

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Salah satu aspek eksternal yang memengaruhi pembelajaran siswa adalah proses belajar itu sendiri. Strategi pengajaran yang efektif akan mendukung dan memudahkan pembelajaran siswa. Guru perlu memilih strategi pengajaran mereka dengan cermat agar dapat mengembangkan strategi yang efektif. Gaya belajar, kualitas siswa, materi pelajaran, skenario, lingkungan sekitar, dan tujuan pembelajaran yang diinginkan harus dipertimbangkan ketika memilih strategi pengajaran.

Dalam proses pendidikan, metode adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan. “Teknik penyampaian yang tidak tepat dapat membuat konten yang tampaknya mudah sekalipun menjadi sulit dipelajari dan diasimilasi oleh siswa. Di sisi lain, jika metodologi dan strategi penyampaian yang digunakan mudah dipahami, siswa dapat lebih mudah mengasimilasi mata kuliah yang menantang (Budiningsih, 2011).

Metode pembelajaran adalah pendekatan atau metodologi tertentu yang digunakan dalam proses pembelajaran, menurut Sanjaya dalam Anggraeni dkk. (2013). Untuk mencapai tujuan pembelajaran, pendekatan ini dapat digunakan bersamaan dengan ceramah dan strategi pengajaran lainnya. Selain itu, teknik percakapan memiliki dampak besar pada seberapa baik siswa belajar. Ada banyak pendekatan pengajaran yang berbeda dalam pendidikan, dan penggunaannya harus disesuaikan dengan lingkungan belajar, fasilitas, dan faktor-faktor lain agar dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang dimaksud. Minat belajar dan kesiapan siswa terkait langsung dengan hal ini. Tantangan belajar, seperti fasilitas yang buruk, instruktur, dan strategi pengajaran, merupakan salah

satu faktor yang berkontribusi pada rendahnya antusiasme siswa dalam belajar, menurut Nur (2017).

Menurut sudut pandang yang disebutkan di atas, teknik pembelajaran adalah kegiatan yang direncanakan dan menarik yang dapat memikat siswa. minat anak-anak.

b. Game based learning

Menurut Maulidina dkk. (2018), pembelajaran berbasis permainan adalah jenis permainan yang dirancang dengan tujuan pembelajaran tertentu. Jenis pembelajaran yang berpusat pada siswa yang dikenal sebagai "pembelajaran berbasis permainan" (GBL) menggunakan permainan digital atau elektronik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Permainan digital digunakan dalam pendekatan pembelajaran berbasis permainan ini untuk menyampaikan informasi pendidikan, meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan kemampuan berpikir kritis, serta mengevaluasi konten ilmiah. Proses pengambilan keputusan yang berkaitan dengan kemampuan media, termasuk manfaat atribut media yang relevan dengan berbagai komponen pembelajaran, terlibat dalam memilih media yang tepat (Abidin, 2016).

Penciptaan pembelajaran berbasis permainan (GBL) dapat meningkatkan kreativitas dan membuat pembelajaran lebih menarik dan inspiratif. Keterampilan emosional, intelektual, dan psikomotor anak-anak dapat dirangsang oleh metode pembelajaran berbasis permainan (Widiastuti, 2019, hlm. 63). Namun demikian, masalah yang umum terjadi saat ini adalah ketidakmampuan pendidik untuk menghasilkan materi yang relevan dengan kemajuan kontemporer. Menurut Tambunan dan Sundari (2020), "temuan dari penelitian lain juga mengungkapkan bahwa banyak kegiatan pembelajaran masih kekurangan media digital yang sesuai, sehingga siswa merasa bosan selama proses pembelajaran.

Mengembangkan media inovatif yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap gagasan pendidikan sains di MIN1 Kota Bengkulu merupakan jawaban atas permasalahan ini. Pengajaran sains

dapat memperoleh manfaat dari penerapan strategi pembelajaran berbasis game ini. Media ini tersedia secara gratis bagi siswa, memungkinkan mereka untuk belajar dari lokasi mana pun (Nugraha dkk., 2018). Pendekatan pembelajaran berbasis game ini meningkatkan pemahaman dan wawasan siswa, terutama dalam pengajaran sains, dengan menggunakan game digital sebagai media untuk mengkomunikasikan isi pelajaran. Menurut Zaki dkk. (2020) dan Zou dkk. (2019), pendekatan pembelajaran ini dapat sangat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa karena game merupakan aktivitas yang sangat diminati siswa. Pembelajaran melalui game "Siswa harus belajar, tetapi dengan pendekatan yang menyenangkan, penelitian lain juga menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan dapat sangat meningkatkan keterlibatan siswa" (Krath dkk., 2021). Pembelajaran berbasis permainan merupakan pilihan yang menarik dalam pendidikan karena alasan ini. Pengaruh pembelajaran berbasis permainan terhadap peningkatan minat belajar siswa dan pemahaman konseptual dalam kelas sains di tingkat sekolah dasar dan sekolah dasar agama Islam belum diteliti.

Studi ini bertujuan untuk meneliti bagaimana pembelajaran berbasis permainan memengaruhi minat dan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap gagasan ilmiah. Tujuan pembelajaran berbasis permainan adalah untuk meningkatkan minat siswa terhadap sains.

c. Prinsip Game Based Learning

Prinsip-prinsip utama dari *Game-Based Learning* (GBL) adalah kerangka kerja yang memastikan game yang dirancang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Prinsip ini membedakan *Game Based Learning* (GBL) dari sekadar bermain game biasa. Berikut adalah prinsip-prinsip GBL.

1) Keterlibatan dan Motivasi

Prinsip ini adalah inti dari *game based learning* (GBL). Game dirancang untuk menarik perhatian dan mempertahankan minat siswa secara terus-menerus. Elemen seperti tantangan, narasi yang

menarik, dan tujuan yang jelas membuat siswa merasa terlibat dan termotivasi untuk terus belajar. Mereka tidak merasa terpaksa, melainkan terdorong untuk menyelesaikan misi atau level berikutnya.

2) Umpan Balik Langsung (*Immediate Feedback*)

Dalam game, pemain selalu tahu apakah mereka berhasil atau gagal. Prinsip ini diterapkan dalam GBL dengan memberikan umpan balik yang cepat dan jelas atas setiap tindakan siswa. Umpan balik ini bisa berupa poin, lencana, suara, atau visual. Hal ini membantu siswa untuk segera mengoreksi kesalahan dan memahami konsep dengan lebih baik, tanpa harus menunggu penilaian dari guru.

3) Pengulangan dan Praktik Berulang (*Repetition and Practice*)

Game sering kali mengharuskan pemain untuk mengulangi tindakan tertentu untuk menguasai suatu keterampilan. Dalam GBL, prinsip ini digunakan untuk memperkuat pemahaman materi. Siswa dapat mengulangi level atau tantangan yang sama sampai mereka benar-benar menguasai konsep, menjadikan proses belajar lebih mendalam dan permanen.

4) Pembelajaran Berdasarkan Masalah (*Problem-Based Learning*)

GBL dirancang untuk mendorong siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah. Alih-alih hanya menghafal, siswa harus menggunakan pengetahuan mereka untuk menyelesaikan teka-teki, tantangan, atau skenario yang disajikan dalam game. Ini membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir analitis dan menerapkan teori ke dalam praktik.

5) Rasa Kontrol dan Otonomi (*Sense of Control and Autonomy*)

Siswa tidak hanya menjadi penerima pasif informasi. GBL memberikan mereka kendali atas proses belajar. Mereka bisa memilih jalur atau strategi yang berbeda untuk menyelesaikan suatu misi. Ini menciptakan rasa kepemilikan atas pembelajaran mereka sendiri dan meningkatkan kepercayaan diri.

6) Kolaborasi dan Kompetisi

Prinsip ini menggabungkan dua aspek sosial dalam pembelajaran. GBL dapat dirancang untuk mendorong kolaborasi (bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan misi) atau kompetisi (berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi). Kedua elemen ini dapat meningkatkan interaksi antar siswa dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi lebih aktif.

7) Keberlanjutan dan Aliran (*Flow*)

Prinsip ini merujuk pada kondisi di mana siswa merasa sepenuhnya tenggelam dalam aktivitas, sampai-sampai mereka kehilangan kesadaran akan waktu. GBL dirancang untuk mencapai kondisi ini dengan menyeimbangkan tingkat kesulitan tantangan dengan kemampuan siswa. Jika mereka frustrasi. Keseimbangan yang tepat akan menciptakan pengalaman belajar yang lancar dan mendalam.

d. Karakteristik Game Based Learning

Karakteristik ini adalah ciri-ciri yang membedakan GBL dari metode pembelajaran konvensional dan membuatnya efektif dalam meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

1) Tujuan yang Jelas dan Terukur

Setiap game dalam GBL memiliki tujuan spesifik yang harus dicapai. Tujuan ini tidak hanya sekadar bermain, melainkan berfokus pada penguasaan kompetensi atau materi pelajaran tertentu. Misalnya, dalam sebuah game matematika, tujuannya bisa jadi untuk menyelesaikan 50 soal perkalian dalam waktu 10 menit. Tujuan ini jelas, menantang, dan terukur sehingga siswa dapat melihat langsung kemajuan mereka.

2) Aturan yang Mengikat : GBL beroperasi dalam sebuah sistem dengan aturan yang terdefinisi dengan baik. Aturan ini menentukan bagaimana siswa dapat berinteraksi dengan game dan lingkungan

belajar. Aturan ini juga memastikan proses belajar berjalan adil, terstruktur, dan memberikan kerangka kerja yang jelas bagi siswa.

- 3) Lingkungan yang Aman untuk Gagal : Salah satu karakteristik terpenting dari GBL adalah memberikan ruang aman untuk melakukan kesalahan. Dalam game, gagal adalah hal yang wajar dan bukan akhir dari segalanya. Ketika siswa gagal, mereka bisa mencoba lagi tanpa takut dihukum atau diberi nilai buruk. Hal ini mengurangi kecemasan belajar dan mendorong siswa untuk terus bereksperimen, yang merupakan bagian penting dari proses belajar.
- 4) Narasi dan Cerita yang Menarik : Banyak game dalam GBL memiliki alur cerita (narasi) yang kuat. Narasi ini bisa berupa petualangan, misi penyelamatan, atau memecahkan misteri. Cerita ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai konteks yang membuat materi pelajaran terasa lebih relevan dan mudah diingat.
- 5) Elemen Kompetisi dan Kolaborasi : GBL sering kali menyertakan unsur kompetisi (seperti papan peringkat atau adu skor) atau kolaborasi (bekerja dalam tim untuk menyelesaikan misi). Kompetisi dapat memotivasi siswa untuk berusaha lebih keras, sementara kolaborasi dapat melatih keterampilan kerja sama dan komunikasi mereka.
- 6) Sistem Umpan Balik Langsung : Siswa menerima umpan balik secara instan atas setiap tindakan mereka. Umpan balik ini bisa berupa poin yang bertambah, visual efek yang menarik, atau lencana (badge) yang didapatkan. Dengan umpan balik yang cepat ini, siswa tahu persis bagian mana yang sudah mereka kuasai dan mana yang masih perlu ditingkatkan.
- 7) Penggunaan *Rewards* (Hadiah) : GBL menggunakan sistem penghargaan untuk memotivasi siswa. Hadiah ini bisa berupa poin, *item* dalam game, atau *unlocking* level baru. Hadiah ini berfungsi

sebagai pengakuan atas pencapaian siswa dan membuat mereka merasa dihargai atas usaha yang telah mereka lakukan.

e. Langkah-Langkah Game Based Learning

Strategi pengajaran yang dikenal sebagai "pembelajaran berbasis permainan" menggunakan permainan untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Pendekatan ini diciptakan khusus untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Strategi ini menggunakan cara yang menyenangkan untuk mengajar siswa (Noviyanti, 2018).

Penjelasan ini mengarah pada fase-fase berikut dalam pembelajaran berbasis permainan:

1. Melakukan pengamatan luas tentang kondisi siswa.
2. Memanfaatkan kurikulum dan rencana pembelajaran yang telah ditetapkan.
3. Menggunakan pemikiran kritis sambil mengembangkan pendekatan pembelajaran yang inovatif.
4. Dalam proses pembelajaran, mengembangkan pola permainan.
5. Memilih instrumen penilaian yang tepat untuk mengukur pemahaman siswa.

Berikut adalah tahapan yang terlibat dalam menggunakan kuis permainan dinding kata untuk pembelajaran:

1. Instruktur meluncurkan halaman kuis untuk permainan dinding kata.
2. Templat, jenis, dan model kuis dipilih oleh instruktur.
3. Instruktur memasukkan informasi pada sistem pergerakan.
4. Batasan waktu kuis ditetapkan oleh instruktur.
5. Instruktur menyalin atau menghubungkan grup kelas daring ke koneksi aplikasi.
6. Siswa membuka aplikasi yang disediakan oleh guru.
7. Siswa menekan tombol mulai untuk memulai permainan.

8. Siswa mulai mengerjakan tes. Setelah menyelesaikan tes, siswa dapat memeriksa skor dan tingkat keakuratan jawaban mereka di papan skor.

f. Manfaat dan Kekurangan Pembelajaran Melalui Permainan

Dalam bukunya Karunia (2017), Prensky mengklaim bahwa teknik pembelajaran berbasis permainan dapat menghasilkan lingkungan belajar yang menyenangkan. Saat mereka menyelesaikan setiap permainan, hal ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka. Pendekatan ini tidak hanya menyenangkan, memiliki efek yang menguntungkan pada pendidikan juga.

Menurut penelitian Siti (2021), kemampuan berpikir kritis siswa akan lebih menyenangkan jika diperkuat dengan permainan edukatif yang membangkitkan rasa ingin tahu mereka. Meskipun memiliki manfaat dan kekurangannya sendiri, pendekatan pendidikan berbasis permainan dapat mendorong antusiasme siswa dalam belajar. Penjelasanannya adalah sebagai berikut.

Manfaat menggunakan strategi pembelajaran berbasis permainan adalah mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan terlibat dalam interaksi langsung. Selain itu, ketika anak-anak bermain, guru dapat langsung menilai mereka. Selain itu, pendekatan ini menyediakan berbagai permainan yang dapat melekat dalam ingatan siswa untuk waktu yang lama. Namun, kelemahan metode ini adalah terkadang membutuhkan instrumen atau alat tambahan. Selain itu, karena persiapan dan tindakan perlu diuji terlebih dahulu, strategi ini memakan waktu dan dapat mengakibatkan suasana belajar yang tidak menyenangkan di kelas.

g. Wordwall

1) Pengertian Wordwall

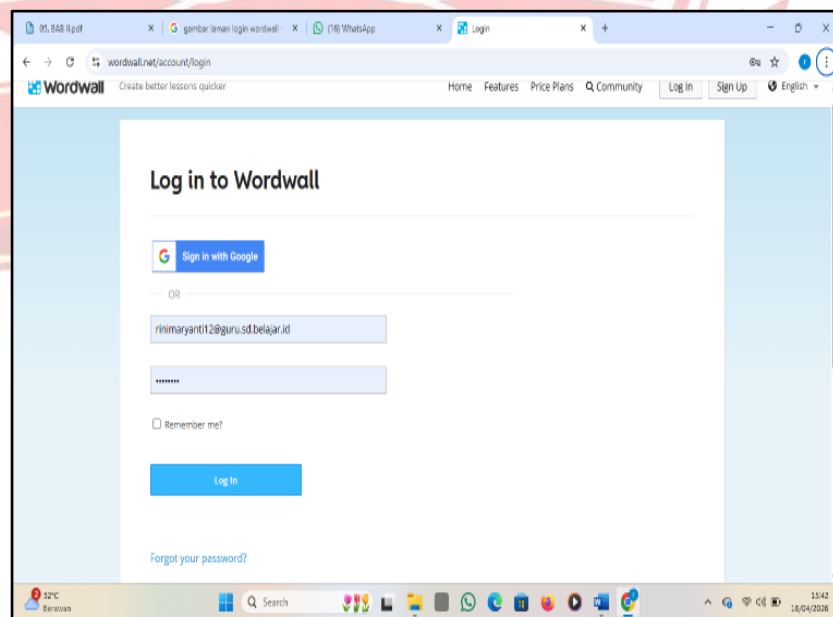
Wordwall adalah aplikasi daring instruksional yang membuat pembelajaran menyenangkan bagi siswa dan meningkatkan

partisipasi mereka. Untuk menyelidiki dan mengatur penilaian pembelajaran aktif, Wordwall sangat cocok. Pertanyaan evaluasi dapat dibuat menggunakan berbagai *template* permainan yang terdapat dalam program Wordwall, termasuk permainan mencocokkan, kuis, dan banyak lagi. Situs web aplikasi Wordwall juga menampilkan berbagai hasil permainan yang dibuat oleh pendidik lain, yang dapat dikonsultasikan sebelum membuat permainan untuk mendapatkan gambaran tentang apa yang akan dibuat. Dalam kondisi normal baru saat ini, yang menggabungkan pembelajaran offline dan blended learning, Wordwall dapat digunakan dalam pembelajaran online dan offline.

2) Macam-macam template Wordwall

a) Login Wordwall

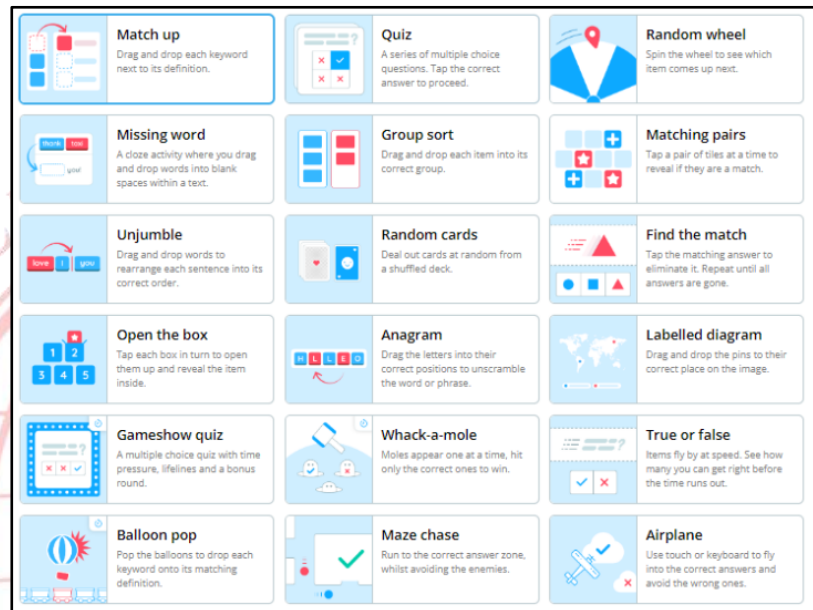
Sebelum menggunakan wordwall pengguna di minta melakukan login/ masuk ke akun wordwall agar bisa mengakses semua tamplate wordwall. Login / masuk ke akun wordwall sendiri bisa menggunakan alamat email agar memudahkan pengguna mendaftar kan akun nya.



Gambar 2.1 Halaman Login Wordwall

b) Template Wordwall

Wordwall memiliki beberapa template yang bisa kita gunakan dan akses dengan gratis. Sehingga itu bisa memudahkan kita para guru menentukan permainan apa yang akan kita buat untuk bahan ajar agar bisa menghasilkan kelas yang aktif.



Gambar 2.2 Macam-Macam Template Wordwall

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah perasaan seseorang yang lebih suka, lebih tertarik dan lebih aktif dalam melakukan kegiatan tertentu. Perasaan ini bisa memengaruhi cara seseorang berperilaku. Minat memiliki dampak yang bermanfaat pada pembelajaran, pengetahuan, dan topik studi khusus. Oleh karena itu, minat belajar digambarkan sebagai kapasitas seseorang untuk terlibat dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran, mulai dari persiapan pelajaran hingga pemikiran kreatif, yang dilakukan dengan serius.” Nurhasanah (2016).

Kecenderungan seseorang untuk lebih fokus pada suatu pelajaran dikenal sebagai minat belajar. Menurut Prihatini (2017), “Ini

menunjukkan bahwa sekelompok siswa menyukai dan terlibat dalam pembelajaran tanpa paksaan, sehingga meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan perilaku mereka.” Tanpa dukungan eksternal, minat belajar siswa menunjukkan fokus, rasa ingin tahu, dan kemauan mereka untuk belajar tentang pelajaran yang sedang berlangsung atau berkelanjutan. Siswa dapat mempertahankan dan mengembangkan minat ini jika mereka berada dalam lingkungan yang menawarkan pengalaman yang menguntungkan. Motivasi intrinsik siswa adalah kekuatan utama di balik keinginan mereka untuk belajar.

Faktor paling signifikan yang memengaruhi kinerja belajar siswa, menurut Hastono dkk. (2020, hlm. 127), adalah minat belajar. “Minat belajar adalah sensasi menikmati atau tertarik pada sesuatu dan aktivitas belajar tanpa merasa dipaksa untuk belajar” (Ricardo & Meilani, 2017). Antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses belajar dipengaruhi oleh bidang minat mereka. Untuk mendapatkan hasil terbaik, siswa yang memiliki minat belajar yang kuat terus berupaya untuk terlibat di kelas secara efisien. Menurut Putrayasa (2014), “Hal ini sesuai dengan kurikulum 2013 yang diadopsi dalam pembelajaran.”. Audria dkk. (2021) menegaskan bahwa fokus pada minat belajar di luar kelas sangat penting untuk meningkatkan minat belajar. Ini berarti bahwa siswa perlu terbuka untuk mengajukan pertanyaan kepada instruktur di luar kelas, di luar jam sekolah atau memiliki minat untuk mengulang kembali materi yang telah diajarkan sebelumnya.

b. Unsur-unsur yang Mempengaruhi Minat Belajar

Instruktur atau pendidik adalah faktor utama yang mempengaruhi minat belajar siswa. Untuk membuat pembelajaran menyenangkan, guru harus terus berupaya untuk membangkitkan perhatian siswa. Dengan cara ini, siswa dapat lebih mudah memperoleh hasil belajar yang sukses. Menurut Handayan (2018), minat belajar dapat berasal dari sumber internal dan eksternal.

Menurut Hambali & Handayan (2018), faktor-faktor eksternal berikut memengaruhi kemauan belajar siswa:

1) Fasilitas Pendidikan

Siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar ketika mereka memiliki fasilitas yang menyenangkan dan memadai. Sumber daya ini membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih menyeluruh.

2) Strategi pengajaran yang digunakan oleh guru

Pengajar harus mampu menginspirasi siswa untuk lebih tertarik pada studi mereka. Mulai dari cara bicara hingga penampilan mereka di depan kelas, guru harus menunjukkan sikap yang baik. Metode, model, dan strategi pembelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar adalah contoh strategi pengajaran yang efektif.

3) Memberikan komentar

Meskipun sering diabaikan dalam proses pengajaran dan pembelajaran, memberikan umpan balik sangat penting untuk mendorong antusiasme siswa dalam belajar. Hal ini karena umpan balik mendorong komunikasi yang efektif antara pengajar dan siswa.

c. Indikator Minat Belajar

Nurhasanah dan Sobandi (2016) menyatakan bahwa empat indikasi berikut dapat digunakan untuk mengukur minat belajar:

1) Keinginan untuk belajar

Dalam hal ini, kita dapat menilai tingkat minat belajar siswa dengan melihat materi pelajaran, gaya pengajaran, dan guru masing-masing.

2) Fokus pada Pembelajaran

Karena kurangnya perhatian pada materi pelajaran, siswa sering kesulitan berkonsentrasi selama proses pembelajaran. Akibatnya, mereka menjadi kurang tertarik untuk belajar. Oleh karena itu, memperhatikan adalah tanda utama meningkatnya minat belajar.

3) Motivasi untuk Belajar

Minat dan fokus pada pembelajaran digabungkan untuk membentuk motivasi belajar. Keinginan siswa untuk terus belajar adalah yang memotivasi mereka, dan terus berkembang.

4) Informasi

Menentukan indikasi minat belajar memerlukan pengetahuan tentang tingkat pengetahuan siswa dan upaya untuk meningkatkannya.

3. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Permasalahan yang dihadapi umat manusia semakin memburuk dari waktu ke waktu. Isu-isu saat ini berbeda dengan isu-isu yang ada 10 atau bahkan seabad yang lalu. Untuk menyelesaikan isu-isu ini, teknologi dan penelitian masih terus berkembang. Oleh karena itu, sistem pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Sosial (IPAS) harus diubah agar generasi muda dapat menghadapi dan mengatasi berbagai kesulitan di masa depan. Studi tentang benda hidup dan benda mati di alam semesta dan interaksinya, serta berbagai aspek kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya, semuanya termasuk dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Sosial (IPAS). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016), ilmu pengetahuan secara umum dipandang sebagai kumpulan data yang disusun secara rasional dan metodis dengan mempertimbangkan korelasi sebab-akibat. Ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial termasuk dalam pengetahuan ini.

Profil Siswa Pancasila, yang mewakili profil ideal siswa Indonesia, diwujudkan melalui pendidikan IPAS. Siswa didorong oleh IPAS untuk menjadi lebih ingin tahu terhadap fenomena yang mengelilingi mereka. Ketertarikan siswa dapat membantu mereka memahami bagaimana alam semesta berfungsi dan bagaimana alam dan keberadaan manusia berinteraksi di Bumi. Pengetahuan ini dapat diterapkan untuk mengenali isu-isu baru dan menemukan solusi untuk

memenuhi tujuan pembangunan berkelanjutan. Siswa akan mengembangkan sikap ilmiah (seperti rasa ingin tahu yang kuat, kemampuan berpikir kritis dan analitis, dan kapasitas untuk membuat kesimpulan yang solid) sebagai hasil dari mempelajari dasar-dasar metode ilmiah. Sikap-sikap ini kemudian dapat membantu siswa mengembangkan kebijaksanaan.

Sebagai negara dengan kekayaan pengetahuan dan budaya asli, diharapkan Dengan mempelajari sains, siswa dapat menyelidiki kemungkinan pengetahuan ilmiah lokal dan menggunakannya untuk memecahkan masalah. Akibatnya, penekanan utama pengajaran sains di sekolah dasar (SD/MI) adalah pada kemampuan siswa untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari, bukan hanya pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Pendidikan sains dan studi sosial akan digabungkan menjadi satu topik, yaitu sains, karena siswa sekolah dasar masih memandang dunia secara langsung, komprehensif, dan integratif. Metode ini juga diperhitungkan karena anak-anak kecil masih berpikir dengan cara yang jelas, lugas, holistik, dan komprehensif, bukan secara detail.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Siswa yang mempelajari sains tumbuh menjadi individu yang sesuai dengan profil siswa Pancasila dan mampu:

- 1) menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat siswa, mendorong mereka untuk meneliti kejadian lokal dan memahami kosmos serta hubungannya dengan keberadaan manusia;
- 2) secara aktif berkontribusi pada pemeliharaan, perlindungan, dan pelestarian lingkungan alam serta pengelolaan sumber daya alam dan lingkungan yang bijaksana;
- 3) menumbuhkan kemampuan berpikir kritis untuk mengenali, mengartikulasikan, dan menyelesaikan masalah dengan solusi praktis;

- 4) memahami identitas mereka, lingkungan sosial mereka, dan bagaimana masyarakat dan keberadaan manusia berkembang sepanjang waktu;
- 5) memahami apa yang dibutuhkan siswa untuk bergabung dengan komunitas dan negara, serta apa artinya menjadi bagian dari masyarakat, negara, dan dunia, sehingga mereka dapat membantu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan diri mereka sendiri dan lingkungan mereka;
- 6) dan memperoleh pengetahuan dan pemahaman tentang topik ilmu pengetahuan alam dan sains alam serta menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

c. Karakteristik Pembelajaran IPAS

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan topik terpadu dengan ciri khas tersendiri, terutama dalam Kurikulum Mandiri. IPAS menggabungkan dua disiplin ilmu yang sebelumnya terpisah, yaitu IPA dan IPS, menjadi satu kesatuan. Berikut adalah karakteristik utama dari pembelajaran IPAS:

1) Integrasi Konsep

Ini adalah karakteristik paling menonjol dari IPAS. Pembelajaran ini tidak lagi memisahkan antara sains (IPA) dan ilmu sosial (IPS). Sebaliknya, keduanya diajarkan secara terpadu. Tujuannya adalah agar siswa dapat melihat fenomena di sekitar mereka secara utuh, bukan terpisah-pisah. Misalnya, saat mempelajari tentang sumber daya alam, siswa tidak hanya belajar dari sisi ilmiah (proses terbentuknya batubara), tetapi juga dari sisi sosial (dampak penambangan terhadap masyarakat dan ekonomi).

2) Berbasis Konteks dan Fenomena Sekitar

Pembelajaran IPAS sangat berorientasi pada lingkungan dan fenomena sehari-hari yang dialami siswa. Materi tidak disajikan secara abstrak, melainkan dikaitkan langsung dengan hal-hal yang dapat mereka lihat dan rasakan di sekitarnya. Ini membuat relevan

bermakna mengamati, bertanya, dan mencari jawaban atas hal-hal yang mereka temui dalam kehidupan nyata.

3) Berfokus pada Keterampilan Proses

IPAS sangat menekankan pada keterampilan proses, bukan hanya pada hafalan konsep. Siswa diajarkan untuk:

- a) Melakukan pengamatan dan eksplorasi.
- b) Merumuskan pertanyaan dan hipotesis.
- c) Menganalisis data dan informasi.
- d) Menyimpulkan dan memecahkan masalah.

Dengan cara ini, siswa belajar cara berpikir ilmiah dan berpikir kritis yang tidak hanya berguna untuk mata pelajaran ini, tetapi juga untuk kehidupan mereka sehari-hari.

1) Pembelajaran yang Aktif dan Eksploratif

IPAS mendorong siswa untuk menjadi pembelajar yang aktif. Guru berperan sebagai fasilitator, bukan satu-satunya sumber pengetahuan. Siswa diajak untuk melakukan berbagai kegiatan, seperti eksperimen sederhana, proyek, observasi, atau diskusi kelompok. Pembelajaran bersifat *hands-on* (berkaitan dengan panca indera) dan *minds-on* (berkaitan dengan pemikiran).

2) Fleksibilitas dalam Pelaksanaan

Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas kepada guru dalam melaksanakan pembelajaran IPAS. Guru bisa memilih apakah akan mengajarkan materi IPA dan IPS secara terpisah atau terpadu, tergantung pada topik dan kebutuhan siswa. Fleksibilitas ini juga mencakup pilihan metode dan media pembelajaran yang beragam untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

B. Penelitian yang Relevan

Penulis akan membahas sejumlah studi yang relevan dengan topik ini di bagian ini. Studi-studi berikut ini relevan dengan investigasi ini:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No	Nama Penulis	Judul	Tahun	Hasil
1.	Rosnah	“Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Sekolah Dasar”	2017	Kelulusan individu pada siklus I, sesi 1 sebanyak 28 (87,7%) dan pada sesi 2 sebanyak 29 (90,6%). Lulusan individu siklus II sesi 3 ada 30 (90,6%) dan sesi 4 ada 31 (96,9%). Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas I-B.
2.	Isti Nasaroh, dkk	“Pengaruh Penggunaan Media Game Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Matematika Pada Pembelajaran Online Kelas III SD Negeri Sitiharjo Garung Tahun Pelajaran 2021/2022”	2021/2022	setelah menganalisis uji T dan uji Grain untuk pengaruh penggunaan media wordwall, sedangkan untuk uji skala likert digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat siswa tentang media wordwall diperoleh data uji T yang memiliki nilai signifikasi kurang dari 0,05 yaitu 0,000 maka nilai pretest dan post test memiliki keterkaitan. Namun untuk perhitungan menggunakan uji grain diperoleh data 0,5633, sehingga terdapat pengaruh dalam meningkatkan kemampuan belajar peserta didik pembelajaran matematika, selain itu hasil kuesioner juga menunjukkan data presentase 76% sehingga termasuk dalam kategori kuat. Hasil penelitian secara keseluruhan yakni penggunaan media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar matematika di kelas III Sd dari nilai rata-rata pretest 73 menjadi rata-rata posttest 88,19

No	Nama Penulis	Judul	Tahun	Hasil
3.	Nila Kurnia, dkk dengan judul	“Implementasi Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri”	2023	Penelitian ini bahwa siklus I diperoleh presentase ketuntasan hasil belajar sebanyak 63 % atau 15 siswa tuntas belajar sedangkan sebanyak 37 % atau 9 siswa belum tuntas belajar. Hasil dari siklus II didapatkan presentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 83 % atau 20 siswa tuntas belajar sedangkan sebanyak 17 % atau 4 siswa belum tuntas belajar. Hal ini terjadi peningkatan sebanyak 20 % siswa yang memenuhi kriteria tuntas dalam belajar.
4.	Nurlia Br Ginting, dkk dengan judul	“Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Tipe Wordwall Terhadap Peahaman Ips Materi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Di SD 020254 Kota Binjai”	2023	Penelitian ini menunjukan bahwa terdapat adanya perbedaan yang dihasilkan oleh model pembelajaran game based learning tipe Wordwall dengan menggunakan metode ceramah dengan hasil analisis t-test sebesar 0,01

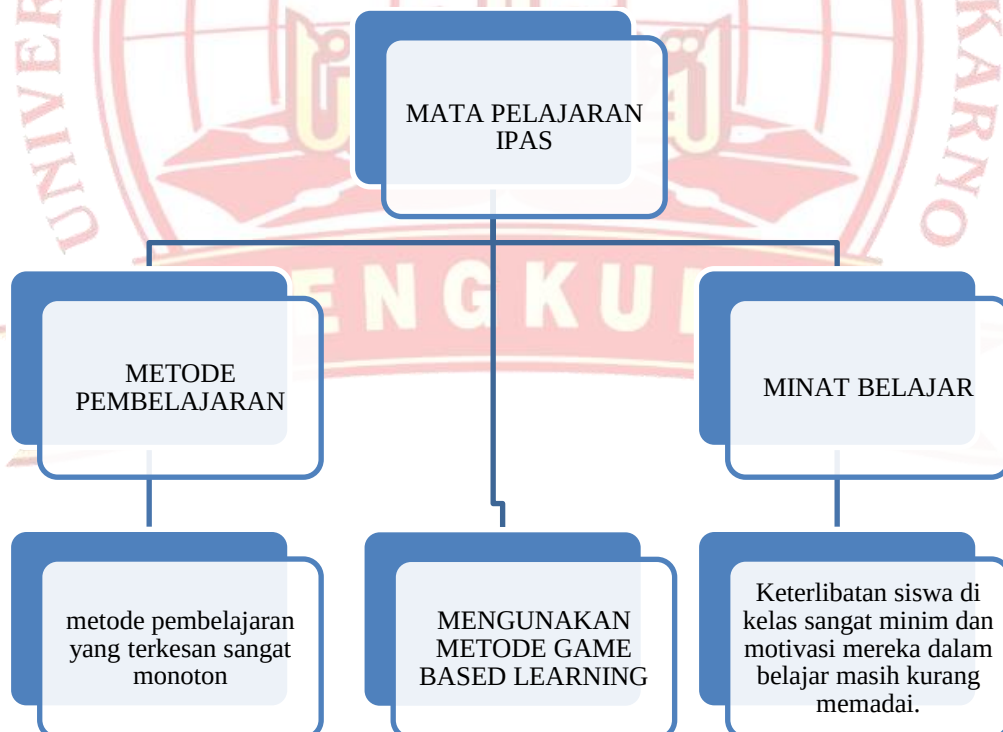
Sumber : Data Penulis, 2026

Studi-studi ini relevan dengan penelitian penulis karena keduanya meneliti dampak dan pengaruh pembelajaran berbasis game. Wilayah, periode waktu, dan sampel penelitian semuanya berbeda. Hanya siswa kelas lima sekolah dasar yang menjadi subjek penelitian ini, yang meneliti motivasi mereka untuk belajar setelah menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis game.

C. Kerangka Berpikir

MIN 1 Kota Bengkulu adalah sekolah dasar yang mana memiliki mata pelajaran antara lain pembelajaran ipas (ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial) yang wajib di pelajari setiap tingkat kelas. Namun selama pembelajaran berlangsung peneliti menemukan adanya ketidak tertarikannya siswa pada mata pelajaran tersebut, kurang adanya pas yang mana dikarenakan di ajarkan terlalu monoton menjadi salah satu faktor penyebabnya. Jadi hal tersebut memicu siswa tidak fokus pada pembelajaran yang di ajarkan oleh guru, tidak sedikit siswa melakukan aktifitas lain seperti bercerita sesama teman atau berlari-larian didalam kelas.

Untuk membantu pembelajaran teori di kelas, proyek ini bertujuan untuk menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan, khususnya dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa, pembelajaran berbasis permainan adalah strategi pengajaran yang digunakan.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2024) hipotesis merupakan jawaban sementara yang diajukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian dan didasarkan pada rumusan masalah serta kerangka berpikir. Dalam statistik, hipotesis terbagi menjadi dua bentuk: hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0):

1. H_a : Terdapat pengaruh metode *game based learning* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas V MIN 1 Kota Bengkulu
2. H_0 : Tidak Terdapat pengaruh metode *game based learning* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas V MIN 1 Kota Bengkulu.

