

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Memasuki era belajar abad ke-21, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mengangkat peralihan besar terhadap dunia pendidikan. Salah satu dampak paling nyata dari perkembangan tersebut adalah hadirnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mendorong transformasi dalam proses belajar mengajar.² Revolusi digital menjadikan sektor pendidikan sebagai salah satu bidang yang paling terdampak, sekaligus menuntut adanya inovasi dalam strategi pengajaran yang terikat adanya tuntutan zaman.³ Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan pendidik mengembangkan pembelajaran yang termudah, bisa dipakai kapan pun, serta menghadirkan keahlian belajar yang modern, beragam, dan memikat. Perkembangan teknologi tersebut juga memberikan peluang luas pada guru dalam merancang proses pengajar yang berarti.⁴ Dalam konteks ini, berbagai komponen seperti bahan edukasi digital, gambar, animasi, video, hingga aplikasi berbasis *game* edukatif dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

² Usnul Khotimah, "Pengaruh Teknologi Terhadap Pembelajaran Abad Ke 21," *Universitas Lambung Mangkurat*, 2019, 1–26.

³ Aulia Rahma Puteri, Wahyudin Nur Nasution, and Muhammad Irwan Padli Nasution, "Integrasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan: Konsep, Perkembangan, Dan Inovasi Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi* 5, no. 4 (2025), <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i4.1760>.

⁴ Nasron et al., "Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 4 (2024): 1403–14057, <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/14744>.

Ketepatan pada pemilihan media pendidikan dapat mendorong ketercapaian pembelajaran secara efektif, mendorong interaksi yang lebih aktif, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif. Selain membantu pemahaman konsep, media yang menarik juga memperkuat daya ingat serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian Desi Sijabat mengungkapkan bahwa kurangnya inovasi pendidik dalam memanfaatkan media digital berpengaruh terhadap rendahnya motivasi pengajar.⁵ Kondisi ini searah dengan laporan dari DetikEdu mengalokasikan banyaknya peserta didik di Indonesia mengalami penurunan capaian belajar (*learning loss*) pasca pandemi, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran baru yang mengintegrasikan teknologi digital.⁶ Oleh sebab itu, guru perlu beradaptasi dengan teknologi dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi lebih bermakna dan relevan, terutama dalam mata pembelajaran yang menekankan keterpaduan antara konsep-konsep ilmiah serta sosial.

Pembelajaran IPAS pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah serta meningkatkan pencapaian peserta didik.⁷ Namun sebagian besar materi IPAS bersifat abstrak sehingga sulit dipahami apabila guru hanya memakai metode ceramah atau

⁵ Desi Sijabat, et al “Pengaruh Metode Diskusi Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SD,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 4 (2024): 4176–84, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7454>.

⁶ Trisna Wulandari, “Pandemi, Studi: Ada Indikasi Penurunan Hasil Belajar Siswa Usai,” Detikedu, 2023.

⁷ I A D Astuti et al., “Penggunaan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran IPA: Study Literature Review” *Physics: Journal of ...* 5, no. 1 (2023): 34–43, <https://www.journal.unindra.ac.id/index.php/jpeu/article/view/1859>.

buku teks. Keadaan tersebut sering menyebabkan turunya motivasi belajar, dan kurangnya keaktifan siswa di kelas.⁸

Keaktifan siswa kelas IV memiliki peranan krusial, sehingga seseorang lebih mudah mencerna pemaparan melalui keterlibatan langsung, visualisasi, dan aktivitas menyenangkan.⁹ Dengan itu, pemaparan media ajar digital berbasis *game* edukasi seperti *wordwall* menjadi sangat relevan. Media ini menghadirkan aktivitas interaktif .

Dorongan pada diri maupun pengaruh luar yang memengaruhi peserta didik. mendorong mereka bersemangat, tekun, dan antusias dalam kegiatan belajar. Dalam konteks pembelajaran IPAS, motivasi belajar tampak dari antusiasme siswa, keaktifan dalam diskusi, rasa ingin tahu terhadap fenomena alam, serta kemauan untuk memecahkan masalah. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar menyebabkan siswa kurang terlibat dan hasil belajar tidak optimal.

Hasil belajar memperlihatkan tingkat kemampuan peserta didik dalam pemahaman konsep, menguasai keterampilan, serta menunjukkan sikap yang sepadan dari maksud pembelajaran yang telah diterapkan. Pada pembelajaran IPAS, tidak semata-mata dinilai dari kemampuan siswa menjawab soal, tetapi juga dari pemahaman terhadap konsep-konsep ilmiah, juga kemampuan berpikir kritis.

⁸ Redi Firmansyah et al., “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa MIN,” *Finger: Journal of Elementary School* 2, no. 2 (2023): 57–64, <https://doi.org/10.30599/finger.v2i2.658>.

⁹ Dwi Putri Aprilia, Dewi Tryanasari, and Apri Kartikasari, “Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS Di SDN Karangtengah 4 Ngawi,” *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 5 (2024): 265–71, <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>.

Berdasarkan observasi awal di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Blitar, pembelajaran IPAS kelas IV masih pada guru (*teacher-centered*), dengan pemakaian media digital yang minim. Banyak guru yang masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks sebagai acuan. Akibatnya, siswa cepat merasa jenuh, tidak fokus, dan hanya sedikit yang mampu menjawab pertanyaan guru dengan benar. Selain itu, terdapat beberapa siswa dengan kebutuhan khusus yang membutuhkan pendekatan belajar lebih adaptif. Kondisi kelas yang kurang mendukung tersebut ini mengindikasikan bahwa tingkat motivasi belajar siswa masih relatif rendah.

Penggunaan media *wordwall* berpotensi meningkatkan keaktifan siswa dan menciptakan suasana belajar yang menarik serta menyenangkan. Media ini memungkinkan siswa belajar melalui permainan edukatif yang interaktif, sehingga guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui *wordwall*, materi IPAS dapat disajikan secara menarik, lengkap dengan umpan balik langsung serta fitur pemantauan keterlibatan siswa oleh guru.

Hasil observasi di MIN 2 Blitar menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi secara maksimal, seperti permainan edukatif digital *wordwall*. Padahal, media ini dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Kurangnya penerapan media inovatif tersebut berdampak pada penurunan motivasi dan partisipasi siswa. Akibatnya, sebagian peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang pada akhirnya memengaruhi pemahaman konsep serta hasil belajar IPAS secara keseluruhan.

Adanya kondisi tersebut, peneliti mengangkat judul penelitian “Pengaruh *Game* Edukasi *Wordwall* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPAS di MIN 2 Blitar.” Penelitian ini bermaksud untuk memberikan kontribusi dengan pemanfaatan media *wordwall*, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi IPAS secara lebih mendalam.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berbagai uraian latar belakang yang sudah disampaikan, permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Turunnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di MIN 2 Blitar.
- b. Variasi media pembelajaran IPAS yang digunakan guru masih terbatas, sehingga diperlukan inovasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Capaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih belum memenuhi standar yang diharapkan.

2. Batasan Masalah

Berikut ini adalah batasan penelitian yang ditetapkan oleh peneliti agar fokus pada masalah yang dikaji:

- a. Fokus pada penggunaan media ajar digital berbasis *game* edukasi *wordwall*.
- b. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

- c. Menilai tingkat motivasi serta hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran IPAS.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut, peneliti menyimpulkan terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh *game* edukasi *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di MIN 2 Blitar?
2. Bagaimana pengaruh *game* edukasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di MIN 2 Blitar?
3. Bagaimana pengaruh pengaruh *game* edukasi *wordwall* secara simultan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di MIN 2 Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai penelitian ini adalah :

1. Untuk mengidentifikasi pengaruh *game* edukasi *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di MIN 2 Blitar.
2. Untuk mengidentifikasi pengaruh *game* edukasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di MIN 2 Blitar.
3. Untuk mengidentifikasi pengaruh *game* edukasi *wordwall* secara simultan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di MIN 2 Blitar.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara dan masih perlu diuji dimana hipotesis dalam hal ini perlu dibedakan menjadi hipotesis penelitian dan hipotesis kerja atau statistik. Seorang peneliti membutuhkan hipotesis dengan tujuan untuk mengarahkan rencana yang bakal terlaksanakan.

Dalam sebuah penelitian, ada dua macam hipotesis yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_o). Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. (H_a) Ada pengaruh *game* edukasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS di MIN 2 Blitar.

(H_o) Tidak terdapat pengaruh *game* edukasi *wordwall* terhadap motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPAS di MIN 2 Blitar

2. (H_a) Ada pengaruh *game* edukasi *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS di MIN 2 Blitar.

(H_o) Tidak terdapat pengaruh *game* edukasi *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS di MIN 2 Blitar.

3. (H_a) Ada pengaruh *game* edukasi *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS di MIN 2 Blitar.

(H_o) Tidak terdapat pengaruh *game* edukasi *wordwall* secara simultan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS di MIN 2 Blitar.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoretis

- a. Melalui penelitian ini berharap mampu menunjukkan pengaruh media ajar digital pada pembelajaran pendidik.
- b. Melalui penelitian ini berharap mampu menunjukkan kontribusi pada pengembangan teori-teori terkait motivasi belajar dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
- c. Melalui penelitian ini berharap dapat memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif dan dampaknya terhadap aspek afektif dan kognitif siswa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru: Menyediakan jaringan kreatifitas dan efektifitas untuk menguatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Guru dapat mengadaptasi juga mengembangkan materi IPAS menggunakan *wordwall* atau platform serupa.
- b. Bagi Siswa: Meningkatkan antusiasme mata pelajaran IPAS, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
- c. Bagi Kepala Sekolah: Memberikan masukan dan pertimbangan dalam mengintegrasikan teknologi dan media digital ke dalam kurikulum serta memfasilitasi guru untuk mengembangkan media ajar yang bervariasi.
- d. Bagi Peneliti Lain: Adapun dasar serta rujukan dalam melaksanakan penelitian lanjutan dengan mendalam mengenai pemanfaatan *game* edukasi dalam pembelajaran.

G. Penegasan Istilah

Penegasan istilah ini diberikan guna untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas serta menghindari terjadinya perbedaan penafsiran terhadap istilah yang dipakai dalam penelitian berjudul “Pengaruh *Game* Edukasi *Wordwall* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPAS di MIN 2 Blitar”, diperlukan kejelasan makna agar tidak menimbulkan kekeliruan dalam pemahaman.

1. Penegasan Konseptual

a. Media Pembelajaran *Wordwall*

Media pembelajaran *Wordwall* adalah alat atau fasilitas digital interaktif yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi dan menyusun berbagai variasi soal edukatif—seperti kuesioner, tebak kata, dan gim pencocokan—guna mendorong aktivitas berpikir, emosi, dan fokus peserta didik, serta memberikan respons langsung agar kegiatan belajar berjalan lebih maksimal, aktif, dan menyenangkan.¹⁰

b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan, baik yang berasal dari dalam diri (intrinsik) maupun dari luar diri (ekstrinsik) peserta didik, yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Sardiman

¹⁰ Siti Faizatun Nissa and Novida Renoningtyas, “Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 2854–60, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>.

menyatakan bahwa motivasi merupakan dorongan psikologis dalam diri siswa yang menginisiasi kegiatan belajar, menjaga keberlangsungan proses belajar tersebut, serta memberikan arah pada upaya siswa dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan.¹¹

c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, yang mencerminkan tingkat penguasaan materi yang dipelajari. Capaian ini dapat dilihat dari adanya perubahan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan siswa, yang dalam penelitian ini difokuskan pada aspek kognitif melalui pencapaian nilai IPAS.¹²

d. Pembelajaran IPAS

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan mata pelajaran pada Kurikulum Merdeka yang memaparkan konsep IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dengan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Tujuan pembelajaran IPAS adalah agar siswa bisa memahami gejala alam sekaligus fenomena sosial.¹³

2. Penegasan Operasional

¹¹ Nur Daniati, Neviyarni S, and Herman Nirwana, "Konsep Dan Penerapan Motivasi Dalam Belajar," *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling* 02, no. 03 (2024): 1099–1104, <https://jurnal.itte.web.id/index.php/jpdsk/article/view/1989>.

¹² Prosiding Seminar, Nasional Hdpgsdi, and Wilayah Iv, "HASIL BELAJAR KOGNITIF, AFEKTIF DAN PSIKOMOTOR MELALUI PENGGUNAAN JURNAL BELAJAR BAGI MAHASISWA PGSD Elsinora Mahananingtyas," 2017, 192–200.

¹³ Uznul Zakarina et al., "Integrasi Mata Pelajaran Ipa Dan Ips Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar," *Damhil Education Journal* 4, no. 1 (2024): 50, <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>.

Penelitian ini bermaksud untuk menganalisis pengaruh penggunaan permainan edukatif *wordwall* terhadap motivasi serta capaian belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MIN 2 Blitar. Metode yang diterapkan memakai desain *one group pretest-posttest*, yang hanya melibatkan satu kelompok siswa kelas IV sebagai subjek penelitian dengan perlakuan berupa pembelajaran berbantuan media *wordwall*. Penilaian motivasi belajar siswa dilakukan melalui penyebaran angket sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk melihat adanya perubahan pada motivasi dan hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan, sehingga dapat diketahui sejauh mana efektivitas penggunaan *wordwall* dalam proses pembelajaran.

H. Sistematika Pembahasan

Penyusunan sistematika pembahasan skripsi sangat penting dalam proses penulisan. Agar penulisan lebih terstruktur, peneliti merancang alur pembahasan yang disesuaikan dengan pedoman skripsi Strata I di UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Berikut sistematika penulisan secara lengkap:

1. Bagian Awal

Bagian awal berdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, motto, Persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar bagan, daftar lampiran, abstrak, daftar isi.

2. Bagian Inti

Bagian inti merupakan bagian utama dalam skripsi yang memuat seluruh proses dan hasil penelitian secara sistematis. Bagian ini terdiri atas beberapa bab, yaitu:

a. Bab I : Pendahuluan

Pendahuluan terdiri dari : a) latar belakang, b) identifikasi dan batasan masalah, c) rumusan masalah, d) tujuan penelitian, e) Hipotesis Penelitian, f) Kegunaan Penelitian, g) Penegasan istilah, dan h) Sistematika pembahasan.

b. Bab II : Landasan Teori

Landasan teori terdiri dari : a) Deskripsi teori, b) Penelitian terdahulu, c) Kerangka Berfikir Penelitian.

c. Bab III : Metode Penelitian

Metode penelitian, terdiri dari : a) Rancangan penelitian, b) Variabel penelitian, c) Populasi dan sampel penelitian, d) Kisi-kisi Instrumen, e) Instrumen penelitian, f) Data dan sumber data, i) Teknik pengumpulan data, j) Analisis data.

d. Bab IV : Hasil Penelitian

Hasil penelitian terdiri dari: a) Deskripsi Data b) Analisis Data dan, c) Rekapitulasi Hasil Penelitian.

e. BAB V : Pembahasan

Pembahasan terdiri dari : a) Pengaruh *Game* edukasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di MIN 2

Blitar. b) Pengaruh *Game* edukasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di MIN 2 Blitar

f. Bab VI : Penutup

Bab penutup berisi tentang kesimpulan, saran-saran, Kesimpulan menyajikan secara ringkas seluruh penemuan penelitian yang ada hubungannya dengan masalah penelitian.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi berfungsi sebagai pelengkap dan pendukung isi skripsi. Bagian ini meliputi daftar rujukan yang memuat seluruh sumber yang digunakan dalam penelitian. Bagian akhir skripsi ini memuat : a) Daftar Rujukan b) Lampiran dan c) Daftar Riwayat Hidup.