

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Perubahan zaman era 4.0 ini memiliki pengaruh besar bagi pendidikan di seluruh dunia dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran dengan bantuan teknologi. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, maka komponen pendidikan harus disusun secara terpadu melalui Sistem Pendidikan Nasional. Salah satu komponen pendidikan adalah peserta didik. Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Pendidikan merupakan kegiatan yang kompleks, dan meliputi berbagai bagian yang berhubungan erat dengan satu sama lain. Oleh sebab itu, apabila pendidikan ingin dilaksanakan secara terarah dan teratur, maka berbagai faktor yang berperan serta dalam pendidikan harus dipahami terlebih dahulu.

Dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatur mengenai dasar, fungsi, dan tujuan sistem pendidikan. Dalam undang-undang ini yang dimaksud dengan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta

didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, akhlak mulia, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara melalui tenaga pendidik.

Proses pembelajaran pada awalnya mengharuskan tenaga pendidik untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh peserta didik namun, Seiring dengan kemajuan zaman yang semakin pesat, tenaga pendidik saat ini dihadapkan pada tuntutan untuk dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu manusia yang mampu hidup dan bertahan di masa teknologi. Di dalam pendidikan, penggunaan teknologi sangat diperlukan guna menunjang keberhasilan pembelajaran. Beberapa hal yang berkaitan dengan pendidikan seperti metode, media, dan hasil belajar sangat memengaruhi keberhasilan pembelajaran karena Pendidikan memegang peranan penting untuk mencetak generasi muda yang berkualitas. Metode belajar diperlukan guru sebagai alat untuk mengatur strategi dalam menyampaikan materi atau bahan ajar. Dan berfungsi sebagai pengukur besarnya minat dan potensi peserta didik terhadap mata pelajaran (Dwijayani, 2019). Selain itu untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas kegiatan belajar mengajar ini banyak upaya yang dilakukan guru seperti pemahaman guru terhadap pola kegiatan inrakurikuler, kokurikuler sampai ekstrakurikuler ketiga pola kegiatan ini memerlukan program yang cukup terarah karena keberhasilan belajar siswa akan ditentukan oleh perencanaan guru yang matang.

Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama yang sangat penting dalam penyampaian bahan belajar

dan menjadi indikator kesuksesan pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran harus dilakukan secara sistematis sehingga bisa menghasilkan perubahan pada peserta didik. Proses pembelajaran adalah keseluruhan aspek yang menjiwai kehidupan seseorang termasuk dalam pola pikir dan tindakan yang dirancang sehingga membentuk pola hidup yang semakin baik dan Tindakan yang baik akan terlihat dari seberapa besar pendidikan dijalani seseorang. Hampir semua pendidikan yang ada di dunia ini telah menerapkan media yang dapat membantu siswa maupun guru di sekolah salah satunya yaitu negara Indonesia. Pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan signifikan dalam sistem pendidikan nasional dengan diperkenalkannya Kurikulum Merdeka Belajar pada tahun 2023.

Secara teknis, pendidik dapat mengimplementasikan Kurikulum Merdeka pada tahap yang berbeda. Namun demikian secara filosofis setiap tahap dirancang agar pendidik tetap mengacu pada prinsip-prinsip pembelajaran dan asesmen (Prinsip Pembelajaran dan Prinsip Asesmen dapat dipelajari dalam Panduan Pembelajaran dan Asesmen) Sebagai contoh, pembelajaran sesuai tahap capaian peserta didik merupakan praktik yang sangat dianjurkan. Namun demikian, implementasinya tidak harus langsung pada pembelajaran terdiferensiasi. Pendidik yang belum percaya diri untuk menerapkannya, dapat mulai berlatih dengan menerapkan tahap yang paling sederhana, yaitu dengan melakukan asesmen di awal pembelajaran dan kemudian menjadi lebih peka akan adanya kebutuhan belajar peserta didik yang berbeda-beda. Tahapan ini dapat digunakan oleh guru, satuan pendidikan, pemerintah, mitra pembangunan, serta organisasi atau lembaga yang berperan dalam mendukung implementasi kurikulum lainnya.

Kurikulum Merdeka dibuat sebagai bagian dari upaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk mengatasi krisis pembelajaran berkepanjangan yang semakin parah akibat pandemi. Krisis ini ditandai dengan rendahnya hasil belajar siswa, bahkan di bidang dasar seperti literasi membaca. Krisis pembelajaran juga ditandai dengan disparitas kualitas pembelajaran yang lebar antar wilayah dan kelompok sosial ekonomi. Konsep ini memiliki makna yang luas dan dalam yang harus ditelaah secara seksama. Siswa pada intinya adalah manusia yang antusias mempelajari hal-hal baru. Minat tersebut tentunya harus didukung dengan ketersediaan sumber belajar atau fasilitas di sekolah. Untuk mengembangkan pola pikir yang lebih luas dan maju, peserta didik harus diberi kesempatan untuk memperbaiki dan mengeksplorasi lingkungan belajar Untuk dapat menciptakan dan mengeksplorasi apapun yang diperlukan kurikulum yang lebih sederhana yaitu Kurikulum Merdeka.

Adapun tujuan Merdeka Belajar adalah menciptakan ruang inovasi yang luas kepada segenap eksponen dan elemen pendidikan di Indonesia demi mewujudkan pemulihan dan perbaikan mutu pendidikan secara menyeluruh. Merdeka belajar dikembangkan dengan lebih fleksibel dan berfokus pada materi esensial serta pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik. Salah satu langkah yang diambil adalah melakukan program nyata yakni melalui Merdeka Belajar. Diharapkan ini semua mampu berujung pada peningkatan kualitas manusia Indonesia yang unggul dan inovatif. Merdeka belajar merupakan salah satu upaya untuk mencapai kebebasan berpikir dan berekspresi. Intinya, tujuan dari program belajar mandiri ini adalah untuk membebaskan guru dan siswa. Hal ini sesuai

dengan semangat Ki Hajar Dewantara yaitu memerdekakan manusia, khususnya melalui pendidikan. Oleh karena itu, penulis meyakini bahwa melalui perjuangan yang dimulai oleh Ki Hajar Dewantara, bangsa Indonesia memiliki harapan untuk semakin dimanusiakan dan memiliki kemanusiaan.

Menurut Menteri Pendidikan Indonesia tahun 2023 yaitu Nadiem makarim arti kata "Merdeka" bukan berarti tidak adanya aturan dan indikator yang tegas dalam pembelajaran. proses belajar mandiri ini harus mengikuti pedoman yang ketat, terutama saat proses pembelajaran. Alhasil, benar-benar menghasilkan mereka yang memiliki kompetensi yang sesuai dengan standar kemahasiswaan yang telah ditetapkan. Kebijakan ini tentunya akan berdampak positif, karena anggaran pelaksanaan ujian yang besar dapat digunakan untuk pengembangan pembelajaran, peningkatan kualitas guru dalam mengajar, dan melengkapi berbagai sumber belajar. Kurikulum Merdeka dalam hal ini memberikan kebebasan kepada satuan pendidikan di masing masing sekolah yaitu guru, dan peserta didik dapat mengembangkan pembelajaran.

Penerapan kurikulum merdeka berdampak pada tahap teknis pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Pembelajaran inovatif, sarana dan prasarana TIK, guru yang kreatif dan media pembelajaran yang beragam menjadi sebuah keharusan untuk mendukung kesuksesan implementasi kurikulum merdeka. Salah satu aspek dalam pembelajaran yang sangat penting adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat/komponen yang digunakan sebagai perantara dalam proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Media pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan

kebutuhan pembelajaran. Perkembangan teknologi dan kebutuhan kurikulum juga menjadi faktor yang menyebabkan media pembelajaran terus berkembang. Implementasi kurikulum merdeka juga berdampak pada pemilihan media pembelajaran yang sesuai. Menurut Sadiman (2010) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran menurut Kemp dan Dyton (dalam Arsyad, 2013) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan, yaitu 1). Memotivasi minat atau tindakan, 2). Menyajikan informasi, dan 3). Memberi instruksi.

Salah satu media pembelajaran digital yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan Kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antara siswa dan guru adalah melalui Aplikasi *Wordwall*. Aplikasi *Wordwall* adalah sebuah aplikasi berbasis web platform pembelajaran yang membantu guru membuat suasana kelas menjadi hidup seperti puzzle kata kata, permainan tebak kata, kuis dan lainnya guna menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik berbasis game. Aplikasi ini membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dengan memuat permainan yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu (khayalan), tantangan, dan keingintahuan (Arrosyad et al., 2023). Aplikasi *Wordwall* mempunyai kelebihan dalam menyediakan berbagai macam template sehingga pendidik yang menggunakan aplikasi ini akan lebih luas berekspresi kreatif dalam membuat materi pembelajaran.

Penggunaan aplikasi wordwall dapat digunakan pada awal pertengahan dan akhir pembelajaran oleh guru contohnya ketika ice breaking dengan mengajak peserta didik dalam menebak kata ( TTS) dan Quize akan materi yang terakhir dibahas dan dipelajari. Guna dari ice breaking ini memungkinkan siswa dalam berfikir mengingat pelajaran yang dipelajari sebelumnya dan niat untuk memulai pelajaran selanjutnya menjadi fokus dan peserta didik akan merasa menyesal jika tidak dapat menjawab kuis tersebut. Selanjutnya pada akhir pembelajaran guru dapat menyimpulkan materi pembelajaran berupa *open the box* dengan menggunakan proyektor didepan kelas. Guna permainan ini adalah menumbuhkan kembali semangat peserta didik dengan maju didepan kelas dan menekan layar dan menjawab pertanyaan yang keluar dari layar tersebut. Pengembangan aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran ips di smp dapat membantu peserta didik jenjang smp memahami pembelajaran melalui konteks pendidikan modern yang semakin mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi, guru dan siswa memiliki akses lebih luas terhadap sumber daya pembelajaran interaktif. Aplikasi *Wordwall* menjadi relevan karena menyediakan platform yang memungkinkan pembuatan aktivitas kuis, flashcard, dan game pembelajaran yang menarik. Penerapan teknologi ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya pengalaman belajar mereka, serta memfasilitasi pemahaman konsep-konsep ips secara lebih efektif dan menyenangkan.

Menurut Piaget (dalam sriyanti 2013) anak usia smp termasuk dalam tahap operasional formal. Artinya, terjadi perkembangan kognitif yang sangat pesat. Pola

pengajaran di sekolah untuk peserta didik yang berada dalam tahap operasional formal memerlukan alat bantu untuk memudahkan anak memahami materi. Anak-anak yang berada pada tahap ini sudah bisa berfikir untuk menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat verbal, rumit, dan kompleks. Merangsang anak dengan berbagai bacaan yang bermutu sangat memacu perkembangan kognitif anak. Kemajuan teknologi dapat digunakan sebagai sarana beraktifitas dan berimajinasi. Untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa smp yang berada pada tahap operasional formal dan mampu berpikir secara abstrak maka digunakanlah media pembelajaran yang diharapkan mampu untuk menjelaskan materi tersebut secara terperinci dan jelas. Pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP) mata pelajaran ips terpadu memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Melalui mata pelajaran ips terpadu peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara indonesia yang demokratis, bertanggungjawab dan warga dunia yang cinta damai. Selain itu mata pelajaran ini dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Mata pelajaran ips terpadu disusun secara sistematis dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa smp yang berada pada tahap operasional formal dan mampu berpikir secara abstrak maka digunakanlah media pembelajaran yang diharapkan mampu untuk menjelaskan materi tersebut secara terperinci dan jelas.

Mata pelajaran ips sebagai mata pelajaran persekolahan yang dikemukakan dalam UU Sisdiknas Pasal 37 bahwa bahan kajian ilmu pengetahuan sosial antara lain, ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat. Berkaitan dengan Somantri (2001) mengemukakan bahwa “ips adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan”. Tujuan diterapkannya media pembelajaran ini supaya materi ips yang diterangkan di dalam kelas lebih mudah dipahami siswa dan membantu menghidupkan suasana kelas menjadi lebih aktif dan berwarna.

Smp negeri 2 Pollung, yang terletak di Sumatra Utara, merupakan sebuah lembaga pendidikan yang memiliki visi dan misi dalam memberikan pendidikan berkualitas kepada siswa-siswinya. Sekolah ini berada di desa aeknauli, kecamatan pollung, kabupaten Humbang Hasundutan yang masih berakreditasi B yang telah menerapkan kurikulum merdeka belajar. Sekolah ini tidak hanya menekankan pada aspek akademis, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan siswa. Dengan fasilitas yang memadai dan tenaga pendidik yang berpengalaman, smp negeri 2 Pollung memberikan lingkungan yang mendukung untuk pertumbuhan dan perkembangan siswa secara optimal. Selain itu, sekolah ini juga aktif dalam mengadakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang beragam mulai dari olahraga hingga kesenian untuk memastikan siswa memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di smp negeri 2 pollung, terdapat beberapa kendala yaitu peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran ips disebabkan oleh metode pengajaran yang cenderung monoton, guru lebih sering menggunakan pendekatan interaktif searah yang membuat peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran akibatnya, suasana kelas menjadi dinamis dan minat belajar siswa menurun karena mereka hanya menerima informasi secara pasif tanpa adanya diskusi,tanya jawab atau aktivitas yang mendorong partisipasi mereka secara langsung. Media pembelajaran yang digunakan guru IPS di smp Negeri 2 Pollung masih belum beragam dan kurang diminati peserta didik, sehingga hal tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Dengan adanya masalah yang terhadap smp negeri 2 Pollung, perlu dilakukan perubahan pada teknik penyampaian materi Agar materi interaksi sosial dapat tersampaikan dengan baik, maka dilakukanlah pengembangan media pembelajaran *wordwall*. Pengembangan media pembelajaran *Wordwall* di smp negeri 2 Pollung belum diterapkan dikarenakan masih terdapat keterbatasan dalam hal sumber daya, pengetahuan teknis, serta kurangnya kesadaran pemahaman tenaga pendidik tentang manfaat dan potensi dari *platform* tersebut dalam mendukung proses belajar mengajar. Selain itu, belum adanya program pelatihan yang memadai dan kurangnya dukungan dari pihak sekolah juga menjadi faktor penghambat utama dalam penerapan pengembangan media pembelajaran *wordwall* ini. Hal inilah yang mendasari perlu dilakukan penelitian yang lebih dalam terkait

dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* pada mata pelajaran IPS di smp negeri 2 pollung, kecamatan pollung kabupaten humbong hasundutan.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS karena Guru cenderung menggunakan pembelajaran searah pada saat pembelajaran berlangsung.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* pada mata pelajaran IPS belum diterapkan di smp negeri 2 pollung.
3. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru IPS belum bervariasi dan kurang diminati peserta didik sehingga kemampuan peserta didik dalam memahami materi menjadi berkurang.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini yaitu : pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* yang dilihat dari uji kelayakan pada materi potensi ekonomi lingkungan di smp negeri 2 pollung. Tahun Ajaran 2024/2025.

### **D. Rumusan Masalah**

Dari pembatasan masalah yang dikemukakan penulis, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada saat proses belajar mengajar materi IPS di smp negeri 2 pollung.?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi IPS di smp negeri 2 Pollung.?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi, minat dan penguasaan materi.?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada saat proses belajar mengajar materi IPS di smp negeri 2 pollung.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada mata pelajaran IPS di smp negeri 2 pollung.
3. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi, minat dan penguasaan materi.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis, menjadi sumber tambahan informasi yang bertujuan untuk memperkaya ilmu pengetahuan khususnya yang terkait dengan penerapan aplikasi pembelajaran media *wordwall* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di smp.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi peserta didik, dengan menggunakan media ini proses pembelajaran akan lebih menarik, interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan sikap positif peserta didik untuk berfikir kritis dan sistematis dalam usaha memahami materi dan dapat membantu peserta

didik fokus dalam mengulas kembali materi dari awal pembelajaran daring pada kegiatan penutup.

b. Bagi peneliti, diharapkan dapat menguasai aplikasi wordwall untuk penerapan sebagai media pembelajaran dan dapat menjadi sarana pengetahuan tentang media aplikasi *Wordwall* pada mata pelajaran ips.

c. Bagi guru, pada saat proses pembelajaran, diharapkan dapat menerapkan game pembelajaran sehingga dapat meningkatkan suasana kelas menjadi semangat dan siswa tidak mengantuk.

d. Bagi sekolah, dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan di smp negeri 2 Pollung terutama pada mata pelajaran ips.

