

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting untuk menentukan pengetahuan dan karakter generasi muda.¹ Pendidikan merupakan elemen kunci dalam kehidupan yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan pola berpikir manusia, baik dari segi psikomotorik, afektif, dan kognitif.² Tanpa adanya pendidikan, seseorang akan kekurangan pengetahuan tentang berbagai hal, dan pendidikan juga berfungsi sebagai proses mengarahkan manusia menuju kedewasaan, baik dalam pikiran, moral, maupun mental.³ Selain itu, pendidikan sangat penting membangun sebuah bangsa yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas warga negara, keimanan, kesalehan, moralitas, dan penguasaan dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, merupakan hal yang sangat penting.⁴

¹ Siti Humaeroh Dan Dinie Anggraeni Dewi, "Peran Pendidikan Kewarganegaraan Di Era Globalisasi Dalam Pembentukan Karakter Siswa," *Journal On Education* 3, No. 3 (2021): 216–222. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i3.381>

² Muhammad Fadhli, "Manajemen peningkatan mutu pendidikan," *Tadbir: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan* 1, no. 2 (2017): 215–240. <https://doi.org/10.29240/jsmp.v1i2.295>

³ Lia Utari, Kurniawan Kurniawan, dan Irwan Fathurrochman, "Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik Autis," *JOEAI (Journal of Education and Instruction)* 3, no. 1 (2020): 75–89. <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i1.1304>

⁴ Hamzah Junaid, "Sumber, Azas dan Landasan Pendidikan (Kajian Fungsionalisasi secara makro dan mikro terhadap rumusan kebijakan pendidikan nasional)," *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman* 7, no. 2 (2012): 84–102. <https://doi.org/10.24252/v7i2.1380>

Sedangkan Ki Hajar Dewantara, tokoh pendidikan Indonesia, melihat pendidikan sebagai proses pembudayaan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi manusia secara menyeluruh, baik jasmani, rohani, maupun sosial.⁵ Paulo Freire, melihat pendidikan sebagai sarana pembebasan yang memungkinkan individu mengubah kondisi sosial mereka melalui kesadaran kritis dan dialog.⁶ Herbert Spencer, seorang ilmuwan dan filsuf Inggris, menganggap pendidikan sebagai proses adaptasi individu terhadap lingkungan, di mana pendidikan mempersiapkan individu untuk menghadapi tantangan kehidupan dan perubahan masyarakat. Pendidikan, menurut pandangan-pandangan ini, adalah suatu proses yang mengarah pada perkembangan individu dalam berbagai aspek, baik intelektual, moral, sosial, maupun keterampilan praktis. Hasil belajar dapat dilihat sebagai manifestasi dari pendidikan yang diterima oleh siswa.⁷

Hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang terjadi setelah pengajaran yang dilakukan sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia memiliki kapasitas untuk dididik dan mengubah

⁵ Hepi Ikmal, *Nalar Humanisme dalam Pendidikan: Belajar dari Ki Hadjar Dewantara dan Paulo Freire* (Nawa Litera Publishing, 2021).

⁶ P. Freire, *Education, the Practice of Freedom*, Education/Sociology & Anthropology (Writers and Readers I 1976).

⁷ Nora Ayudha, "Manifestasi pendidikan kritis (pendidikan hadap masalah sekolah alternatif Qaryah Thayyibah di Salatiga)," *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis* 1, no. 2 (2016): 173–182, <https://doi.org/10.17977/um021v1i22016p173>

perilaku psikologisnya, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan perilaku.⁸ Hasil belajar sangat penting karena mencerminkan sejauh mana siswa memahami bahan yang diajarkan serta kemampuan mereka untuk menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.⁹ Hasil belajar menjadi indikator pencapaian tujuan pembelajaran, yang membantu guru menilai efektivitas metode pengajaran yang digunakan.¹⁰ Selain itu, hasil belajar juga berfungsi sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan memberikan gambaran mengenai area yang perlu diperbaiki, baik dalam hal materi, metode, maupun pendekatan pengajaran yang diterapkan.¹¹

Hasil belajar berperan sebagai dasar pengambilan keputusan terkait perkembangan pendidikan, baik untuk siswa individu, kelas, maupun sekolah secara keseluruhan. Hasil yang baik dapat meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri siswa, sedangkan hasil

⁸ Pindo Hutaeruk, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba," *SEJ (School Education Journal)* 8, no. 2 (2018): 121–129. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v8i2.9770>

⁹ Karunia Dwi Putri, Ika Krisdiana, dan Indah Setiyowati, "Penerapan Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn 1 Cengkok, Nggrogot, Kab. Nganjuk," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2023): 3382–93. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9702>

¹⁰ Rahma Viola dan Reno Fernandes, "Efektivitas Media Pembelajaran E-Booklet Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi," *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2021): 13–23. <https://doi.org/10.24036/sikola.v3i1.144>

¹¹ Riris Nur Kholidah Rambe, "Penerapan strategi index card match untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia," *Jurnal tarbiyah* 25, no. 1 (2018). 1-10 <https://doi.org/10.30829/tar.v25i1.237>

yang kurang baik bisa menjadi tantangan bagi siswa untuk memperbaiki cara belajar mereka. Hasil belajar juga memberikan dasar untuk penilaian perkembangan individu, membantu guru menentukan apakah siswa memerlukan bantuan lebih lanjut atau sudah siap untuk materi yang lebih lanjut. Secara keseluruhan, hasil belajar berhubungan langsung dengan kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan pendidikan di masa depan.¹²

Namun hasil belajar kognitif bisa mengalami masalah yang memengaruhi pemahaman dan penguasaan materi siswa. Salah satu masalah utama adalah kurangnya pemahaman materi, terutama jika konsep yang diajarkan terlalu kompleks atau tidak sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.¹³ Selain itu, metode pembelajaran yang tidak efektif, seperti ceramah yang monoton atau kurang menarik, dapat membuat siswa kehilangan minat dan kesulitan dalam memahami materi. Faktor motivasi yang rendah juga menjadi hambatan besar, karena siswa yang tidak termotivasi cenderung tidak berusaha keras dalam memahami atau mengerjakan tugas. ngguan lingkungan belajar,

¹² Muhammad Fadhil Al Hakim dan Abdul Azis, "Peran guru dan orang tua: Tantangan dan solusi dalam pembelajaran daring pada masa pandemic COVID-19," *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities* 4, no. 1 (2021): 16–25. <https://badge.dimensions.ai/details/doi/10.24815/jr.v4i1.19677?domain=https://jurnal.usk.ac.id>

¹³ Rusi Rusmiati Aliyyah dkk., "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran," *Jurnal Sosial Humaniora* 12, no. 1 (2021): 54–72. <https://doi.org/10.30997/jsh.v12i1.4034>

seperti kebisingan atau kurangnya fasilitas, juga dapat mempengaruhi konsentrasi siswa.

Beberapa siswa kesulitan dalam mengingat atau mengolah informasi yang telah dipelajari, yang menghambat hasil belajar kognitif mereka. Hal ini sering terjadi pada siswa dengan masalah perhatian atau gangguan belajar lainnya. Perbedaan kemampuan kognitif antar siswa juga bisa menjadi masalah, karena membutuhkan waktu lebih lama untuk beberapa siswa memahami materi, sementara yang lain belajar lebih cepat. Untuk mengatasi masalah ini, penting untuk menggunakan pendekatan yang lebih *fleksibel*, menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan individu siswa, dan membuat lingkungan belajar yang mendukung pencapaian belajar kognitif tercapai secara optimal.

Menurut Richard E. Mayer dalam teori multimedia, penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti kombinasi teks, gambar, dan suara, dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa.¹⁴ Menurut Lev Vygotsky Menurut teori zona perkembangan proksimal (ZPD), dukungan dan interaksi sosial sangat penting untuk pembelajaran sehingga model pembelajaran kolaboratif

¹⁴ Farhan Ahmad Ardiansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Situs Web Kodular pada Materi Hak dan Kewajiban (Studi Fase E SMA Negeri 1 Teras, Boyolali, Jawa Tengah)," 2024.

atau berbasis diskusi dapat mempercepat pemahaman siswa.¹⁵ Selain itu, David Kolb dalam teori pembelajaran *eksperiensial* menyatakan bahwa strategi pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan refleksi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁶ Sedangkan Jean Piaget dan Jerome Bruner menekankan bahwa belajar melibatkan pengolahan informasi dalam pikiran siswa, dan permainan edukatif berbasis teknologi seperti *Maze Chase* dapat membantu siswa memahami materi melalui pengalaman interaktif.¹⁷

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, salah satu media yang terbukti efektif adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan *platform* pembelajaran interaktif berbasis digital yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis permainan edukatif seperti *quiz*, *match up*, *group sort*, dan yang paling menarik adalah *Maze Chase*. Permainan *Maze Chase* adalah salah satu fitur dalam *Wordwall* yang menyajikan tantangan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan sambil menggerakkan karakter dalam sebuah labirin. Setiap jawaban yang benar akan membawa karakter semakin dekat ke tujuan. Fitur ini tidak

¹⁵ Dwi Mariyono, *Strategi Pembelajaran dari Teori ke Praktik Pendekatan Pembelajaran Kolaboratif di Perguruan Tinggi* (Nas Media Pustaka, 2024).

¹⁶ Gugun Gunadi dkk., “Peningkatan keterampilan menulis puisi bebas dengan metode experiential learning pada siswa sekolah dasar,” *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 6, no. 1 (2023): 35–43. <https://doi.org/10.30605/jsgp.6.1.2023.2351>

¹⁷ Ria Lusiyani, Dian Wahyunianto, dan Regina Mayura Agni, *CALL: Teori dan Praktik* (Penerbit Graniti, 2021).

hanya menantang secara kognitif, tetapi juga menggabungkan unsur visual dan permainan yang meningkatkan keterlibatan siswa.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas Wordwall secara umum dalam meningkatkan pembelajaran. Penelitian Widianti & Sari menemukan bahwa penggunaan *Maze Chase* dalam LKPD dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPA. Sementara itu, Erawati, Zulfa, & Meldawati menunjukkan bahwa *Maze Chase* efektif digunakan sebagai media penilaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah. Selain itu, Rofiatun Nisa & Annisa Nidaur Rohmah menyimpulkan bahwa penggunaan *Maze Chase* berbasis Wordwall mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah.

Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif berbasis digital menyediakan berbagai jenis permainan edukatif, salah satunya *Maze Chase*, yang menarik karena menyatukan unsur visual, permainan, dan evaluasi dalam satu platform. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan Wordwall secara umum, atau pada mata pelajaran selain IPA, serta belum secara spesifik mengevaluasi permainan *Maze Chase* terhadap hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. Padahal, kemampuan kognitif sangat penting

sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. Selain itu, materi IPA khususnya perubahan wujud benda seringkali sulit dipahami siswa tanpa bantuan media pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan.

Dengan mempertimbangkan masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan *Maze Chase* Berbasis Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Materi Perubahan Wujud Benda SD Tegal Kembang Walantaka”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan yang ada sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA masih rendah.
2. Banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM pada mata pelajaran IPA.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang ada cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti. Maka penelitian ini dibatasi hanya pada masalah "Pengaruh

Penggunaan Permainan *Maze Chase* Berbasis Media *Word Wall* Terhadap Hasil Belajar SD Tegal Kembang Walantaka”.

1. Penelitian ini hanya dilakukan dengan melibatkan siswa SD Tegal Kembang Walantaka kelas IV tahun pelajaran 2024/2025.
2. Pada penelitian ini difokuskan pada penggunaan permainan *maze chase* berbasis media *word wall*.
3. Hasil belajar yang difokuskan yaitu pada ranah kognitif C1,C2,C3 dan C4.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan permainan *maze chase* berbasis *Wordwall*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa ranah kognitif C1,C2,C3 dan C4 pada materi perubahan wujud benda kelas IV?
3. Bagaimana pengaruh permainan *maze chase* berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas IV materi perubahan wujud benda?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada kelas IV sekolah dasar adapun tujuan penelitiannya yaitu:

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan permainan *maze chase* berbasis *Wordwall*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda kelas IV.
3. Untuk mengetahui pengaruh permainan *maze chase* berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas IV materi perubahan wujud benda.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi ke dalam dua jenis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Kontribusi terhadap Ilmu Pendidikan: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori-teori pembelajaran, khususnya dalam konteks penggunaan media interaktif dan permainan edukatif dalam pendidikan dasar.
- b. Pengembangan Teori Pembelajaran Aktif: Hasil penelitian dapat memperkuat pemahaman mengenai pentingnya pembelajaran aktif dan interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep sains, terutama bagi siswa yang berada di tingkat dasar.

- c. Penerapan Teori Konstruktivisme: Penelitian ini mendukung teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman. Dengan mengimplementasikan permainan, diharapkan siswa dapat memahami konsep perubahan wujud benda dengan lebih baik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: Penelitian ini dapat menjadi panduan bagi guru dalam merancang dan menerapkan metode pengajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.
- b. Peningkatan Hasil Belajar Siswa: Dengan menggunakan permainan *maze chase*, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat konsep perubahan wujud benda, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan.
- c. Meningkatkan Motivasi Siswa: Implementasi permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, menjadikan pengalaman belajar lebih menyenangkan dan efektif.
- d. Referensi untuk Penelitian Selanjutnya: Hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya

yang ingin mengeksplorasi pengaruh media pembelajaran dan permainan edukatif dalam konteks yang berbeda atau pada materi lain.

G. Sistematika Pembahasan

Peneliti membagi beberapa BAB dan SUBBAB secara sistematis selama penyusunan skripsi ini, sesuai dengan kaidah yang berlaku. BAB dan SUBBAB tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Identifikasi dan Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

BAB II Kajian Teori, Hasil Belajar, Permainan *Maze Chase*, Pemelajaran IPA, Kerangka Pemikiran, Dan Hipotesis.

BAB III Metodologi Penelitian Yang Terdiri Dari Tempat Dan Waktu Penelitian, Jenis Penelitian, Prosedur Penelitian, Desain Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data.

BAB IV Hasil Penelitian Uji Prasyarat (Normalitas dan Homogenitas), Hipotesis dan Pembahasan.

BAB V Penutup yang terdiri dari Simpulan, Implikasi dan Saran.