

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan sumber daya manusia kearah yang lebih baik dan berkualitas. Pendidikan pada hakikatnya bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan yang ada dalam diri siswa. Proses pendidikan dapat berjalan dengan baik didalam pembelajaran melalui persiapan yang maksimal. Pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi pada siswa dengan guru dan sumber bahan ajar di lingkungan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan upaya yang diberikan oleh seorang guru agar dapat terbentuknya proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta mampu membentuk sikap dan rasa percaya diri pada siswa (Febriya & Yosua., 2020). Pembelajaran itu merupakan proses untuk membimbing siswa agar dapat belajar dengan baik. Di dalam pembelajaran tentu terdapat upaya-upaya yang dilakukan guru untuk mencapai tujuan belajar yang maksimal, diantaranya dengan menyediakan modul ajar yang sesuai dan berkualitas sehingga pembelajaran dapat terjadi secara efisien dan terstruktur (Alam et al., 2023). Penerapan kurikulum merdeka di sekolah tidak lepas dari kemampuan guru dalam penyusunan modul ajar. Guru diwajibkan bisa menyusun modul ajar dengan baik dan benar. Modul ajar ini adalah salah satu perangkat pembelajaran dari kurikulum merdeka yang berguna sebagai pedoman guru saat melangsungkan kegiatan pembelajaran .

Modul ajar pada Kurikulum Merdeka dapat diartikan sebagai dokumen yang berisi tujuan, langkah, dan media pembelajaran, serta asesmen yang dibutuhkan dalam satu unit/topik pembelajaran yang disusun berdasarkan Kurikulum Merdeka (Gulo and Tafonao, 2023). Tidak sedikit dari para guru yang mengalami kesulitan dalam pembuatan modul ajar, hambatan yang mungkin dihadapi dalam pembuatan modul ajar meliputi : (1) keterbatasan sumber daya seperti keahlian dalam pengembangan materi, teknologi, dan desain grafis; (2) keterampilan pengembangan modul dimana guru harus memiliki pemahaman yang mendalam terhadap materi yang akan disampaikan, kemampuan menyajikan materi dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami, serta kemampuan dalam merancang aktivitas pembelajaran yang menarik dan efektif; (3) dan evaluasi yang kontinu untuk memastikan bahwa modul tersebut efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran (Agusty et al., 2023).

Problematika yang dihadapi guru dalam penyusunan modul ajar antara lain : (1) guru kesulitan dalam menganalisis kondisi dan kebutuhan guru, siswa serta lingkungan sekolah; (2) guru kesulitan mengidentifikasi serta menentukan dimensi profil pelajar pancasila; (3) guru kesulitan dalam menyusun modul ajar dengan komponen yang tersedia, adapun komponen yang masih membuat guru kesulitan yaitu menentukan alokasi waktu, menentukan dimensi profil pelajar pancasila, menentukan sarana dan prasarana serta menentukan komponen remedial; (4) guru masih ada yang tidak membuat modul secara teratur; (5) guru kurang mendapat pelatihan tentang pembuatan modul ajar (Hoffman, 2020).

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), hasil belajar siswa sering menjadi langkah utama keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar menghadapi tantangan, seperti materi yang terkadang abstrak dan kurang menarik. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu langkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah modul ajar berbasis *Wordwall*. Media ini mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran. Selain itu, integrasi *game* ke dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep yang abstrak dengan cara yang menyenangkan. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan *Wordwall* memiliki tingkat minat dan berpengaruh terhadap hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Puspitasari et al., 2023). Dengan adanya penggunaan model *Wordwall* dalam pembelajaran dapat memberi dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran ini siswa menunjukkan lebih banyak kegembiraan dan keterlibatan dalam proses pendidikan ketika informasi disampaikan melalui permainan (Usmaedi, 2023).

Wordwall dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menstimulasi. Hal ini menyebabkan peningkatan keterlibatan siswa dalam kegiatan kelas dan partisipasi yang lebih aktif dalam diskusi. Siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis permainan mengembangkan pemahaman konsep yang lebih mendalam. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas yaitu terletak pada pelajaran dan *game* yang digunakan. Penelitian ini menggunakan *Wordwall* dan

diterapkan dikelas IV dalam pembelajaran IPAS yaitu pada Bab 7 materi aku dan kebutuhanku.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SD Negeri Labuy pada Oktober 2024, pembelajaran yang terjadi dikelas masih berjalan secara konvensional. Guru kelas IVA yaitu ibu YS mengatakan bahwa ketika proses belajar mengajar guru masih kerap kali menggunakan panduan modul dengan metode ceramah seperti yang digunakan pada umumnya. Selain itu ibu YS mengatakan bahwa dalam pembuatan modul ajar masih melihat panduan di google dan menduplikasi modul yang ada di internet. Guru YS juga menjelaskan bahwa selama pembelajaran dikelas IVA pembelajaran berbasis *game* belum pernah digunakan. Ibu YS merasa kesulitan dalam membuat modul yang menarik dikarenakan kurangnya kemampuan untuk menginovasikan modul ajar. Akibatnya, materi yang disampaikan tidak sepenuhnya sesuai dengan standar kompetensi yang diharapkan, baik dalam hal kedalaman materi maupun keterkaitannya dengan konteks kekinian. Kurangnya kesesuaian ini berdampak pada efektivitas pembelajaran, karena siswa tidak mendapatkan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan zaman dan kebutuhan mereka. Modul yang tidak menarik menciptakan suasana belajar yang membosankan. Sehingga selama proses pembelajaran berlangsung tidak menumbuhkan keaktifan belajar yang optimal sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Perlu ada upaya melalui pengembangan modul yang lebih interaktif, berbasis proyek, menarik dan sesuai dengan keseharian siswa.

Modul ajar IPAS berbasis *Wordwall* digunakan guru sebagai acuan dalam

melaksanakan pembelajaran dan membuat pembelajaran terjadi secara aktif, menarik, kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan melakukan pengembangan modul ajar, penulis bermaksud meningkatkan kualitas pembelajaran. Di dalam modul ajar tentunya terdapat model pembelajaran yang mendukung untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Model pembelajaran pada hakikatnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir yang disajikan secara khas oleh guru meliputi pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran yang sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh (S. M. Sari et al., 2023). Pada modul ini penulis memilih model pembelajaran PjBL dengan game *Wordwall* yang akan digunakan untuk menjadi penyempurna pembelajaran di dalam modul ajar yang dikembangkan.

Model PjBL yang dipadukan dengan game *Wordwall* ini merupakan model pembelajaran dalam bentuk proyek dan permainan yang di rancang khusus agar dapat membantu dalam proses kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga meningkatnya hasil belajar. Dalam pembelajaran ini menuntut siswa untuk belajar, tetapi dengan pendekatan bermain (Medila and Suryani, 2023).

Wordwall merupakan pilihan game pada pembelajaran yang mengaplikasikan suatu permainan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran secara aktif (Hasanah et al., 2024). Pembelajaran ini sangat cocok diterapkan pada pembelajaran IPAS khususnya pada materi IPS yang selama ini dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan dikarenakan banyaknya teori dan catatan yang diterima siswa tanpa adanya permainan.

Dengan menggunakan modul ajar dan model pembelajaran yang baik, maka pendidik dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan maksimal. Begitu juga dengan siswa akan merasakan asiknya belajar sehingga mereka mampu menyerap ilmu dan pengetahuan yang diperoleh dari pembelajaran dengan melakukan proyek dan bermain secara langsung. Dari latar belakang yang dijelaskan diatas penulis tertarik untuk mengangkat tema mengenai pengembangan modul ajar sebagai panduan ajar yang menarik dengan judul “**Pengembangan Modul Ajar IPAS Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SD Negeri Labuy Aceh Besar**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang tersebut maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru menggunakan modul ajar yang di duplikasi tanpa dikembangkan
2. Modul ajar yang diimplementasi kurang menarik dan konvensional
3. Modul ajar belum berbasis *Wordwall*

1.3 Batasan Masalah

Batasan penelitian merupakan upaya yang digunakan peneliti untuk menghindari penyimpangan dan meluasnya pokok pembahasan pada penelitian. Sehingga peneliti dapat mencapai sasaran yang diharapkan. Sehingga fokus penelitian ini yaitu :

1. Penyesuaian modul ajar dengan kurikulum merdeka
2. Pengimplementasian modul ajar yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa

3. Modul ajar berbasis *Wordwall*

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat Kevalidan dan Reabilitas Modul ajar IPAS berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi aku dan kebutuhanku di kelas IV SD Negeri Labuy Aceh Besar?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan Modul ajar IPAS berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi aku dan kebutuhanku di kelas IV SD Negeri Labuy Aceh Besar?
3. Bagaimana tingkat keefektifan Modul ajar IPAS berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi aku dan kebutuhanku di kelas IV SD Negeri Labuy Aceh Besar?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui kevalidan dan reabilitas modul ajar ipas berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri labuy aceh besar
2. Mengetahui kepraktisan modul ajar ipas berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri labuy aceh besar
3. Mengetahui efektivitas modul ajar ipas berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri labuy aceh besar

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini

diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung atau tidak langsung. Adapun manfaat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Dengan menggunakan modul ajar Berbasis *Wordwall* sebagai acuan pembelajaran pada materi materi Aku dan Kebutuhanku, diharapkan siswa dapat belajar secara aktif, mandiri, dapat menghubungkan pengetahuan yang dipunyai dengan pengetahuan yang didapat dari modul, serta memanfaatkan modul ajar tersebut sebagai sumber belajar penunjang dalam pembelajaran.

2. Bagi guru

Modul ajar Berbasis *Wordwall* ini dapat digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam mengembangkan modul ajar. Selain itu, guru juga guru dapat menggunakan modul ajar Berbasis *Wordwall* ini dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah Dasar

Melalui modul ajar Berbasis *Wordwall* diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa. Serta dapat menjadi referensi bagi Sekolah Dasar untuk membuat modul ajar yang sesuai dengan kemajuan zaman dan minat siswa.

4. Bagi Peneliti

Mampu menambah wawasan peneliti mengenai pengembangan modul ajar Berbasis *Wordwall* dan kemudian dijadikan acuan mengembangkan modul ajar untuk materi lainnya.