

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan komponen penting dalam mencetak generasi bangsa yang berkualitas. Penyelenggaraan pendidikan di sebuah negara bukan hanya menjadi tanggung jawab lembaga formal, tetapi juga merupakan wujud komitmen suatu bangsa dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakatnya secara menyeluruh (Ismail dkk, 2022). Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang tidak hanya cakap secara akademik, tetapi juga mampu beradaptasi dengan tantangan dan perubahan zaman. Dalam konteks ini, pendidikan memegang peran strategis dalam menciptakan masa depan bangsa yang lebih baik dan berdaya saing (Madhakomala, 2022). Oleh karena itu, sistem pendidikan harus dirancang secara terarah, terukur, dan adaptif terhadap kebutuhan zaman serta dinamika masyarakat.

Proses pendidikan di Tingkat dasar khususnya di Madrasah Ibtidaiyah dalam implementasinya, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di kelas IV MI Miftahul Falah, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPAS masih berlangsung dengan model pembelajaran *Direct Instruction* dan guru berpusat sebagai pemberi informasi, di mana guru cenderung menggunakan metode ceramah, penugasan, dan tanya jawab sebagai pendekatan utama dalam menyampaikan materi. Pembelajaran yang berpusat pada guru ini menyebabkan kurangnya partisipasi aktif peserta didik, menurunnya motivasi belajar, serta menjadikan mata pelajaran IPAS sebagai pelajaran yang kurang diminati. Selain itu, peserta didik tidak memiliki cukup kesempatan untuk menggali potensi dan memahami materi secara mendalam melalui pengalaman belajar

Masalah ini semakin diperparah dengan minimnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar agar lebih interaktif dan menarik. Kurangnya variasi media pembelajaran membuat kegiatan belajar terasa monoton dan tidak memperoleh pengetahuan secara langsung bagi peserta didik, sehingga peserta didik kesulitan memahami konsep-konsep dalam mata pelajaran IPAS yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran salah satu alat yang dapat menjadi jembatan antara materi yang diajarkan dengan pengalaman nyata peserta didik, namun dalam praktiknya, guru lebih banyak mengandalkan buku teks dan penjelasan verbal tanpa memberikan stimulasi visual maupun aktivitas yang bersifat eksploratif. Akibatnya, hasil belajar peserta didik menjadi rendah, karena pembelajaran tidak menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang. Ketika proses pembelajaran kurang melibatkan peserta didik secara aktif dan tidak memperhatikan karakteristik belajar peserta didik, maka tujuan pembelajaran yang diharapkan sulit untuk tercapai secara optimal.

Permasalahan ini diperkuat dengan data hasil tes kognitif peserta didik kelas IV MI Miftahul Falah pada mata pelajaran IPAS. Dari 35 peserta didik, hanya 12 peserta didik yang berhasil mencapai nilai sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yakni sebesar 75. Sementara itu, sebanyak 23 peserta didik masih memperoleh nilai di bawah standar tersebut, dengan nilai rata-rata kelas hanya sebesar 69,4. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran IPAS belum memberikan hasil yang optimal terhadap perkembangan kognitif peserta didik. Minimnya inovasi dalam model pembelajaran diduga menjadi faktor utama penyebab rendahnya pencapaian hasil belajar tersebut

Dalam konteks tersebut, penting bagi guru untuk mengevaluasi dan memilih model pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu membangun keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Guru memiliki

peran sentral dalam menentukan model pembelajaran yang tepat guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Salah satu model pembelajaran yang dinilai memiliki peluang untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *Reciprocal Teaching*, yaitu suatu model pembelajaran yang menekankan pada dialog dan interaksi antar peserta didik dalam memahami isi bacaan atau materi pelajaran secara bergiliran dan terstruktur. Model ini tidak hanya mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar, tetapi juga memberikan ruang bagi mereka untuk berperan sebagai guru bagi teman sebayanya, sehingga tercipta pemahaman yang lebih mendalam melalui komunikasi dua arah. Pendekatan ini juga sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pada penguatan kompetensi dan pembelajaran yang berpihak pada murid, serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara menyeluruh.

Menurut John Aluko Orodho dkk (2013), pendidikan merupakan upaya untuk membantu manusia menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Maka dari itu, model pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir dan pemahaman mendalam peserta didik menjadi sangat relevan untuk diterapkan. Model *Reciprocal Teaching* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berperan aktif dalam memahami materi pembelajaran melalui empat strategi utama, yakni merangkum, bertanya, mengklarifikasi, dan memprediksi. Pendekatan ini menjadikan peserta didik sebagai subjek dalam pembelajaran, bukan sekadar objek penerima informasi. Mereka belajar untuk mengelola pemahamannya sendiri dan berinteraksi dengan teman sekelas dalam diskusi yang membangun.

Penerapan model pembelajaran tersebut menjadi sesuai dengan karakteristik peserta didik Madrasah Ibtidaiyah, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah game edukasi *Wordwall*. Penggunaan game edukatif dalam pembelajaran

terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik karena menghadirkan suasana belajar yang lebih dinamis. *Wordwall*, sebagai *Platform Game* edukasi, memungkinkan guru menyajikan soal atau materi dalam bentuk permainan yang interaktif sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Wordwall merupakan sebuah platform digital yang dirancang khusus untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar dengan menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik materi pelajaran. Platform ini menawarkan beragam format permainan seperti *Matching Pairs* (mencocokkan pasangan), *Word Search* (teka-teki mencari kata), *Quiz* (kuis interaktif), *Random Wheel* (roda keberuntungan), *Anagram* (menyusun huruf acak), *Group Sort* (mengelompokkan sesuai kategori), dan banyak lagi. Fitur-fitur ini memberikan keleluasaan bagi guru untuk menyampaikan materi secara variatif, inovatif, dan tidak monoton. *Wordwall* bukan hanya sekadar media hiburan, tetapi juga menjadi alat bantu belajar yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal, terutama jika dipadukan dengan model pembelajaran seperti *Reciprocal Teaching*, yang mendorong peserta didik untuk saling berperan sebagai pengajar dan pembelajar dalam kelompoknya.

Kombinasi antara model pembelajaran *Reciprocal Teaching* dan media game edukasi *Wordwall* diyakini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS secara signifikan. Strategi ini tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga mengasah keterampilan sosial, komunikasi, dan kerja sama. Model ini sejalan dengan pendekatan kurikulum merdeka yang menekankan pada pembelajaran berbasis minat dan kebutuhan peserta didik serta memberi keleluasaan kepada guru untuk menyesuaikan metode dengan kondisi kelasnya. Kurikulum merdeka, sebagaimana diatur dalam Kepmendikbudristek No. 56/M/2022, merupakan pembaruan dari

kurikulum sebelumnya yang bertujuan menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan kompetensi esensial peserta didik.

Kurikulum merdeka juga menghadirkan perubahan dalam pengelompokan mata pelajaran, salah satunya dengan menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi satu mata pelajaran integratif yang disebut IPAS. Hal ini dilakukan untuk membangun keterkaitan antar konsep serta mendorong peserta didik memahami materi secara utuh dan menyeluruh. Sejalan dengan itu, menurut Burner dalam Ndoa (2024), pembelajaran dalam kurikulum merdeka dikembangkan berdasarkan keaktifan peserta didik dan guru, sehingga peserta didik dapat diposisikan sebagai subjek aktif yang mampu mengembangkan potensinya secara optimal sesuai minat dan bakatnya.

Maharani (2022) menyatakan bahwa kurikulum merdeka dirancang untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan berbagai macam keterampilan, termasuk kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif. Hal ini mendukung upaya penerapan model-model pembelajaran inovatif seperti *Reciprocal Teaching* berbantuan game edukasi *Wordwall*, yang sejalan dengan semangat kurikulum merdeka dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan menantang.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran yang terjadi, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan dengan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbantuan game edukasi *wordwall* pada mata Pelajaran IPAS. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pelaksanaan model pembelajran *Reciprocal Teaching* berbantuan game edukasi *Wordwall* serta dampaknya terhadap peserta didik.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS sebelum diterapkan Model Pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbantuan *Game* edukasi *Wordwall* ?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbantuan *Game* edukasi *wordwall* pada mata pelajaran IPAS pada setiap siklusnya ?
3. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbantuan *Game* edukasi *wordwall* pada pelajaran IPAS pada setiap siklusnya ?
4. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah seluruh siklus dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbantuan *Game* edukasi *Wordwall* pada mata Pelajaran IPAS?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS sebelum diterapkan Model Pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbantuan *Game* edukasi *Wordwall*.
2. Untuk Mengetahui penerapan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbantuan *Game* edukasi *wordwall* pada pembelajaran IPAS di setiap siklusnya.
3. Untuk Mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbantuan *Game* edukasi *wordwall* pada pembelajaran IPAS pada setiap siklusnya.
4. Untuk Mengetahui hasil belajar peserta didik setelah seluruh siklus dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbantuan *Game* edukasi *Wordwall* pada mata Pelajaran IPAS.

D. Manfaat Penelitian

Ada beberapa aspek di mana penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengaruh positif. Berikut adalah sejumlah manfaat yang

dihadapkan dari pelaksanaan penelitian ini:

1. Manfaat teoritis

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menginformasikan secara komprehensif tentang pengetahuan akan cara meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPAS.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Diharapkan melalui penelitian ini, guru dapat mengetahui ketertarikan masing masing siswa dalam pembelajaran IPAS, sehingga guru dapat memaksimalkan proses pembelajaran agar lebih efektif dan dapat diminati oleh peserta didik. Menambah pengalaman baru bagi guru dalam proses mengajar pada kurikulum merdeka mata Pelajaran IPAS. Menambah pengalaman dalam mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbantuan *game* edukasi *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran IPAS.

b. Bagi Peserta Didik

Melalui penelitian ini diharapkan dapat mengenalkan dan melatih peserta didik pada mata Pelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* pada hasil belajar peserta didik, meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPAS, dan meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPAS.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan sekolah dalam meningkatkan kinerja guru pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* dengan bantuan *game* edukasi *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran IPAS.

d. Peneliti

Melalui penelitian, peneliti dapat menambah wawasan mengenai penggunaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* berbantuan *game* edukasi *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV sekolah dasar dan sebagai bekal bagi peneliti dalam mempersiapkan diri menjadi pendidik yang kreatif dan inovatif.

E. Kerangka Berpikir

Menurut Simbolon (2019,45) model pembelajaran *Reciprocal Teaching* merupakan suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat belajar bersama dengan teman sebaya secara aktif, kreatif dan mandiri. Model pembelajaran ini biasa disebut dengan pembelajaran terbalik, yang dimana proses pembelajaran saling mengajarkan antara peserta didik pada peserta didik yang lain. Kegiatan ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, karena penyampaian materi dapat lebih mudah dimengerti dengan tata bahasa sesama peserta didik.

Model ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang bukan hanya dilakukan oleh guru sebagai sumber belajar pokok tetapi juga dapat dilakukan antar peserta didik ke peserta didik lain melalui kelompok belajar. Menurut Palinscar (dalam Hayati, 2012) model pembelajaran *Reciprocal Teaching* memiliki empat sintaks dalam penerapannya yaitu :

1. *Question Generating* (Membuat Pertanyaan) dalam sintak ini peserta didik diberi kesempatan untuk membuat pertanyaan terkait materi yang sedang dibahas. Pertanyaan tersebut diharapkan dapat mengungkap penguasaan konsep terhadap materi yang sedang dibahas.
2. *Clarifying* (Menjelaskan). Sintak ini *Clarifying* ini merupakan kegiatan penting saat pembelajaran, terutama bagi peserta didik yang mempunyai kesulitan dalam memahami suatu materi.

Peserta didik dapat bertanya kepada guru tentang konsep yang dirasa masih sulit atau belum bisa dipecahkan bersama kelompoknya. Selain itu, peserta didik juga dapat mengklarifikasi konsep dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik

3. *Predicting* (Memprediksi). Pada sintak ini peserta didik melakukan hipotesis atau perkiraan mengenai konsep apa yang akan didiskusikan selanjutnya oleh guru
4. *Summarizing* (Merangkum). Dalam sintaks ini terdapat kesempatan bagi siswa untuk mengidentifikasi dan mengintegrasikan informasi-informasi yang terkandung dalam materi.

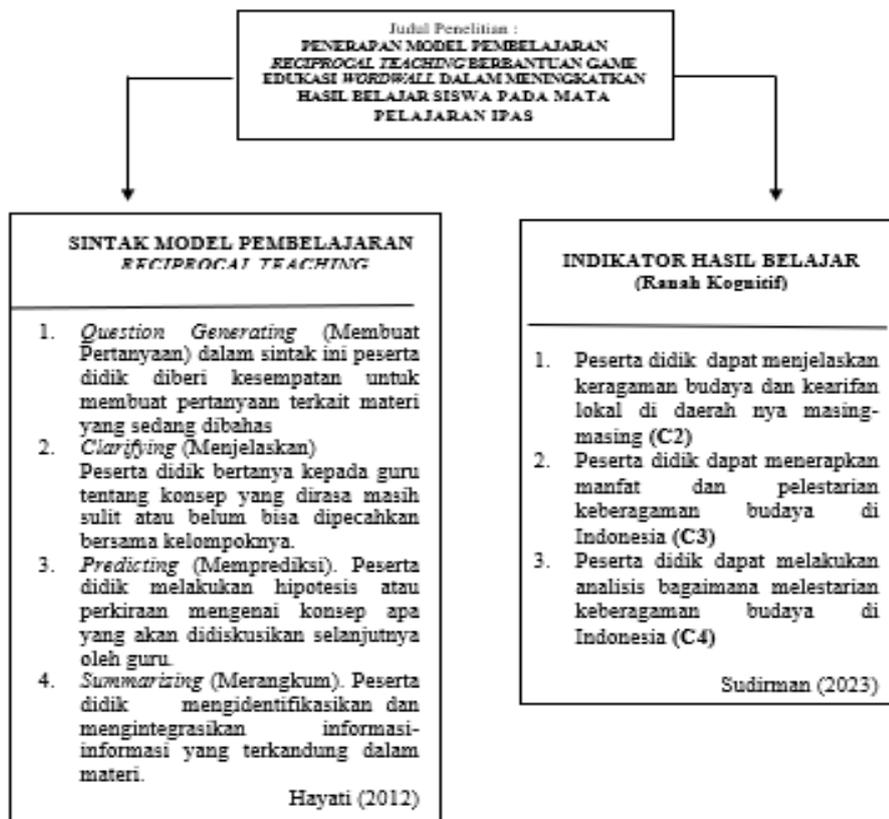
Media game *wordwall* sebagai *game* edukasi merupakan media *game* yang terdapat dalam sebuah *website* yang dikemas dengan menarik untuk proses pembelajaran. *Game* ini dibuat untuk memaksimalkan proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman melalui teknologi, selain itu media *game wordwall* ini dapat dimanfaatkan untuk menguji kecerdasan siswa tentang materi pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru. Media *game* edukasi *wordwall* ini merupakan salah satu terobosan baru dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan perkembangan teknologi sehingga dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan nilai yang telah di capai oleh peserta didik setelah menyelesaikan seluruh materi pembelajaran baik berupa tes maupun nontes hasil belajar dapat diperoleh dan dapat terlihat dari beberapa aspek. Pada hasil belajar peserta didik dapat berupa perolehan nilai, pola perbuatan peserta didik, sikap maupun keterampilan yang dimiliki peserta didik, menurut Sudjana hasil belajar merupakan kemampuan speserta didik yang bersumber dari pengalam belajarnya, perubahan yang terjadi pada hasil belajar peserta didik dapat terlihat semakin akurat jika sesuai dengan aspek kognitif,afektif dan psikomotorik. Aspek kognitif merupakan ranah yang mencakup

kegiatan mental (otak), Segala upaya yang mencakup aktivitas otak menurut teori bloom pada ranah kognitif atau pengetahuan terdapat enam jenjang proses berpikir yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Menurut Sudirman (2023) merujuk pada Taksonomi Bloom revisi Anderson dan Krathwol mengenai tujuan pembelajaran dan aktifitas pembelajaran untuk indikator kognitif mencakup beberapa aspek yaitu; C1 Mengingat, C2 Memahami, C3 Mengaplikasi, C4 Menganalisis, C5 Mengevaluasi, C6 Mencipta. Namun dalam penelitian ini hanya menggunakan 3 aspek yang nantinya akan diinterpretasikan yaitu aspek:

1. Memahami Berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan dan membandingkan berbagai informasi dan komunikasi.
2. Mengaplikasikan merupakan kegiatan dalam menyelesaikan masalah yang diberikan kepada siswa setelah siswa mengetahui dengan benar informasi dan prosedur yang diperoleh karena sifatnya berkelanjutan, maka prosedur selanjutnya ialah menjalankan prosedur dan mengimplementasikan.
3. Menganalisis merupakan Kemampuan untuk memecah informasi menjadi bagian-bagian tertentu merupakan salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. kemampuan kognitif ini memungkinkan individu untuk memahami suatu informasi secara mendalam dengan cara menguraikan komponen-komponen utama yang membentuk keseluruhan informasi tersebut



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis Tindakan dalam penelitian ini mengenai Penerapan Model *Reciprocal Teaching* berbantuan *game* edukasi *Wordwall* diduga dapat meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran IPAS di kelas IV MI Miftahul Falah.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penulis melakukan analisis kajian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini. Adapun hasil analisis yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian lain dalam skripsi dilakukan oleh Maisyarah (2021) dalam skripsi dengan judul “Penerapan Model *Reciprocal Teaching* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV MIN 1 Aceh Selatan”. Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui bagaimana aktivitas dan bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS melalui model *Reciprocal Teaching* di kelas IV Min 1 Aceh Selatan. Hasil dari penelitian ini aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sehingga penelitian dalam skripsi ini dikatakan berhasil karena telah sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar. Perbedaan penelitian Maisyarah (2021) dengan penelitian ini terletak pada mata pelajaran dan media yang digunakan. Maisyarah meneliti pada mata pelajaran IPS tanpa bantuan media, sedangkan penelitian ini fokus pada mata pelajaran IPAS dan menggunakan media game edukasi *Wordwall* sebagai penunjang model *Reciprocal Teaching* untuk meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif peserta didik

2. Penelitian yang dilakukan oleh M Faisal dkk (2021) dalam artikel jurnal dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Reciprocal Teaching* Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN Gugus V Manggelewa Tahun Ajaran 2020/2021”. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan adalah dapat ditemukan bahwa memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa hal ini dapat dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan dari nilai *post-test* di kelas *control* dan di kelas *experiment*, hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Reciprocal Teaching* ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, kualitas pembelajaran, interaksi sosial dan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian M. Faisal dkk (2021) dengan penelitian ini terletak pada media yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan media visual, sedangkan penelitian ini menggunakan game edukasi *Wordwall* sebagai media pendukung. Selain itu, penelitian Faisal menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen, sementara penelitian ini dilakukan dalam bentuk tindakan kelas (PTK) yang bertujuan memperbaiki pembelajaran

IPAS yang masih monoton dan berpusat pada guru.

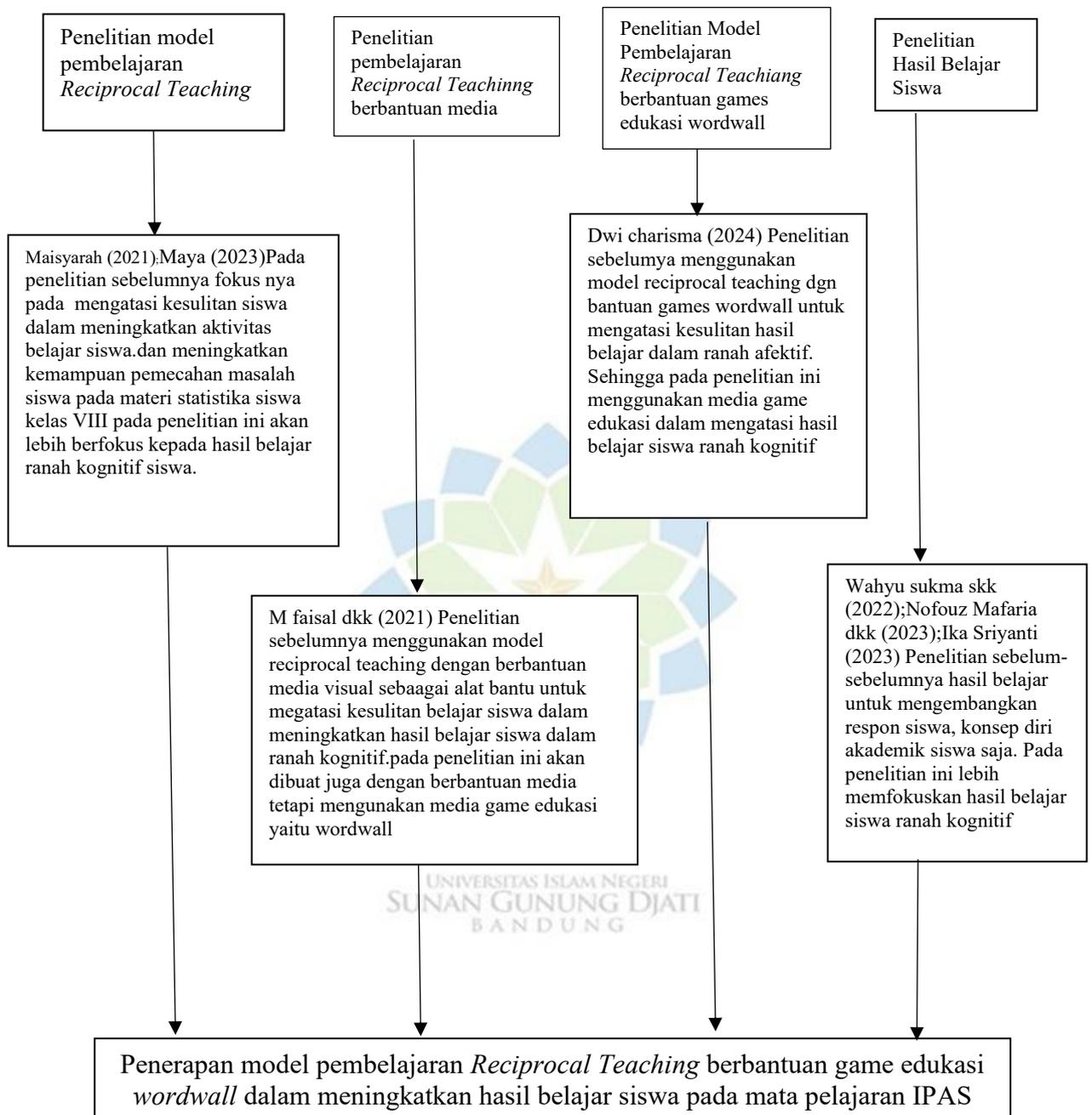
3. Penelitian yang lain dilakukan oleh Wahyu Sukma siwi dkk (2022) pada artikel jurnal dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Reciprocal Teaching terhadap hasil belajar pada muatan materi PPKN siswa kelas IV SD Negeri 8 Sokong tahun Ajaran 2021/2022”. Pada penelitian ini fokus terhadap meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran reciprocal teaching. Perbedaan penelitian Wahyu Sukma Siwi dkk (2022) dengan penelitian ini terletak pada mata pelajaran yang dikaji. Penelitian tersebut berfokus pada muatan materi PPKn, sedangkan penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan media game edukasi *Wordwall* sebagai pendukung penerapan model *Reciprocal Teaching* untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus mendorong partisipasi aktif peserta didik.
4. Penelitian yang lain dilakukan oleh Ika Sriyanti (2023) dalam artikel jurnal dengan judul “Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran *Reciprocal Teaching*”. Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan model *Reciprocal Teaching* cenderung positif. Hal ini dapat dibuktikan dengan siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* siswa juga memberikan respon positif terhadap soal soal matematika yang diberikan peneliti namun terdapat beberapa aspek yang mendapat respon *negative*, hal ini dibuktikan dengan siswa kurang memahami materi matematika setelah menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Teaching*. Perbedaan penelitian Ika Sriyanti (2023) dengan penelitian ini terletak pada fokus dan mata pelajaran yang diteliti. Penelitian tersebut menyoroiti respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan model *Reciprocal Teaching*, sedangkan penelitian ini fokus pada peningkatan hasil belajar IPAS dan partisipasi aktif peserta didik dengan bantuan media

game edukasi *Wordwall* sebagai pendukung model pembelajaran.

5. Penelitian yang lain dilakukan oleh Nofouz Mafarja dkk (2023) pada artikel jurnal dengan judul “Effect of *Reciprocal Teaching* strategy on physics student’s academic Self-Concept”. Hasil dari penelitian pada artikel ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pengajaran timbal balik (*Reciprocal Teaching*) memiliki dampak positif terhadap konsep diri akademik siswa pada mata Pelajaran fisika, hal ini dapat dibuktikan oleh kelompok *experiment* yang menerima proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Teaching* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kosep diri akademik dibandingkan dengan kelompok *control* yang menggunakan proses pembelajaran tradisional. Perbedaan penelitian Nofouz Mafarja dkk (2023) dengan penelitian ini terletak pada variabel yang dikaji dan mata pelajaran. Penelitian tersebut fokus pada konsep diri akademik siswa dalam mata pelajaran fisika, sedangkan penelitian ini berfokus pada hasil belajar dan partisipasi aktif peserta didik dalam mata pelajaran IPAS dengan menggunakan media game edukasi *Wordwall* sebagai pendukung model *Reciprocal Teaching*.
6. Penelitian yang lain dilakukan oleh Maya Romantin (2023) pada artikel jurnal dengan judul “Efektivitas Model *Reciprocal Teaching* dan Model *Direct Instruction* terhadap kemampuan pemecahan masalah materi statistika kelas VIII”. Hasil dari penelitian ini bahwa model *reciprocal teaching* berhasil diterapkan dan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan siswa kelas VII, hal ini dibuktikan dengan rata rata post test kemampuan pemecahan masalah yang lebih tinggi pada kelas control. Fokus dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi statistika siswa kelas VII. Perbedaan penelitian Maya Romantin (2023) dengan penelitian ini terletak pada tujuan dan mata pelajaran. Penelitian tersebut fokus pada kemampuan

pemecahan masalah matematika materi statistika di kelas VIII, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar IPAS di kelas IV dengan menggunakan model *Reciprocal Teaching* berbantuan game edukasi *Wordwall* untuk meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman materi peserta didik.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Charisma Febriana (2024) dalam skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Reciprocal Teaching* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Berbantuan *Game* Edukasi *Wordwall* di Kelas V MI Badrusallam Surabaya”. Penelitian ini untuk membantu dalam meningkatkan hasil belajar IPS dalam masa adaptasi kurikulum merdeka. Pada penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa dalam ranah afektif. Pada model pembelajaran *Reciprocal Teaching* dapat meningkatkan hasil belajar mata Pelajaran IPS, hal ini dapat terlihat dari presentase peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklus yang dilakukan oleh peneliti tersebut. Perbedaan penelitian Dwi Charisma Febriana (2024) dengan penelitian ini terletak pada fokus ranah hasil belajar dan tingkat kelas. Penelitian tersebut menitikberatkan pada hasil belajar ranah afektif di kelas V, sedangkan penelitian ini fokus pada hasil belajar ranah kognitif dan partisipasi aktif peserta didik di kelas IV pada mata pelajaran IPAS



Gambar 1.2 Penelitian Terdahul