

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran IPA merupakan salah satu hal yang esensial bagi siswa karena dapat memberi mereka kemampuan untuk bersikap ilmiah dalam memecahkan masalah (Rusnadi et al., 2013). Salah satu mata pelajaran yang dapat membantu meningkatkan pendidikan adalah ilmu pengetahuan alam (IPA), sebab siswa diajarkan untuk melakukan eksperimen ilmiah dan mengamati lebih banyak fenomena alam. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran, metode yang digunakan selama proses belajar harus benar-benar tepat dan sesuai.

Lingkungan belajar memiliki dampak signifikan terhadap interaksi yang terjadi selama proses belajar. Sadiman juga menyatakan bahwa "penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat mengatasi sikap pasif dari anak didik." Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap perubahan anak. Media pembelajaran adalah komponen terpenting dalam proses pembelajaran. Guru memanfaatkan media sebagai sarana untuk menyampaikan informasi kepada siswa sehingga mereka dapat memahaminya dengan baik. Keberhasilan suatu pendidikan dapat melalui proses pembelajaran yang menyenangkan (Estiani et al., 2015). Peran guru sangat penting dalam proses belajar di sekolah dasar karena guru yang paling sering berinteraksi dengan siswa dan memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar mereka (A. Sujana, A. Permanasari, W. Sopandi, 2014). Pendidik dan siswa bekerjasama agar pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan secara optimal.

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi terus maju. Kemajuan ini mendorong pendidik guna melakukan perubahan dalam proses pembelajaran mereka dan memanfaatkan kemajuan teknologi. Guru perlu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai agar materi yang diajarkan dapat dipahami dengan baik oleh siswa dan mencapai tujuan pembelajaran. Kebutuhan untuk mendukung guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dalam kegiatan belajar mengajar, serta untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal

Siti Maryam, 2024

PENGARUH PENGGUNAAN WORDWALL BERBANTUAN GAME BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA MATERI WUJUD BENDA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ini disebabkan oleh minimnya pengetahuan tentang cara membuat media pembelajaran berbasis IT yang dapat meningkatkan minat siswa, sehingga siswa cenderung hanya mengandalkan buku teks yang tersedia dan menggunakan model pembelajaran yang kurang variatif yang diterapkan pada saat pembelajaran. Hal ini selaras dengan penelitian (R. K. Sari & Harjono, 2021) menyatakan bahwa pembelajaran *online* maupun luring belum memanfaatkan teknologi sepenuhnya. Guru menggunakan *whatsapp* dan video pembelajaran dari *youtube* dalam pembelajaran *online*, sedangkan guru hanya menggunakan buku dalam pembelajaran *offline*. Media seperti itu membuat guru terbatas dalam menyampaikan materi, terutama pada mata pelajaran tematik. Guru merasa proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik karena siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan, yang menyebabkan banyak siswa tidak memahami materi. Hal ini jika dibiarkan maka akan menimbulkan kurangnya minat dan motivasi pada siswa dapat berdampak negatif pada kemampuan kognitif mereka.

Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang sangat komprehensif yang meliputi kemampuan berpikir seperti mengingat, bernalar, beride, berkreatifitas, dan berimajinasi. Pengetahuan tentang perkembangan manusia sangat krusial untuk mengenali serta memahami kebutuhan serta karakteristik individu, termasuk anak-anak pada usia dasar. Anak yang berusia antara 7-12 tahun atau lebih dikenal sebagai anak usia sekolah dasar dalam sistem pendidikan disebut anak usia dasar. Jika seorang siswa termotivasi untuk belajar, mereka lebih mungkin menguasai konsep dengan baik dan memiliki pengalaman belajar yang luar biasa, sehingga mereka dapat mencapai hasil terbaik (Ani Rostiani, 2023). Untuk mengatasi masalah dan tantangan saat ini, guru harus terus berinovasi dalam pembuatan media pembelajaran. Untuk menyelesaikan masalah ini media pembelajaran interaktif sangat diperlukan, yaitu alat pembelajaran yang mudah digunakan,

Wordwall adalah salah satu alat pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Maghfiroh et al., 2018) *Wordwall* memiliki kemampuan untuk memfasilitasi interaksi yang menguntungkan bagi siswa dan termasuk salah satu *website* yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi dan sarana pembelajaran (P. M. Sari & Yarza, 2021).

Siti Maryam, 2024

PENGARUH PENGGUNAAN WORDWALL BERBANTUAN GAME BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA MATERI WUJUD BENDA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Selain itu, perlu adanya model pembelajaran inovatif yang bisa membuat belajar lebih menyenangkan. Pembelajaran berbantuan permainan merupakan pendekatan pembelajaran yang luar biasa guna mencapai tujuan belajar. Pembelajaran berbasis permainan adalah sebuah dalam pendidikan, yang memungkinkan pengguna (baik guru maupun dosen) menggunakan permainan untuk memenuhi minat kognitif dan meningkatkan motivasi dalam proses belajar (Vusić & Geček, 2018). Menurut teori (Stiller & Schworm, 2019), pembelajaran berbasis permainan artinya menggunakan permainan dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan belajar.

Penelitian yang dilaksanakan oleh (Hasanah & Fitria, 2021). Dampak dari model *problem based learning* terhadap kemampuan kognitif dalam pembelajaran tematik terpadu IPA hasilnya menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan kognitif IPA diantara kelas eksperimen dan kelas control terdapat n-gain yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 0,51 dan 0,31.

Penelitian yang dilakukan (Pebri Dayani Siregar, 2023) Mengenai pengaruh model *game based learning* terhadap aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa pada kelas yang diberikan perlakuan/*treatment* menggunakan pembelajaran *game based learning* memperoleh rata-rata skor 58,09 kategori baik. Sedangkan yang tidak diberikan perlakuan/*treatment* memperoleh skor rata-rata 44 kategori cukup baik.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022). Mengenai pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *wordwall quiz* terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar hasil observasi menunjukkan bahwa 50% kategori cukup, siswa dapat mengerti apa yang diajarkan oleh guru mereka. Dan hasil angket menunjukkan 98% siswa sangat menyukai media *wordwall* untuk dijadikan media pembelajaran.

Didasarkan ulasan diatas belum ada yang melakukan penelitian mengenai penggunaan *wordwall* berbantuan *game based learning* yang membahas secara langsung terkait dengan materi wujud benda. Harapannya dilakukan penelitian ini untuk memaksimalkan kemampuan kognitif siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran *wordwall* berbantuan *game based learning*. Berdasarkan hal tersebut,

untuk itu penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* Berbantuan *Game Based Learning* Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka pertanyaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan *wordwall* berbantuan *game based learning* terhadap kemampuan kognitif siswa pada materi wujud benda?
- 1.2.2 Bagaimana kemampuan kognitif siswa pada materi wujud benda di kelas eksperimen dan kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan?
- 1.2.3 Apakah penggunaan *wordwall* berbantuan *game based learning* dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa pada materi wujud benda?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

- 1.3.1 Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran siswa dengan penggunaan *wordwall* berbantuan *game based learning* terhadap kemampuan kognitif siswa pada materi wujud benda.
- 1.3.2 Untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa pada materi wujud benda pada kelas eksperimen dan kontrol sebelum dan sesudah pembelajaran.
- 1.3.3 Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *wordwall* berbantuan *game based learning* terhadap kemampuan kognitif siswa pada materi wujud benda.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti mengharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada panulis dan pembaca terkait dengan “Pengaruh Penggunaan

Wordwall Berbantuan *Game Based Learning* Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Materi Wujud Benda”.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu acuan untuk melakukan kegiatan pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi dan lebih menyenangkan.

1.4.2.2 Bagi siswa, penelitian ini diharapkan agar peserta didik merasa senang ketika kegiatan pembelajaran, tidak merasa bosan dan tertekan ketika didalam kelas.

1.4.2.3 Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pertimbangan mengenai penggunaan *wordwall* berbantuan *game based learning* ini dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

1.4.2.4 Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan informasi untuk memudahkan peneliti lainnya mengenai masalah serupa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Setiap bab skripsi ditulis dalam urutan tertentu, mulai dari bab I sampai bab V sebagai berikut :

Bab I membahas masalah yang melatar belakangi penelitian, masalah yang diidentifikasi, rumusan masalah penelitian, penetapan tujuan dan manfaat penelitian, dan penjelasan rinci tentang struktur organisasi skripsi.

Bab II membahas teori-teori yang relevan dengan topik penelitian, memberikan tinjauan penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, memberikan uraian kerangka pemikiran, dan merumuskan hipotesis awal yang akan diuji dalam penelitian.

Bab III membahas metode dan desain penelitian, populasi dan sampel yang digunakan sebagai sasaran, waktu dan alat yang digunakan, urutan langkah yang dilakukan selama penelitian, dan pengolahan dan analisis data yang disesuaikan dengan variabel penelitian.

Bab IV membahas hasil dan pembahasan penelitian tentang pengaruh pembelajaran berbasis game terhadap kemampuan kognitif siswa.

Bab V membahas penafsiran makna peneliti terhadap hasil penelitian tersebut dan mencakup kesimpulan, implikasi, dan saran untuk memperbaiki kekurangan penelitian yang telah dilakukan untuk membantu peneliti selanjutnya.