

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Suatu negara bisa dikatakan berkembang dan maju ketika warga negara tersebut berpendidikan. Pendidikan yang mampu memfasilitasi perubahan adalah pendidikan yang merata, bermutu, dan relevan dengan kebutuhan masyarakat (Hamzah et al., 2023). Pendidikan dapat mengubah seseorang secara holistik. Mulai dari cara berpikir, pandangan akan suatu hal atau kejadian dan emosional. Pendidikan merupakan suatu pembelajaran ilmu pengetahuan, sosial, dan akhlak yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri seseorang.

Menurut Pristiwanti (2022) pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat atau *long life education* dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada setiap individu. Ki Hajar Dewantara menekankan pentingnya pendidikan yang memerdekakan (Andrea et al., 2024). Pendidikan yang merdeka yakni pendidikan yang tidak hanya mentransfer pengetahuan namun juga melatih mental kreativitas, berpikir kritis, bergotong-royong serta komunikasi siswa. Pendidikan harus bersifat luas, berarti memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi diri yang di miliki. Karena pendidikan diyakini mampu membentuk karakter pribadi seseorang apabila sungguh-sungguh dalam menekuninya (Aprilyanti et al., 2024).

Menurut Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 yang membahas tentang sistem pendidikan Bab 1 Pasal 1 berbunyi bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UURI No. 20 tahun 2003, n.d.). Sedangkan menurut Syahbana (2024) pendidikan berarti mempersiapkan diri untuk menghadapi dunia yang kompleks. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya melatih diri untuk memiliki berbudi pekerti yang baik, memiliki batin yang sehat, serta memiliki kemahiran. Pendidikan bertujuan untuk meminimalkan kebodohan yang ada melalui kegiatan pembelajaran. Karena pembelajaran merupakan suatu *treatment* yang diberikan guru kepada siswa untuk memahami dan mempelajari suatu hal yang akan berguna bagi dirinya.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan individu untuk sebuah perubahan baru secara keseluruhan sebagai pengalaman diri dalam interaksi dengan lingkungan (Dhiyaul et al., 2024). Pembelajaran bertujuan untuk memberikan pengetahuan, pembentukan sikap, dan kebiasaan siswa. Pembelajaran di dalam kelas bukan hanya dilakukan untuk pemberian ilmu kepada siswa, pembelajaran juga digunakan sebagai proses melatih kemandirian dan kerja sama antar siswa. Pada dasarnya pembelajaran merupakan bantuan atau pertolongan yang diberikan oleh guru. Oleh karenanya guru harus bisa memastikan bahwa pembelajaran yang dilakukan dapat bermanfaat bagi siswa.

Pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa ketika siswa tersebut dapat mengamalkan ilmu yang sudah di dapat dalam kehidupan sehari-hari. Dengan itu dihadapkan lagi tidak ada lagi generasi yang tidak menggunakan akal pikiran dalam bertindak. Guru harus bersifat luwes dalam proses pembelajaran agar mampu membimbing dan menjadi fasilitator bagi siswa untuk mengembangkan potensi diri yang dimiliki. Oleh karena itu tugas guru sangat berat dan penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Guru berperan dalam membantu siswa untuk mengembangkan, menemukan dan mencari kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa (Febriyanti, 2021). Kegiatan pembelajaran dilakukan bukan dengan cara memaksa melainkan guru memerlukan sarana dan prasarana untuk memberikan pemahaman yang dapat diterima oleh akal pikir anak, sehingga anak mampu memahami dan mengetahui yang baik untuk diri dan lingkungannya.

Sarana dan prasarana dalam pembelajaran merupakan semua benda atau peralatan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuan adanya sarana dan prasarana yang harus disediakan sekolah tak lain guna mempermudah atau membantu siswa dalam proses pembelajaran, sehingga nantinya siswa dapat memahami materi yang disampaikan dan memperoleh hasil belajar yang bagus serta dapat dibanggakan bagi diri siswa, guru, dan orang tua. Selain sarana, prasarana, dan motivasi yang diberikan guru serta orang di lingkungan belajar juga tidak kalah penting bagi minat dan pola pikir siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan. Menurut Setiantanti motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar seorang siswa (Kafita et al., 2023). Besarnya motivasi yang diperoleh siswa dapat

menciptakan suasana belajar yang efektif untuk siswa memperoleh pengetahuan dan hasil belajar yang bermakna bagi dirinya. Namun suasana pembelajaran di dalam kelas IV UPTD SDN Labang kurang kondusif. Karena guru kurang bervariasi dalam merancang pembelajaran serta kurang dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan membangkitkan motivasi siswa untuk rajin belajar sehingga mampu memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 8 Januari kepada ibu Damayanti, S.Pd selaku wali kelas IV-A mengatakan bahwa karakteristik siswa di kelas A cenderung tidak bisa tenang saat pembelajaran dan ibu Ummi Kulsum, S.Pd. selaku wali kelas IV-B mengatakan bahwa kelas B jika diberi tugas tidak semua siswa bisa mengerjakan. Kedua wali kelas IV juga mengatakan bahwa beliau memanfaatkan proyektor dan jaringan internet sering digunakan untuk membuat *powerpoint* dan menampilkannya di depan kelas.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang telah dilakukan pada tanggal 10 Januari 2025 fasilitas yang ada di UPTD SDN Labang dapat dikatakan lengkap karena terdapat 2 proyektor, jaringan internet, perpustakaan, setiap kelas ada pojok baca, kantin, dan halaman luas yang digunakan sebagai lapangan. Pada saat pembelajaran berlangsung guru melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat sebelumnya, guru menjelaskan materi di buku yang dikemas dalam tampilan *powerponit*. Siswa seharusnya mendengarkan dan menyimak penjelasan dari guru namun kenyataannya dari kedua kelas siswa banyak yang bergurau, asyik sendiri, dan tidak menyimak atau mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru.

Hasil kegiatan observasi pembelajaran menunjukkan bahwa siswa kelas IV-A kurang mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru terlihat pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran siswa sibuk bergurau hingga menyulut emosi guru, sedangkan hasil observasi di kelas IV-B yang menunjukkan bahwa siswa tidak mudah memahami materi yang disampaikan guru hal tersebut terlihat pada saat guru bertanya kepada siswa dan kurang dari 10 siswa yang mampu menjawab. Semua terjadi karena guru belum bisa menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik dengan pemanfaatan media pembelajaran. Sehingga hasil belajar siswa pada kedua kelas banyak yang belum tuntas, di kelas IV-A sebanyak 26 siswa (86,67%) dari 31 siswa dan kelas IV-B sebanyak 23 siswa (76,67%) dari 30 siswa.

Terlihat dari hasil angket siswa yang disebar pada tanggal 17 Januari 2025 di kelas IV-A dan IV-B. Diperoleh data dari kelas IV-A sebesar 63% dan kelas IV-B 56% siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru berkaitan dengan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru. Guru mengemas materi di buku ke dalam bentuk *powerpoint* yang tidak terdapat gambar dan video, *powerpoint* hanya berisikan pokok pembahasan materi. Berbanding terbalik dengan hasil angket, sebesar 80% kelas IV-A dan kelas IV-B sebesar 77% siswa menyatakan bahwa mereka suka ditampilkan video atau gambar saat pembelajaran. Sebesar 87% kelas IV-A dan sebesar 70% kelas V-B menunjukkan kesetujuan mereka jika pembelajaran dilakukan dengan *have fun* atau bermain sambil belajar menggunakan media pembelajaran digital pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan angket dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS. Hal tersebut terjadi karena kurangnya inovasi pada media pembelajaran yang digunakan guru. Guru menyajikan materi dengan tulisan tanpa disertai gambar, video atau audio. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dibutuhkan guru untuk membantu siswa memahami konsep ketika belajar terutama media yang dapat dioperasikan sendiri oleh siswa (Hanannika et al., 2022). Terlebih siswa kelas tinggi UPTD SDN Labang telah diberi kebebasan untuk membawa *smartphone* jika guru meminta untuk membawa. Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran digital yang dapat dioperasikan sendiri oleh siswa agar dapat memberikan pembelajaran yang bermakna dan berkesan.

Maka solusi yang diperlukan dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *platform wordwall* sebagai wujud inovasi media pembelajaran. Penggunaan *platform wordwall* memungkinkan bagi siswa untuk mengerjakan soal dengan lebih menarik serta siswa dapat mengakses atau menerima materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan menggunakan *platform wordwall* diharapkan meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan senang, semangat, dan meningkatkan pemahaman materi IPAS siswa dengan lebih baik. Karena *wordwall* adalah sebuah *platform* atau situs web yang digunakan pengguna untuk membuat berbagai macam permainan edukasi interaktif. *Wordwall* berisi tulisan konsep inti pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar, diagram, tahu objek nyata dengan ukuran yang terlihat dan bisa dibaca oleh seluruh siswa (Safiah et al., 2023).

Menurut Kusuma (2024) *wordwall* adalah sebuah aplikasi berbasis *website* yang dapat digunakan untuk membuat game berupa kuis online pilihan ganda yang disajikan atau ditampilkan dalam berbagai jenis *template* yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media *pembelajaran platform wordwall* diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, konsep pembelajaran dengan optimal dan jelas kepada siswa, sehingga dapat berpengaruh signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran platform *wordwall* akan lebih berpengaruh positif ketika dikaitkan dengan akumulasi nilai hasil belajar siswa pada materi pembelajaran IPAS yang berada pada kategori rendah.

Peneliti memilih mata pelajaran IPAS sebagai fokus penelitian didasari pada hasil belajar kognitif sebelumnya, dimana siswa kelas IV-A sebesar 86,67% atau sebanyak 26 siswa dan kelas IV-B sebesar 76,67% atau sebanyak 23 siswa belum mencapai hasil belajar tuntas. KKTP atau Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran di UPTD SDN Labang diangka 62. Mata pelajaran IPAS berkaitan erat dengan konsep ilmiah yang memerlukan banyak latihan soal agar siswa paham secara mendalam terkait konsep yang dipelajari. Oleh karena itu peneliti menggunakan media pembelajaran *platform wordwall* pada pembelajaran IPAS Bab 6 Indonesia Kaya Budaya, Topik B Kekayaan Budaya Indonesia. Karena penggunaan *platform wordwall* sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi menjasi strategi jitu dalam meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan media pembelajaran *platform wordwall* mudah dirancang oleh guru sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran. Wujud inovasi media pembelajaran dengan menggunakan

media pembelajaran *platform wordwall* sesuai dengan keinginan guru kelas IV-A dan IV-B yang menginginkan pembelajaran interaktif antara siswa, guru, dan media pembelajaran yang lebih menarik.

Wordwall termasuk salah satu jenis media pembelajaran digital yang mampu membentuk pengetahuan dan membantu siswa belajar lebih efektif baik dalam suasana belajar kelompok maupun individu atau mandiri. Siswa secara aktif dapat mengeksplorasi dan memahami konsep serta prinsip ilmiah secara komprehensif, akurat, dan cermat dengan media pembelajaran *platform wordwall* yang telah dirancang guru. Tampilan *wordwall* yang menyajikan materi berupa audio maupun visual mampu menarik minat dan perhatian siswa pada informasi yang ada pada media tersebut. Penggunaan *wordwall* atau *game* edukasi dapat membantu siswa untuk melepas rasa jenuh pada saat pembelajaran berlangsung. *Platform wordwall* dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran, dan alat evaluasi dalam pembelajaran yang mengasyikkan tanpa adanya rasa tertekan dan terbebani dalam diri siswa.

Penggunaan *wordwall* dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan karena memiliki tampilan yang menarik dan unik. Kelebihan *wordwall* diantaranya guru dapat melihat materi yang sulit bagi siswa melalui skor yang diperoleh, dapat melatih mental kemandirian dan kepercayaan diri siswa, dan melatih siswa berpikir cepat serta menentukan keputusan yang tepat. Karena dalam penggunaan *wordwall* siswa harus memahami materi dan sanggup menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan waktu yang sudah di atur guru. Dari penjelasan di atas guru dapat mempertimbangkan penggunaan media *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Guru kelas IV UPTD SDN Labang mengharapkan adanya media pembelajaran yang lebih menghidupkan suasana belajar di dalam kelas, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, bermakna bagi siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPAS. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh beberapa peneliti sebagai berikut: pertama, penelitian yang dilakukan oleh (Sukma et al., 2022) dengan judul penelitian “pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar”. Pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa hasil dari observasi pra penelitian didapati masih rendahnya hasil belajar IPA peserta didik, yang dibuktikan dengan persentase rata-rata penilaian tengah semester siswa masih berada di bawah KKM. Penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif *wordwall quiz* terhadap hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa kelas yang diberi perlakuan lebih unggul dibandingkan dengan kelas yang tidak diberi perlakuan. Ketika *wordwall quiz* diterapkan pertama kali di kelas eksperimen, siswa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, siswa lebih berani untuk mengutarakan pendapatnya baik di depan kelas maupun saat diskusi. Sehingga memperkuat pemahaman terhadap materi yang diajarkan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh (Nadia, 2022) dengan judul “pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar”. Dari hasil observasi pada penelitian ini, menyatakan bahwa aktivitas dan minat belajar siswa kelas V SDN Simpangamek masih rendah

mengakibatkan hasil belajar siswa masih banyak yang berada di bawah KKM. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas V. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal tersebut dibuktikan dengan hasil *post-test* yang menunjukkan kelas eksperimen lebih unggul di bandingkan dengan kelas kontrol.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh (Qomaria et al., 2024) dengan judul “pengaruh penggunaan game edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa”. Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa minimnya aktivitas belajar yang produktif dan minat belajar siswa tergolong rendah yang berakibat pada hasil belajar berada di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Tujuan dari penelitian ini yakni mengetahui pengaruh penggunaan game edukasi berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SDN Tandang 01. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji *Independent Sample T-test* diperoleh nilai sig 0,00 kurang dari taraf signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan game edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Tandang 01

Berdasarkan kelebihan *wordwall* dan beberapa hasil penelitian di atas dapat dipahami pentingnya penggunaan *wordwall* dalam proses belajar mengajar. Karena *wordwall* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan didasari dari pengkajian masalah yang sudah

dijabarkan di atas, maka peneliti akan mengimplementasikan media pembelajaran *platform wordwall* dengan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh *Platform Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Kekayaan Budaya Indonesia Siswa Kelas IV UPTD SDN Labang”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah diuraikan peneliti di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh yang signifikan media pembelajaran *platform wordwall* terhadap hasil belajar kekayaan budaya Indonesia siswa kelas IV UPTD SDN Labang.

1.3. Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari adanya penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *platform wordwall* terhadap hasil belajar kekayaan budaya Indonesia siswa kelas IV UPTD SDN Labang.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang diperoleh dari penelitian secara teoritis yakni dapat memberikan pandangan baru, pengetahuan baru dan pengalaman baru kepada peneliti sebagai bentuk pengaplikasian teori yang diperoleh selama perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan pengalaman belajar baru yang sebelumnya belum pernah dilakukan siswa. Pengalaman belajar yang mengasikan dan menantang membuat siswa menikmati belajar suatu ilmu pengetahuan.

b. Bagi Guru

Penelitian yang sudah dilakukan dapat digunakan guru sebagai acuan dalam meningkatkan pemanfaatan teknologi sebagai media atau sumber belajar dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dihadapkan dapat menjadi hal positif dalam pemanfaatan media digital dan penggunaan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa, yang memberikan pengetahuan baru dan bermanfaat.

d. Bagi Peneliti

Dari penelitian ini, peneliti mendapat pengetahuan dan pengalaman baru dalam mengimplementasikan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa, serta sebagai salah satu pemenuhan syarat penyelesaian S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

1.5. Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini dibuat agar masalah yang diangkat dalam penelitian ini jelas dan terarah, batasan penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan di kelas IV UPTD SDN Labang.
2. Penelitian hanya dilakukan pada materi Bab 6 Indonesia Kaya Budaya, Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia.

3. Hasil dan informasi yang dijabarkan hanya seputar media pembelajaran *platform wordwall* dan hasil belajar kognitif siswa.

1.6. Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari perbedaan penafsiran pengertian. Definisi istilah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media Wordwall

Wordwall adalah platform berbasis game yang menyediakan variasi template menarik bagi siswa (Safiah et al., 2023). Penggunaan *wordwall* dalam proses pembelajaran sama dengan memadukan atau menggabungkan pendidikan dengan permainan. Oleh karena itu media ini dinilai efektif dalam menarik perhatian siswa, meningkatkan semangat siswa, dan memberikan sensasi pertarungan dalam belajar. Sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar suatu ukuran seberapa baik pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan, diajarkan, dan dipelajari. Setiap siswa tentunya menginginkan hasil belajar yang baik dari setiap pembelajaran yang telah ditempuhnya (Kafita et al., 2023). Hasil belajar dipengaruhi oleh seberapa besar semangat dan motivasi siswa saat belajar. Oleh karena itu pentingnya peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Adanya beragam variasi sumber belajar dan media pembelajaran dapat membantu guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang kurang