

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan pendidikan nasional adalah sebagai upaya mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Nugraha (2022), pendidikan suatu hal yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia (dalam Sukma, K. I., & Handayani, 2022, hlm. 1021). Tanpa pendidikan yang berkualitas tinggi, pertumbuhan nasional di masa depan tidak akan mungkin terjadi. Tingkat pendidikan suatu negara dapat digunakan untuk menentukan apakah maju tidaknya suatu negara.

Kompetensi yang muncul di era globalisasi bagi bangsa-bangsa saat ini semakin berkembang, sehingga menuntut terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Media digital memiliki pengaruh yang signifikan pada bidang pendidikan dan kehidupan sehari-hari di zaman kontemporer seperti sekarang ini. Teknologi memiliki dampak yang signifikan terhadap bagaimana materi pendidikan diberikan saat ini. Agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka sendiri, lingkungan dan metode pembelajaran harus dirancang (Anas & Supriyatna, 2014, hlm. 135).

Oleh karena itu, untuk memberikan pendidikan berkualitas tinggi dan hasil kinerja yang positif, pendidikan harus dikelola dan direncanakan secara efektif. Karena peserta didik dapat belajar dengan mudah dan tenang ketika proses pembelajaran diterapkan, maka hal ini dapat dianggap sebagai pola pendidikan yang elegan. Peserta didik akan terdorong untuk mencari informasi dan pengetahuan diri jika memang itu tujuannya jika proses pembelajaran direncanakan, dipandu, dan dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Untuk menghasilkan pendidikan yang berkualitas tentunya pendidik harus bisa menciptakan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, karena dengan itu dapat menanamkan pemahaman konsep materi yang baik kepada peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka pendidik harus dapat berinovasi dan memilih media pembelajaran yang kreatif disamping menyesuaikan dengan pelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik.

Setelah peserta didik terlibat dalam kegiatan pembelajaran, hasil belajar peserta didik merupakan salah satu ukuran seberapa baik seorang peserta didik telah berkembang. Hasil belajar secara umum merupakan suatu perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran sebagai hasil dari suatu pengalaman. Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019, hlm. 47). Sedangkan Komariyah, S., dan Laili, A. F. N. (2018, hlm. 57) menyatakan bahwa kemampuan atau kapasitas potensial siswa-biasanya ditunjukkan dengan penguasaan mereka terhadap materi pembelajaran yang mengarah pada hasil belajar atau keberhasilan peserta didik dalam menguasai suatu materi pembelajaran.

Untuk memaksimalkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran tematik, seorang guru harus mampu menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung dan menyenangkan di dalam kelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Rendahnya hasil belajar peserta didik karena materi yang cenderung teoritis dan bersifat hafalan, guru yang masih menggunakan metode pengajaran tradisional, dan kurangnya variasi dalam menggunakan media pembelajaran, pembelajaran tematik memiliki hasil belajar yang rendah. Akibatnya, peserta didik mungkin kurang terlibat dalam pelajaran yang sedang diajarkan di kelas, hanya sedikit yang mau bertanya, dan mereka mungkin menjadi cepat bosan dengan pelajaran yang dibuktikan dengan kurangnya minat mereka.

Berdasarkan fakta tersebut, sangat penting untuk memiliki materi pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menggunakan materi pembelajaran berbasis teknologi juga dapat menjadi daya

tarik tersendiri bagi peserta didik yang kurang terlibat dalam pembelajaran mereka.

Sekolah yang digunakan sebagai tempat penelitian adalah SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur, dimana sekolah tersebut khususnya di kelas V masih memakai metode tradisional dalam kegiatan pembelajaran, seperti metode ceramah dan hanya menggunakan media yang bersumber pada buku guru dan buku peserta didik, sehingga menyebabkan peserta didik hanya mendengarkan dan memahami penjelasan dari guru saja dan mengakibatkan peserta didik kurang terlibat serta antusias dalam proses pembelajaran. Rendahnya hasil belajar tematik merupakan hasil dari kurangnya minat dan peningkatan peserta didik dalam proses pembelajaran, yang membuat mereka kurang terlibat dalam pembelajaran pada umumnya dan pembelajaran tema pada khususnya. Hal ini terlihat dari hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik kelas V SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur yang memperoleh nilai hasil belajar di bawah nilai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah, yaitu 75. Peserta didik kelas V yang mendapat nilai kurang dari 75 mencapai persentase 62%, sedangkan jumlah peserta didik kelas V yang mendapat nilai lebih dari 75 mencapai persentase 38%. Di kelas V, 30 peserta didik masih dianggap belum berhasil. Oleh karena itu, peserta didik membutuhkan inovasi dalam pendidikan mereka, seperti penggunaan alat pembelajaran yang mutakhir di dalam kelas. Salah satunya melalui pemanfaatan sumber belajar *Wordwall* yang akan peneliti berikan, khususnya dalam pembelajaran tematik kelas V SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur, yang diharapkan dapat membantu para peserta didik dalam meningkatkan prestasi akademik mereka, serta dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar.

Fenomena-fenomena tersebut di atas harus diatasi agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Dalam bidang pendidikan, khususnya dalam penggunaan teknologi, diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yang baru untuk meningkatkan standar pendidikan. Salah satunya adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran. Peserta didik akan lebih terlibat dalam memahami suatu teori atau informasi dengan memanfaatkan media pembelajaran *wordwall*. Daripada mempelajari

materi dari buku pelajaran, peserta didik akan lebih cepat memahami materi tersebut dengan bantuan *wordwall* karena media pembelajaran biasanya dirancang lebih menarik yang berakibat peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan saat belajar.

Salah satu program yang dapat digunakan untuk menghasilkan pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran interaktif *wordwall*. Alat berbasis web ini dapat digunakan untuk menghasilkan konten pendidikan termasuk tes, mencocokkan, menjodohkan, mencari kata, mengacak kata, mengelompokkan, dan banyak lagi. Menurut Permana Kasriman (2022, hlm. 105). *Wordwall* merupakan sebuah situs pembelajarn dimana guru dapat membuat berbagai template pembelajarn yang didesain dalam bentuk permainan. Melalui media pembelajaran *Wordwall* peserta didik diharapkan dapat lebih mudah memahami materi, sehingga hasil belajar peserta didik lebih optimal.

Menurut Puspa Ardini, 2019 (dalam Arimbawa, 2021, hlm. 98), *wordwall* merupakan permainan edukasi yang dibuat untuk proses pembelajaran, namun karena memiliki template yang mirip dengan game, maka dapat diklaim sebagai pembelajaran sekaligus permainan. Dengan pendekatan ini, anak-anak tidak akan cepat bosan saat mengerjakan latihan *wordwall* yang diberikan oleh instruktur.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini oleh Khofifah Indra Sukma dan Trisni Handayani (2022, hlm. 57) terkait dengan penelitian ini. " Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Word Wall Quiz* Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar " Temuan menunjukkan bahwa media interaktif berbasis kuis dinding kata meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa yang menggunakan media interaktif berbasis kuis dinding kata belajar sains lebih efektif daripada yang tidak. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPA kelas IV SDN pasr putih 03 dipengaruhi oleh penggunaan media interaktif berbasis kuis dinding kata.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Penggunaan Media**

Pembelajaran *WordWall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Di SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur”

B. Identifikasi Masalah

Didasari latar belakang yang sudah dikemukakan, maka bisa diidentifikasi permasalahan yang diteliti pada penelitian ini, di bawah ini:

1. Hasil belajar peserta didik kelas V SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur yang masih rendah.
2. Guru masih memakai metode konvensional dengan metode ceramah.
3. Guru sekedar memanfaatkan media yang bersumber dari buku guru dan murid.
4. Kurangnya minat belajar peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sebab proses kegiatan belajar kurang menarik.
5. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang memadai yang dipakai guru kelas V SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur pada pembelajaran tematik.

C. Rumusan Masalah

Didasari latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang hendak dikaji pada penelitian ini dirumuskan seperti di bawah ini:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *wordwall* dan model konvensional di kelas V SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur?

D. Tujuan Penelitian

Didasari rumusan masalah di atas, maka tujuan diadakannya penelitian ini yakni:

1. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *wordwall* dan model konvensional di kelas V SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur.

2. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan bisa menambah wawasan dan ilmu pengetahuan serta keterampilan mengenai penggunaan media pembelajaran *wordwall*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan bisa menjadi sebuah bahan referensi bagi guru yang hendak memperdalam dan memperluas pemahamannya mengenai penggunaan media ajar yang lebih inovatif untuk memperkaya kualitas pembelajaran yang ingin dilaksanakan di kelas.

b. Bagi Guru

Penelitian ini bisa mendukung guru dalam menambah wawasan untuk menentukan suatu media yang kreatif dan inovatif terutama dalam pengimplementasian media pembelajaran *wordwall* yang bisa membuat murid lebih tertarik mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif dan bisa mendukung tercapainya tujuan pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

c. Bagi Peserta Didik

Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan bisa mendukung proses kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, serta menyenangkan ketika belajar tematik agar peserta didik tidak merasa bosan dengan materi yang guru ajarkan.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bisa menambah wawasan, pengetahuan, dan menambah pengalaman yang menghasilkan temuan dari beragam sumber dan

pengalaman dalam menerapkan media pembelajaran serta pengetahuan yang luas untuk mengembangkan pengetahuan dalam dunia pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih.

F. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran menurut Daryanto (2010: hlm. 4) mendefinisikan media pembelajaran ialah beragam hal (termasuk orang, benda, dan lingkungan) yang bisa dipakai untuk menyalurkan pesan ketika belajar agar bisa menarik perhatian, minat, dan merangsang pikiran serta perasaan murid dalam kegiatan belajar. Sedangkan menurut Arsyad (2014) (dalam Aghni, R. I., 2018, hlm. 99) menegaskan bahwa media pembelajaran mencakup semua alat, pengaturan, dan kegiatan yang dirancang sebagai upaya peningkatan pengetahuan, mengubah sikap, atau mengajarkan keterampilan pada penggunaannya. Berikutnya menurut Ayuba (2013) (dalam Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I., 2018, hlm 176) mengatakan bahwa pengimplementasian media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan murid akan materi pembelajaran dan dapat menginspirasi murid untuk belajar dapat memotivasi murid dalam penerapan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar yang dicapai. Adapun menurut Sadiman (1986) (dalam Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I., 2018, hlm 175) media pembelajaran ialah alat yang dipakai untuk menyalurkan pengetahuan dari penyaji kepada penerima dalam upaya menarik minat murid dan memotivasi mereka untuk belajar.

Dari beberapa pengertian di atas bahwa media pembelajaran mencakup beragam hal yang bisa menyalurkan pesan melalui beragam saluran, menarik minat, gagasan, dan perasaan murid, serta mendorong terjadinya proses belajar untuk memberikan pengetahuan baru kepada peserta didik dengan cara yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran *Wordwall*

Wordwall yakni permainan edukasi yang dibuat untuk proses belajar, namun bisa disebut sebagai belajar dan bermain sebab mempunyai template yang menyerupai permainan, Dengan pendekatan ini, anak-anak tidak akan cepat bosan saat mengerjakan latihan *wordwall* yang diserahkan oleh

instruktur. Menurut Arimbawa (2021) (dalam Savira, A., & Gunawan, R. 2022, hlm. 5455). Sedangkan menurut Wastaf (1999) (dalam Turohmah, F., Mayori, & Sari, R. Y. 2020, hlm. 16). *Wordwall* ialah alat pembelajaran yang mesti dimanfaatkan, tidak sekedar disaApabilan atau diobservasi, dengan memanfaatkan *wordwall* murid dapat dilibatkan dalam membuat dan memakai materi ini, yang berpotensi meningkatkan aktivitas kelompok belajar. Berikutnya menurut pendapat Rosdiani et al (2021) (dalam Agusti, N. M., & Aslam, A. 2022, hlm 5796) Guru dapat membuat templat pembelajaran yang berbeda di situs *web Wordwall*, yang dimaksudkan agar terlihat seperti permainan. Sejalan dengan pendapat diatas menurut Khairunisa (2021) (dalam Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P, 2021, hlm 99) Pendidik dapat memakai *Wordwall*, aplikasi digital berbasis gamifikasi dengan beragam komponen permainan dan kuis, untuk memberikan penilaian pembelajaran. Program ini Amat tepat bagi para pendidik sebab bisa dipakai untuk mengembangkan cara-cara penilaian pembelajaran murid. Selain itu, permainan ini bisa dimainkan secara offline dan mempunyai fitur cetak.

Didasari beberapa definisi yang diserahkan di atas, media pembelajaran *wordwall* ialah konten interaktif yang menawarkan beragam fitur permainan dan tes yang bisa dipakai guru sebagai alat evaluasi yang menyenangkan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar atau achievement, menurut Sudjana (2004) (dalam Komariyah, S., & Laili, A. F. N, 2018, hlm. 57), yakni perwujudan atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Perilaku seseorang di sekolah sebagai hasil belajar ini bisa menunjukkan hasil belajar yang dimiliki seseorang. Sedangkan menurut Bloom (1908) (dalam Komariyah, S., & Laili, A. F. N, 2018, hlm 57) yang Secara umum, tiga domain kognisi, emosi, dan fungsi motorik membuat kategorisasi hasil belajar: 1) Domain kognitif berkaitan dengan konsekuensi pembelajaran intelektual, yang bisa dipecah menjadi enam kategori: pengetahuan atau memori, pemahaman aplikasi, analisis, sintesis, dan penilaian. Kognitif tingkat rendah mengacu pada dua komponen pertama,

sedangkan kognitif tingkat tinggi mengacu pada empat komponen berikutnya. 2) Domain afektif mencakup lima bentuk perilaku yang berbeda: internalisasi, penilaian, respon atau reaksi, dan penerimaan. 3) Penguasaan mata kuliah yang ditempuh mahasiswa dapat digunakan untuk menentukan bagaimana ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar keterampilan dan kapasitas bertindak. Seperti yang dikemukakan oleh Destyana, V. A., & Surjanti, J., 2021, (hlm. 1002), hasil belajar bisa dijadikan tolok ukur untuk mencari tahu kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki oleh murid Sesudah melaksanakan pembelajaran. Hasil belajar secara general ialah transfigurasi pengetahuan, keterampilan, sikap, serta perilaku murid Sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran sebagai hasil dari suatu pengalaman, menurut Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019, hlm. 47). (dalam Nurrita, 2018 & Nurfadhillah, 2021) menyatakan. media pembelajaran ialah alat yang bisa mendukung dalam proses belajar mengajar untuk memperjelas makna pesan yang dikomunikasikan dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Berikutnya Komariyah, S., dan Laili, A. F. N. (2018, hlm. 57) menyatakan bahwa sampai pada kesimpulan bahwa kemampuan atau kapasitas potensial murid-biasanya ditunjukkan dengan penguasaan mereka atas materi pembelajaran-ialah yang mengarah pada hasil belajar atau keberhasilan.

Peneliti menarik kesimpulan bahwa hasil belajar ialah modifikasi yang terjadi pada peserta didik sebagai hasil dari proses belajar mengajar dan secara khusus dispesifikasikan secara tertulis untuk merefleksikan hasil belajar yang diprediksi didasari apa yang sudah mereka ketahui.

G. Sistematika Skripsi

Untuk mempermudah dalam Penulisan Skripsi perlu disusun Didasari sistematika seperti di bawah ini:

1. Bab I Pendahuluan

Memuat masalah yang hendak dikaji yakni diantaranya mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional serta sistematika skripsi.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Memuat kajian teori yang berhubungan dengan variabel yang hendak dikaji, hasil penelitian terdahulu sesuai dengan variabel yang hendak diteliti, kerangka pemikiran penelitian dan asumsi serta hipotesis penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Saling berkenaan dengan BAB I yang menjelaskan tentang tahapan serta metodologi yang dipakai ketika menanggapi permasalahan serta memperoleh simpulan. Bab ini memuat pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek serta objek penelitian, pengumpulan data serta instrumen penelitian, teknik analisis data juga prosedur penelitian

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini menyalurkan dua gagasan pokok: (1) temuan penelitian Didasari hasil pengolahan dan analisis data dengan beragam Pilihlahan sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian; dan (2) pembahasan hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang sudah diajukan.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Pada bagian ini berisi simpulan dan saran. Simpulan ialah penjabaran yang menjawab rumusan masalah penelitian serta interpretasi peneliti atas hasil temuannya, sedangkan saran ialah rekomendasi yang diserahkan didasari pengalaman penelitian.