

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang meliputi pengetahuan, keterampilan serta sikap yang dilakukan oleh seseorang secara turun temurun. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 3 yang berbunyi: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Adapun pembelajaran yaitu suatu tindakan guru dalam membantu Peserta didik saat belajar, agar tercapai kebutuhan maupun minatnya (Kustandi & Darmawan, 2020). Untuk keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari motivasi belajar Peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi, maka akan memperoleh hasil belajar yang baik (Maryam, 2016). Menurut Zahro & Surjanti, (2021) motivasi sangat penting dalam memberikan dorongan kepada Peserta didik agar tercapainya tujuan belajar yang diinginkan. Motivasi tanpa adanya dorongan pihak luar yang timbul dalam diri sendiri disebut motivasi intrinsik, sedangkan motivasi yang muncul dari dorongan *eksternal* disebut motivasi ekstrinsik (Mirza et al., 2021). Hal tersebut menjadikan motivasi berperan penting dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran IPA.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terasa dampaknya dalam berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan (Zuhriyah,2016). Perkembangan IPTEK dalam bidang pendidikan menuntut proses pembelajaran di kelas agar lebih inovatif dan menarik dalam menyampaikan materi. Perkembangan teknologi menuntut pembelajar menjadi kreator dan fasilitator pada proses pembelajaran (Priana, 2017).

Sejalan dengan Perkembangan IPTEK, gaya belajar peserta didik sekarang mengalami perubahan. Peserta didik sekarang termasuk ke dalam generasi Z atau biasa disebut *digital native*. Menurut MCCRINDEL (generationz.com.au) mengatakan bahwa anak generasi Z merupakan generasi global, sosial, visual, dan teknologi. Anak *digital native* memiliki beberapa perbedaan dengan generasi sebelumnya, mereka tumbuh bersama dengan teknologi digital yang sudah maju, memiliki gaya belajar yang berbeda, serta sikap baru terhadap proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran ada dua unsur yang sangat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan, pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran diantaranya tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan peserta didik kuasai setelah pembelajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Guru harus bisa berinovasi dan memilih media pembelajaran yang kreatif dan

tentunya disesuaikan dengan pelajaran yang akan dipelajari peserta didik, karena penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menanamkan pemahaman konsep materi yang baik kepada peserta didik sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan dikarenakan peserta didik mempunyai ingatan jangka panjang. Memori jangka panjang (*Long term Memory*) adalah pembelajar menyimpan pengetahuan dan keyakinan umum mereka tentang dunia, hal yang telah mereka pelajari di sekolah dan ingatan mereka tentang berbagai peristiwa dalam kehidupan pribadi mereka. Ingatan jangka panjang mencakup semua pengetahuan dan pengalaman yang telah diperoleh seseorang dan dapat diakses kembali setelah jangka waktu tertentu (Eysenck & Keane, 2010).

Berdasarkan hasil wawancara yang juga dilakukan kepada enam guru kelas V di Gugus Wahid Hasyim, diperoleh informasi yaitu 1) pada pembelajaran di awal semester, memori peserta didik terhadap materi cukup baik, namun pada pertengahan dan akhir semester, memori anak menurun, 2) motivasi peserta didik kurang, 3) jika anak diberi pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya, mereka kesulitan menjawab dan saat diberi tes pun nilainya juga rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa memori peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari itu masih rendah. Ada beberapa faktor yang menyebabkan kondisi demikian, diantaranya materi yang terlalu kompleks, banyaknya istilah-istilah dalam materi IPA dan pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal.

Mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memaksimalkan memorinya, menyajikan informasi berkaitan dengan istilah-istilah IPA tetapi menarik dan praktis dalam penggunaannya. Sebagaimana pendapat Stephanie dkk, (2016) bahwa penting untuk mengoptimalkan

perkembangan kemampuan memori pada anak usia sekolah dasar (tahap pra operasional) agar mereka dapat mengaplikasikan dan memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan mengingat yang paling kuat pada manusia terjadi saat masa kanak-kanak, dan ini sangat menguntungkan untuk aspek ingatan mekanis, yang mencakup kemampuan mengingat kesan-kesan dari pengalaman indra.

Berbeda dengan Harjani & Hastjarjo (2011) yang juga berpendapat bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi memori jangka panjang peserta didik yaitu 1) stimulus itu sendiri, 2) proses masuknya informasi ke memori jangka panjang dengan pengulangan pemberian bahan materi, metode mnemonic dan frekuensi pemberian tes. Musdalifah (2019:218) ikut mengatakan jika kemampuan mengingat atau daya ingat memiliki peran sangat signifikan bagi individu manusia karena merupakan kemampuan batiniah manusia untuk menerima, menyimpan, mengolah dan menghasilkan kembali kesan-kesan, makna-makna atau respon-respon. Kapasitas ingatan manusia dapat diaktifkan secara sadar (pemrosesan yang disengaja) maupun secara otomatis. Disisi lain, Nofindra (2019:26) dalam penelitiannya mengatakan bahwa kemampuan mengingat memiliki peranan penting dalam proses belajar. Terkadang, banyak peserta didik yang dengan mudah melupakan materi pelajaran, bahkan jika materi tersebut baru saja diajarkan. Hal ini terjadi karena peserta didik menyimpan informasi yang diajarkan hanya dalam ingatan jangka pendek, bukan dalam ingatan jangka panjang. Seringkali, fenomena ini muncul karena kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran, sehingga materi yang diberikan dengan cepat terlupakan oleh mereka. Akibatnya, guru mengalami kesulitan dalam melanjutkan pembelajaran berikutnya karena pemahaman terhadap materi sebelumnya belum terbentuk dengan baik. Purnamasari (2018:126) menjelaskan

bahwa penting bagi pendidikan dan pembelajaran untuk memberikan perhatian yang serius pada aspek memori. Proses pengembangan memori yang paling efektif dimulai pada tahap usia dini, khususnya antara usia 0 hingga 6 tahun. Meskipun begitu, perkembangan memori juga mengalami lonjakan yang signifikan pada masa pertengahan anak-anak, yakni antara usia 7 hingga 12 tahun, dengan pertumbuhan sekitar 30%. Ini berbanding dengan pertumbuhan memori pada masa remaja yang hanya sekitar 20%. Inilah alasan mengapa upaya untuk meningkatkan memori pada masa pertengahan kanak-kanak sangatlah penting. Semakin baik daya ingat atau memori peserta didik, semakin mudah pula mereka dalam memahami materi pelajaran. Karena itu, usaha untuk mengembangkan kapasitas memori peserta didik menjadi elemen kunci dalam proses pendidikan.

Berdasarkan hasil analisis data angket kebutuhan guru yang dibagikan kepada enam orang guru kelas V di Gugus Wahid Hasyim pada bulan Juni 2024, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1) ada 62,5% guru yang sudah memanfaatkan gawai dan internet dalam pembelajaran IPA, namun hanya 25,00% guru yang sudah menggunakan media pembelajaran interaktif, 100% guru setuju jika digunakan media pembelajaran yang dapat memaksimalkan memori jangka panjang peserta didik, 100% guru setuju jika media pembelajaran tersebut berbentuk game wordwall.

Berdasarkan angket yang dibagikan kepada 80 peserta didik kelas V di gugus Wahid Hasyim, diperoleh data bahwa 91,66% peserta didik membutuhkan media yang menarik, 85,72% peserta didik membutuhkan media yang dapat memaksimalkan memori jangka Panjang, dan 86,11% peserta didik lebih senang belajar dengan memanfaatkan laptop atau ponsel.

Upaya untuk mengatasi permasalahan dan memenuhi kebutuhan media tersebut,

dengan menggunakan media *game wordwall*. Media ini dipilih berdasarkan referensi beberapa penelitian sebelumnya. Mahwar Alfian Nisa (2022) penelitian tentang Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil pengujian secara parsial, penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* memiliki pengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Khofifah Indra Sukma, Trisni Handayani (2022) Berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *wordwall quiz* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN pasir putih 03. Penelitian yang dilakukan oleh Endah Sri Haryanti (2023) dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan pada penelitian efektif memaksimalkan *long term memory* peserta didik kelas V sekolah dasar muatan pelajaran IPA semester 1 materi ekosistem, sistem pencernaan, dan system pernapasan.

Penelitian ini fokus pada penggunaan media *game wordwall* bermuatan IPA yang disusun menggunakan aplikasi sebagai upaya menumbuhkan motivasi peserta didik dan memaksimalkan memori jangka panjang peserta didik kelas V. Pertanyaan pada *game wordwall* berupa soal untuk memanggil kembali informasi yang tersimpan pada memori jangka pendek untuk diteruskan pada memori jangka panjang peserta didik agar dapat tersimpan lama.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Motivasi belajar peserta didik yang rendah pada pelajaran IPA mungkin

berkaitan dengan proses pembelajaran yang tidak variatif sehingga mereka pasif dan tidak dapat mencerna materi pelajaran dengan baik.

2. Penerapan model pembelajaran yang konvensional kurang maksimal dalam mengonstruksi pemahaman peserta didik sehingga hal tersebut berimbas pada ingatan jangka panjang peserta didik.
3. Media pembelajaran yang digunakan kurang menyenangkan .
4. Kurangnya inovasi yang dilakukan guru dalam pembelajaran di situasi saat ini.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh *game wordwall* terhadap motivasi belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 1 Purwokerto Kulon ?
2. Bagaimana pengaruh *game wordwall* terhadap penguatan long term memory peserta didik pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Negeri 1 Purwokerto Kulon ?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang diutarakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Menganalisis pengaruh *game wordwall* terhadap motivasi belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri 1 Purwokerto Kulon.
2. Menganalisis pengaruh *game wordwall* terhadap *long term memory* peserta didik kelas V SD Negeri 1 Purwokerto Kulon pada muatan pelajaran IPA.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan sebagai berikut :

1. Dilihat dari segi teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran IPA, antara lain:

- a. Memberikan pandangan kepada guru di sekolah tempat penelitian ini mengenai pembelajaran *game wordwall* yang dapat digunakan sebagai upaya peningkatan proses pembelajaran.
- b. Memberikan sumbangan penelitian dalam bidang pendidikan yang ada kaitannya dengan peningkatan mutu pendidikan melalui sintak pembelajaran *game wordwall*.

2. Dilihat dari segi praktis

Hasil-hasil penelitian ini juga dapat bermanfaat dari segi praktis, yaitu:

a. Bagi Guru

- 1) Membagikan praktik baik kepada rekan guru terutama mengenai kegiatan pembelajaran yang menggunakan *game wordwall*.
- 2) Rekan guru dapat memberikan penilaian terhadap hasil penelitian ini, apakah terbukti dapat memberikan dampak positif terhadap peserta didik dari segi daya ingat peserta didik di dalam kelas.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Dapat meningkatkan motivasi dan memaksimalkan *long term memory* peserta didik.
- 2) *Game wordwall* menjadi media ajar yang menarik.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran dan output sekolah dengan memanfaatkan media *game wordwall* dalam pembelajaran.
- 2) Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan dalam membuat bahan ajar yang inovatif sesuai tuntutan jaman bagi seluruh kelas.

