

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting karena pada mata pelajaran IPS dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangannya sehingga diharapkan mampu memecahkan masalah yang dihadapi, berpikir dan bertindak secara rasional dalam kehidupan. Lingkungan masyarakat dimana siswa tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya (Buchari, 2015). Demikian, Pengetahuan sosial mempunyai peran membantu dalam menyiapkan warga negara demokratis dengan penanaman nilai kebangsaan dan kewarganegaraan didukung oleh penguasaan disiplin ilmu-ilmu sosial (Subiyakto, Susanto, & Mutiani, 2017). Salah satu muatan materi yang ada dalam IPS di Sekolah Dasar adalah sejarah. Sejarah dapat menjadi pedoman kehidupan bagi suatu bangsa untuk melangkah ke masa mendatang, tiap-tiap individu harus memiliki kesadaran arti pentingnya sejarah, pendidikan dasar merupakan awal pengenalan kesadaran akan pentingnya sejarah namun pada kenyataannya sejarah kurang diminati oleh siswa karena membahas masa lalu, abstrak, dan tidak dapat didemonstrasikan sehingga siswa sekolah dasar yang memiliki karakteristik mudah jenuh tidak ada ketertarikan dalam mempelajari IPS khususnya materi mengenai sejarah.

Idealnya pembelajaran IPS mampu melahirkan warga negara Indonesia dan warga dunia yang efektif namun hal tersebut menjadi tantangan besar dengan segala perubahan setiap saat, oleh karena itu guru idealnya mampu membangun kegiatan pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat kepada pembelajaran IPS khususnya pada materi sejarah karena dengan menumbuhkan minat dan pemahaman mengenai materi tersebut guru mengajak siswa lebih dalam memahami esensi dari sejarah yaitu merefleksikan pembelajaran yang bisa dijadikan pijakan dimasa sekarang dan masa depan dengan begitu kemampuan siswa dalam kehidupan

bermasyarakat diawali dengan makna pemahaman sejarah sehingga tercapainya tujuan pembelajaran IPS dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS meningkat namun berdasarkan kenyataan yang sering ditemui peneliti dan berdasarkan wawancara dengan wali kelas yang telah dilakukan disalah satu Sekolah Dasar Negeri yang ada di Kota Cirebon bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang memiliki nilai terendah dengan presentase ketuntasan dibuktikan dengan presentase nilai siswa yang mencapai KKM hanya sebesar 21% dengan jumlah siswa yang tuntas 6 siswa dari 28 siswa dan rata-rata nilai keseluruhan siswa hanya sebesar 55,8. Penyebabnya mata pelajaran IPS pada materi sejarah penuh dengan hafalan sehingga membosankan. Ketika guru meminta siswa secara spontan mengulas kembali materi yang telah dijelaskan, siswa sebagian besar kesulitan dan ketika melakukan ujian tulis hasil belajar siswa belum memenuhi KKM.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran, guru menyampaikan materi dengan menggunakan media konvensional dan sumber belajar yang masih terbatas dan berdasarkan hasil wawancara rendahnya mata pelajaran IPS pada materi sejarah penuh dengan hafalan sehingga membosankan diduga berpengaruh kepada hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS ditandai dengan ketika guru mengulas kembali materi secara spontan yang telah dijelaskan sebagian siswa merasa kesulitan dan ketika melakukan ujian tulis hasil belajar siswa belum memenuhi KKM agar para siswa merasa senang karena pembelajaran yang interaktif sehingga hasil belajar kognitif meningkat sebaiknya menggunakan media digital dan sumber belajar yang variatif sehingga meningkatnya hasil belajar kognitif siswa. Berdasarkan hasil skripsi yang dilakukan oleh Sukarta yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Gambar di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Manbaul Ulum 02, Ciampea -Bogor” tentang hasil belajar menunjukkan bahwa penggunaan media belajar gambar dapat meningkatkan hasil belajar ditunjukkan melalui nilai rata-rata pada siklus pertama 65,52 dan nilai rata-rata siklus kedua 80,72 dengan begitu penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar. Upaya peningkatan pembelajaran tidak lepas peran seorang guru dalam mengelola pembelajaran, guru memiliki kemampuan menjadi fasilitator dan motivator sehingga terciptanya sebuah proses pembelajaran yang efektif sehingga guru

memiliki tanggungjawab penuh pada pelaksanaan pembelajaran dikelas seperti memilih pendekatan dan menggunakan media pembelajaran yang tepat oleh karena itu guru harus memastikan didalam proses pembelajaran siswa dapat menangkap materi dengan baik. Pembuktian pemahaman materi adalah hasil belajar dengan perolehan nilai siswa setelah evaluasi pembelajaran, hasil belajar kognitif menjadi poin sangat penting karena meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan berpikir. Setiap siswa perlu memiliki hasil belajar kognitif yang tinggi karena hal tersebut merupakan salah satu standar keberhasilan dalam proses pembelajaran (Ramadhan et al., 2017).

Percepatan transformasi teknologi adalah dampak dari adanya fenomena pandemi ini. Hal ini sesuai upaya Indonesia menyambut revolusi industri 4.0 dimana semua aspek kehidupan tidak bisa lepas dari sentuhan teknologi (Siteki, 2020). Jika diamati lebih dalam pandemi seakan bisa dikatakan sebagai pintu menuju revolusi industri global. Sejalan dengan pendapat Tounder et al (dalam Selwyn, 2011) yang mengatakan bahwa teknologi digital dalam lembaga pendidikan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran, baik sebagai sarana dalam mengakses informasi sumber belajar ataupun sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan berkaitan dengan tugas. Peran teknologi pendidikan diantaranya sebagai berikut: (1) teknologi pendidikan sebagai alat pendukung desain pengetahuan, (2) teknologi pendidikan sebagai sarana informasi untuk mencari tahu pengetahuan yang mendukung peserta didik, (3) teknologi pendidikan sebagai media dalam memfasilitasi peserta didik dalam mengemukakan argumen, (4) teknologi pendidikan mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, (5) teknologi pendidikan sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pendidikan (Hanifah Salsabila et al., 2020). Era digital yang dirasakan oleh semua negara di dunia termasuk Indonesia nyatanya telah mentransformasi kehidupan umat manusia, berbagai kemudahan sangat membantu dalam kehidupan sehari-hari salah satunya untuk mendapatkan berbagai sumber belajar serta materi yang cepat dan murah (Danuri, 2019).

Pasca pandemi membawa dampak positif pada dunia pendidikan adalah transformasi hebat dalam teknologi dengan melibatkan berbagai macam rencana kerja sebagai penunjang kegiatan pembelajaran yang sudah kita kenal seperti

*zoom meeting*, *google meet*, *quizzizz*, *Edmodo*, *google classroom*, dan masih banyak lagi sehingga kegiatan belajar mengajar pada saat pasca pandemi masih banyak melibatkan pemanfaatan teknologi karena penggunaan teknologi mempermudah kehidupan salah satunya pada bidang pendidikan. Hal ini sesuai upaya Indonesia menyambut revolusi industri 4.0 dimana semua aspek kehidupan tidak bisa lepas dari sentuhan teknologi (Siteki, 2020). Pada saat ini pembelajaran berbasis permainan telah menjadi gaya mutakhir dalam kegiatan belajar mengajar seperti *quizzizz* dan *wordwall*. Kedua media tersebut menerapkan gamifikasi didalamnya dengan adanya papan peringkat, poin, dan lencana membuat siswa tertarik untuk menyelesaikan permainan tersebut karena dengan mengemas pembelajaran menjadi sebuah permainan upaya alami untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilannya dengan adanya bermain mereka menggunakan banyak indera untuk menangkap dan memperoleh beragam informasi dan memperluas pengetahuan mereka serta belajar tentang jati dirinya (Lamrani., Abdelwed., Charaibi., Qassimi., Hafidi, 2018). Teknologi mempermudah kegiatan dalam pembelajaran, pada anak sekolah dasar sangat dekat dengan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan. Permainan edukasi digital dapat membuat pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan interaksi sosial sesuai dengan kebutuhannya. Kelompok permainan interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi (Sutopo, 2003).

Peluang untuk melakukan kegiatan dan perolehan hasil ditentukan dengan pendekatan yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran tersebut. Pendekatan gamifikasi bertumpu pada pendekatan konstruktivisme dengan melibatkan elemen-elemen didalamnya. Gamifikasi artinya menerapkan prinsip-prinsip dan elemen struktural permainan pada aktivitas. Dalam konteks pendidikan, permainan dapat menjadi tempat yang menarik bagi siswa untuk belajar melihat karakteristik anak yang senang bermain dan suka tantangan, penerapan gamifikasi menjadi jawaban untuk permasalahan siswa yang mudah bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran. Gamifikasi menjadi solusi pembelajaran yang aktif dan interaktif sehingga membuat iklim belajar yang kondusif dan mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dengan

begitu membangun keterlibatan siswa untuk belajar dan membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan tanpa disadari oleh siswa.

Untuk mengatasi hal tersebut maka guru perlu memilih suatu media dan pendekatan pembelajaran yang tepat dengan mengutamakan aktivitas yang menyenangkan bagi siswa serta menarik perhatian siswa ketika pelaksanaan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Proses pembelajaran bukan hanya menyampaikan materi pembelajaran namun guru sebaiknya mampu untuk meyakinkan iklim belajar yang menumbuhkan lingkungan belajar yang interaktif sehingga tertarik terhadap mata pelajaran IPS dan akan berpengaruh kepada hasil belajar kognitif siswa. Seorang guru harus lebih kreatif, inovatif dalam rangka menumbuhkan lingkungan belajar yang interaktif dan edukatif dengan menyesuaikan karakteristik dan perkembangan zaman yang ada. Pada prosesnya guru dapat memanfaatkan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran dengan menggunakan elemen-elemen gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Pada saat ini atau abad ke-21 gamifikasi digunakan dalam pembelajaran yang menjadi pendekatan baru pada transformasi teknologi saat ini. Menyesuaikan dengan kelas V sekolah dasar yang rentan usianya 11-12 tahun yang merupakan generasi Gen-Z. Menurut Posnick-Goodwin (2010), Gen-Z ini adalah berbasiskan kepada *digital-native* yaitu sentiasa teransang untuk mencoba sesuatu yang baru, suka belajar secara kreatif, interaktif, menyeronokkan serta berfikir di luar kotak selari dengan perkembangan teknologi. Penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran merupakan upaya untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS di kelas V. *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi berbasis *website* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif, dengan banyak pilihan template mempermudah guru dalam memilih template yang sesuai dengan materi selain itu template yang disediakan tidak hanya beragam namun juga dapat menarik siswa untuk ikut terlibat dalam permainan tersebut dan secara siswa juga masuk kedalam pembelajaran. Guru dan siswa dalam proses pembelajaran harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi oleh karena itu pendekatan gamifikasi adalah upaya untuk membuat lingkungan belajar modern sesuai dengan perkembangan zaman. Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran ini bertumpu kepada teori konstruktisme yang menjadi pusat pembelajaran adalah pelajar. Pendekatan gamifikasi memiliki

Langkah-langkah penerapan dalam pembelajaran: 1. Kenali tujuan pembelajaran. 2. Tentukan ide besarnya. 3. Buat *scenario* permainan. 4. Buat desain aktivitas pembelajaran. 5. Bangun kelompok-kelompok. 6. Terapkan dinamika permainan. Penerapan pendekatan gamifikasi membuat lingkungan belajar yang menyenangkan karena membuat sebuah *games* dalam bentuk *non-games*. Siswa memiliki ketertarikan terhadap kegiatan belajar yang sedang berlangsung sehingga tercapainya salah satu tujuan pembelajaran yaitu menghasilkan hasil belajar kognitif yang diharapkan melalui penggunaan *wordwall* dengan pendekatan gamifikasi dapat menjadi solusi dari sebuah mata pelajaran yang memusatkan pada pembelajaran dimasa lalu, penuh dengan hafalan sehingga membosankan, dan rata-rata hasil belajar kognitif yang rendah.

Sehubungan hal tersebut maka penulis tertarik untuk meneliti lebih mendalam tentang **“Penerapan *Wordwall* dengan Pendekatan Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di Sekolah Dasar”**. Mengapa penulis memilih *wordwall* dengan menggunakan pendekatan gamifikasi karena dengan adanya *wordwall* yang berbasis permainan dan gamifikasi yang didalamnya menggunakan elemen *game* dengan beragam *template* membuat siswa senang sehingga bersemangat untuk menjadi pemenang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, aktif, menyenangkan, dan kompetitif positif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah umum penelitian ini adalah “Bagaimana Penerapan *Wordwall* dengan Pendekatan Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V Sekolah Dasar?”. Adapun rumusan masalah umum dijabarkan kedalam rumusan masalah khusus berikut:

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran menggunakan *wordwall* pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif IPS kelas V di Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah aktivitas pembelajaran menggunakan *wordwall* dengan pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar?

3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar menggunakan *wordwall* dengan pendekatan gamifikasi?

### 1.3 Tujuan Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan “Penerapan *Wordwall* dengan Pendekatan Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar” Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan hal yang berkaitan:

1. Rancangan pembelajaran menggunakan *wordwall* dengan pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar.
2. Aktivitas pembelajaran menggunakan *wordwall* dengan pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar.
3. Peningkatan hasil belajar kognitif dengan menggunakan *wordwall* dengan pendekatan gamifikasi pada mata pelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis untuk berbagai pihak, diantaranya:

1. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai acuan. Rangka memecahkan masalah dalam pembelajaran IPS dan dapat dijadikan pedoman dalam memilih media pembelajaran dengan aplikasi yang interaktif dan menyenangkan sehingga dapat membuat hasil belajar siswa meingkat.
2. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS yang membosankan, penuh dengan hafalan, dan tidak interaktif.
3. Bagi sekolah, diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini akan memberikan masukan yang positif untuk meningkatkan kualitas lulusan.
4. Bagi Peneliti, dapat memberikan pengetahuan dan wawasan dalam melakukan penelitian, khususnya tentang penggunaan *wordwall* dengan pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa