Ar-Raudhah Desa Hampalit," *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 1, No. 4 (2024): hal. 28.

efektif karena pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton.²³

c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan segala sesuatu yang diperoleh individu setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar meliputi perubahan perilaku yang meliputi ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Pencapaian ini dapat diukur atau dievaluasi dengan menggunakan berbagai metode, misalnya tes, observasi, dan penilaian kinerja siswa.²⁴ Hasil belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Hasil belajar yang baik menunjukkan keefektifan metode dan media pembelajaran yang digunakan serta kemampuan peserta didik dalam menerapkan ilmu yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari.

d. Mata Pelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep dari ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk membantu peserta didik memahami berbagai fenomena alam dan sosial yang ada di sekitarnya. IPAS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta

²³ Deni Okta Nadia and Desyandri, "Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 8, No. 2 (2022): hal. 1924.

²⁴ Salam, Muh. Ilham, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Materi Energi Bunyi dan Sifat-sifatnya melalui Metode Eksperimen Kelas IV MIN 1 Baubau," *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, Vol. 4, no. 2 (2024): hal. 377.

didik dan meningkatkan pemahamannya tentang hubungan antara manusia dengan lingkungan alam dan sosial. Mata pelajaran IPAS meliputi topik-topik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, seperti masalah lingkungan dan sosial, serta berbagai fenomena yang memengaruhi kehidupan masyarakat. Pembelajaran IPAS diharapkan dapat membentuk kesadaran peserta didik tentang pentingnya menjaga keseimbangan antara alam dan kehidupan sosial di sekitarnya.²⁵ Sehubungan dengan itu, di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir, Game Edukatif (*Wordwall*) diimplementasikan pada beberapa materi dalam pelajaran IPAS kelas III, seperti materi pada Bab VII mengenai “Hidup Bersama Alam”.

2. Definisi Operasioanl

Penelitian ini secara operasional akan mengkaji efektivitas penggunaan Game Edukatif (*Wordwall*) dalam meningkatkan hasil belajar IPAS kelas III di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung. Peneliti akan mengukur hasil belajar siswa melalui metode *Pretest* dan *Posttest* yang diberikan sebelum dan setelah penerapan media *Wordwall*. Keberhasilan penggunaan media ini akan dievaluasi berdasarkan analisis perbandingan skor hasil belajar siswa dari *Pretest* dan *Posttest*, serta observasi selama proses pembelajaran untuk menilai tingkat keterlibatan dan motivasi siswa

²⁵ Rafi Ramadhan et al., “Pembelajaran IPAS Pada Proses Belajar Sekolah Dasar Kelas 4,” *Karimah Tauhid*, Vol. 3, No. 7 (2024): hal. 7458.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah penulisan dilapangan, sehingga akan mendapatkan hasil akhir yang utuh dan sistematis serta menjadi 8 bagian yang terikat satu sama lain dan saling melengkapi. Sistem penelitian yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian ini terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian, halaman ketersediaan publikasi karya ilmiah, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Inti

Bagian ini terdiri dari lima bab dan masing-masing bab berisi sub-sub bab, antara lain:

Bab I Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, penegasan variabel dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori menjelaskan tentang kajian teori yang mendukung penelitian, yaitu teori mengenai teori Game Edukatif, teori *Wordwall*, teori hasil belajar, dan teori IPAS. Selain itu, pada BAB II ini juga disajikan penelitian terdahulu, dan kerangka teori, dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi sampel dan sampling, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan tahapan penelitian.

Bab IV Hasil penelitian menjelaskan deskripsi data temuan penelitian dan hasil penelitian berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dituliskan pada bab I.

Bab V Pembahasan, menjelaskan tentang uraian analisis data dari hasil temuan dalam penelitian yang dijelaskan pada bab sebelumnya mengenai Efektivitas penggunaan Game Edukatif (*Wordwall*) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas III di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.

Bab VI Penutup terdiri atas, kesimpulan yang menjawab rumusan masalah dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian ini berisi daftar pustaka yang mencakup referensi-referensi dari buku dan jurnal ilmiah yang digunakan sebagai acuan dan rujukan dalam penelitian. Serta berisi lampiran-lampiran yang mendukung proses penelitian.