

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya untuk meningkatkan dan mengembangkan kepribadian manusia secara fisik dan spiritual. Pendidikan juga dapat didefinisikan sebagai proses pendidikan dan latihan yang mengubah tingkah laku dan karakter seseorang atau sekelompok orang ketika mereka dewasa. Pendidikan memungkinkan kita untuk menjadi lebih dewasa karena memiliki pengaruh yang sangat baik bagi kita. Pendidikan tidak hanya dapat menghilangkan buta aksara tetapi juga dapat menghasilkan sebuah karya, kecerdasan, dan keterampilan lainnya. Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003, "Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan Negara."

Tujuan utama pendidikan adalah mencerdaskan generasi muda penerus bangsa. Tujuan ini harus dicapai melalui proses belajar mengajar. Pada dasarnya, belajar mengajar adalah proses komunikasi, yang berarti menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima dengan menggunakan media atau saluran tertentu. Peran media sangat penting untuk mencapai tujuan dan kemampuan pembelajaran dengan lebih baik dalam setiap bentuk komunikasi pembelajaran. (Rohani, 2019, hlm. 5)

Komponen pembelajaran termasuk tujuan, materi atau bahan ajar, metode dan media, evaluasi, peserta didik, dan kehadiran pendidik. Komponen pembelajaran sangat penting, karena mereka memastikan bahwa media digunakan dengan benar selama proses belajar. (Rudi Susilana dan Cepi Riyana, 2008, hlm. 4). Media pendidikan merupakan komponen penting dari pendidikan di sekolah. Media pun berperan dengan penting dan strategis dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Peserta didik pada pembelajaran membutuhkan motivasi ataupun dorongan untuk melakukan kegiatan belajar. Pada situasi ini, pendidik mempunyai tanggung jawab agar menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik sangat dipengaruhi selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Motivasi intrinsik berasal dari dorongan kesadaran diri, dan motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang muncul sebagai akibat dari konflik eksternal. Karena kemungkinan peserta didik itu selalu berubah-ubah. (Sardiman, 2014, hlm. 89-91).

Motivasi belajar merupakan hal yang utama bagi peserta didik agar peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik guna membentuk perilaku yang baik dalam diri peserta didik (Sardiman, 2014, hlm. 90). Peserta didik yang sangat bersemangat akan berpartisipasi dengan giat pada kegiatan belajar di kelas berlangsung. Mempergunakan media belajar merupakan salah satu komponen yang menjadi dorongan bagi peserta didik agar kian terdorong motivasinya dalam belajar.

Media harus dipergunakan dalam pembelajaran di kelas. Media membantu proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Pendidik mempunyai peranan yang sangat krusial dalam memberi tahu peserta didik apa yang mereka ketahui. Untuk menyalurkannya, pendidik membutuhkan media untuk alat bantu dalam proses pembelajaran. Dilain sisi, media dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang baik, minat yang kuat, dan keinginan untuk belajar pada peserta didik. Dalam kegiatan belajar, menggunakan media pembelajaran akan sangat bermanfaat bagi efektivitas kegiatan pembelajaran dalam menyampaikan isi dari pesan dalam suatu pembelajaran.

Dengan kemajuan dan perkembangan teknologi saat ini, media pembelajaran perlu adanya pembaharuan dan disesuaikan dengan keadaan sekarang untuk memanfaatkan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Dewasa ini pendidik dituntut untuk cakap dalam menggunakan media berbasis teknologi yang telah disediakan oleh sekolah. Dengan bantuan teknologi informasi dan multimedia, lingkungan belajar yang inovatif dapat diimplementasikan untuk bisa menciptakan peserta didik yang aktif dalam

pembelajaran. Pada dunia pendidikan diyakini bahwa adanya media sebagai sarana penyedia materi atau materi pendidikan dapat membantu aktivitas instruksional yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh satuan pendidikan (Bahriah et al., 2017, hlm 133).

Dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan, pendidik dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satunya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), pendidik dapat memanfaatkan teknologi seperti halnya dalam media pembelajaran. Pada pembelajaran PPKn, pendidik cenderung memaparkan materi dengan metode ceramah berbantuan dengan media visual atau *powerpoint*. Akibatnya peserta didik cenderung menjadi malas, lesu dan lelah yang pada akhirnya tidak memiliki keinginan untuk mengikuti pelajaran PPKn (Alfansyur dan Mariyani, 2019). Pemanfaatan teknologi media ajar ini dapat menarik perhatian peserta didik. Bila penggunaan media pembelajaran dibuat semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar.

Pada situasi di SMPN 1 Lembang dalam pemanfaatan media pembelajaran masih kurang diperhatikan. Dengan fasilitas teknologi pembelajaran yang memadai berupa komputer, jaringan internet dan projector namun fasilitas tersebut belum bisa dimaksimalkan secara optimal khususnya pada mata pelajaran PPKn. Seperti kebanyakan pendidik pada umumnya hanya memanfaatkan papan tulis, tayangan *powerpoint*, dan masih terpaku pada buku dalam penggunaan medianya. Hal ini membuat pelaksanaan kegiatan belajar berlangsung tidak variatif yang menjadikan peserta didik tidak tertarik dan tidak bersemangat dengan penyampaian materi pendidik.

Dalam mata pelajaran PPKn di SMPN 1 Lembang pada proses pembelajarannya masih minim atau jarang menggunakan media pembelajaran interaktif seperti halnya *wordwall*. Berdasarkan hasil observasi awal pada hari Senin, 16 Januari 2022 dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada beberapa peserta didik kelas delapan di SMP Negeri 1 Lembang mengenai media pembelajaran *wordwall* mengatakan bahwa Peserta didik dalam pelajaran PPKn tidak terbiasa dengan media pembelajaran, dan bisa saja ada

kemungkinan mereka bosan dan tidak memahami apa yang disampaikan oleh pendidik.

Mengingat pembelajaran PPKn adalah sebagian dari Pendidikan penting yang harus diterima oleh peserta didik, karena itu untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran PPKn, media pembelajaran yang memikat sangat diperlukan. Salah satunya dengan menggunakan *wordwall*, sebuah alat pembelajaran teknologi digital. *Wordwall* adalah media pembelajaran interaktif yang mudah dioperasikan yang dapat mendorong peserta didik untuk memperoleh lebih banyak dari pengetahuan yang diketahuinya. Media ini tidak mempersulit peserta didik dan murah untuk digunakan, namun menawarkan berbagai cara agar dapat menyajikan materi dan pertanyaan. Juga memungkinkan pendidik untuk menggunakan alternatif lain sebagai variasi saat mengemas topik pembelajaran. Media yang membuat peserta didik senang dan beragam mewujudkan peserta didik yang lebih terlibat dan termotivasi untuk melakukan proses pembelajaran (Pradani, 2022, hlm 2859).

Wordwall membantu para pendidik dalam menyampaikan materi belajar di dalam kelas. Dengan banyaknya fitur yang disediakan pada *wordwall* membuat pendidik dapat dengan mudah menyesuaikan fitur atau template yang dapat disesuaikan dengan penyampaian materi belajar. Media pembelajaran ini adalah media interaktif berdasarkan situs web resmi, berguna untuk mengajukan pertanyaan praktis kepada peserta didik termasuk kuis, pencarian kata, labirin, jawaban yang tepat atau salah, pencocokan, koreksi kalimat, dan hal-hal lainnya. Selain gratis, aplikasi *Wordwall* ini memiliki 18 template yang mudah digunakan. Penggunaannya bisa dengan mudah mengganti *template* aktivitas satu ke aktivitas lainnya (Sari, 2021, hlm 5).

Pada penelitian yang dilakukan oleh I Gusti Putu Agung Arimbawa yang berjudul Penerapan *Wordwall Game Quiz* Berpaduan *Classroom* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi. Bahwa pada penelitian menggunakan *Wordwall* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar biologi juga meningkatkan motivasi belajar biologi di kelas XI

MIPA 1 SMAN 1 Petang pada tahun ajar 2020/2021. Hal tersebut dapat dikatakan sebab media *wordwall quiz* merupakan salah satu media interaktif dalam media yang digunakan dalam pembelajaran (Arimbawa, 2021, hlm 331).

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti berkeyakinan dan mempercayai bahwa melalui pengaruh media pembelajaran *wordwall* dapat mempengaruhi motivasi belajar pada peserta didik dalam mata pelajaran PPKn. Maka dari itu peneliti mengambil judul **Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Sangat rendahnya minat dan keinginan peserta didik untuk belajar tentang Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan.
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif, sehingga peserta didik masih tidak tertarik untuk belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan..
3. Pendidik kurang memanfaatkan media pembelajaran inovatif seperti *wordwall* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang membuat efektivitas pembelajaran berkurang.

C. Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik?
2. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan media *wordwall* dan kelas yang tidak menggunakan media *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMPN 1 Lembang?

3. Sejauh mana efektifitas belajar menggunakan media pembelajaran *wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan?

D. Tujuan Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran *wordwall* meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar tentang Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan, berdasarkan judul masalah dan rumusan masalah yang diberikan peneliti. Oleh karena itu, tujuan penelitian adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan.
2. Perbedaan motivasi belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* dengan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran *wordwall*.
3. Efektifitas media pembelajaran *wordwall* terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari penelitian ini bila dilihat dari segi teoritis, yaitu :

- a. Memberikan variasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik yang ditingkatkan melalui media pembelajaran *wordwall*.

- b. Memberikan kontribusi bahwa motivasi peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* pada peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari penelitian ini bila dilihat dari segi praktis, yaitu :

a. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru dalam pelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall*.

b. Bagi Peserta didik

Diharapkan dengan penelitian ini dapat menambah pengalaman dalam belajar menggunakan media pembelajaran *Wordwall* serta dapat menambah pemahaman dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

c. Bagi Pendidik

Diharapkan media pembelajaran *wordwall* ini dapat menjadi sebuah inovasi pembelajaran yang dapat diaplikasikan oleh pendidik untuk melaksanakan kegiatan belajar sebagai upaya untuk memperluas kemampuan dan motivasi belajar peserta didik.

d. Bagi Sekolah

Diharapkan bermanfaat juga sebagai masukan dalam kebiatan belajar yang bisa meningkatkan motivasi pendidik untuk melakukan pembelajaran yang bervariasi dengan memanfaatkan teknologi yang sudah difasilitasi.

F. Definisi Operasional

Dalam definisi operasional dituliskan pengertian dari istilah-istilah dalam variabel penelitian yang didefinisikan sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran

Media pendidikan merupakan alat, pendekatan, dan strategi yang dipergunakan dalam proses pendidikan agar dapat meningkatkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik. (Arsyad, 2017, hlm. 11). Media ini adalah alat yang berguna bagi pendidik untuk menjelaskan materi pada peserta didik dalam proses belajar.

2. *Wordwall*

Wordwall merupakan suatu aplikasi pembelajaran berbentuk website yang dengan berbagai macam fitur didalamnya yang dapat dijadikan inovasi pada pembelajaran sehingga peserta didik dapat berpartisipasi dalam pembelajaran dengan motivasi yang besar, mengarah pada keberhasilan akademik.

3. Motivasi Belajar

Motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar hingga mencapai tujuannya, hal ini disebut dengan motivasi belajar. Menurut Sardiman (2014) motivasi belajar adalah “Keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang menggerakannya untuk melakukan kegiatan belajar, yang menjamin berlangsungnya kegiatan belajar dan dapat mengarahkan pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan oleh subjek belajar itu sendiri”.

4. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Salah satu tujuan dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah untuk menanamkan rasa cinta tanah air dan rasa kebangsaan pada peserta didik. Menurut Pasal 2, Pasal 3, dan Pasal 37 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah dasar dan menengah.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi pada penelitian ini meliputi:

- a. Bab I Pendahuluan membahas latar belakang masalah, identifikasi, rumusan, dan tujuan dan manfaat penelitian. Ini juga mencakup definisi operasional dan sistematika skripsi.
- b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran yang membahas kajian teori para ahli untuk mendukung penelitian, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian sebagai dasar penelitian.
- c. Bab III Metode Penelitian yang mencakup mengenai metode dan desain penelitian, subjek dan objek penelitian, instrumen dan pengumpulan data, metode analisis data, dan prosedur penelitian yang akan dilakukan.
- d. Bab IV hasil Penelitian dan Pembahasan yang mencakup pembahasan hasil penelitiannya yang berisi sajian hasil dan rangkuman penelitian dalam bentuk tabel dan grafik.
- e. Bab V Simpulan dan Saran yang memuat kesimpulan dan saran terhadap penelitian bagi peneliti dan semua yang terlibat didalamnya.