

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan generasi bangsa yang unggul, cerdas, kritis, berkarakter, dan kompeten dalam menghadapi tantangan zaman. Pemerintah pusat menjadikan pendidikan sebagai prioritas utama guna meningkatkan mutu sumber daya manusia di Indonesia. Astawa (2021, h. 65), menyatakan bahwa pendidikan berperan besar dalam mendorong kemajuan suatu bangsa serta menjadi sarana dalam mewujudkan nilai-nilai konstitusi dalam membentuk karakter nasional.

Proses pendidikan tidak terbatas pada kegiatan di sekolah, melainkan juga terjadi dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di lingkungan keluarga dan di lingkungan masyarakat. Ketiga lingkungan ini saling melengkapi dan membentuk tripusat pendidikan. Di Indonesia, kedudukan pendidikan sangatlah penting sebagaimana tertuang dalam alinea keempat Pembukaan UUD 1945, yang menyebutkan upaya “mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial” (Sekretariat Jenderal dan Kepaniteraan Mahkamah Konstitusi, n.d.), merupakan salah satu tujuan negara. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan tidak semata-mata menitikberatkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter dan moral peserta didik agar tumbuh menjadi individu yang bertanggung jawab serta berperan aktif dalam pembangunan bangsa. Untuk mencapai tujuan tersebut, sistem pendidikan yang efektif menjadi faktor utama dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas.

Salah satu komponen utama dalam mencapai pendidikan yang berkualitas adalah efektivitas proses belajar mengajar. Proses ini melibatkan interaksi antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai pembelajar, tidak hanya berfokus pada penyampaian materi tetapi juga membentuk pemahaman dan keterampilan siswa melalui pendekatan sistematis. Keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur melalui hasil belajar yang mencerminkan sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi yang telah dipelajari.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari proses pembelajaran, mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Sartika dkk, 2022, h. 5). Dalam konteks pendidikan formal, hasil belajar biasanya diungkapkan dalam bentuk huruf, angka, atau deskripsi tertulis yang mencerminkan tingkat pencapaian siswa setelah mengikuti serangkaian tahapan pembelajaran. Bagi guru, hasil belajar tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur pencapaian siswa, tetapi juga refleksi terhadap efektivitas metode, strategi, serta media pembelajaran yang digunakan.

Menurut Simatupang (2021, h. 199), kedalaman hasil belajar yang diperoleh peserta didik dipengaruhi berbagai faktor, salah satunya adalah adanya dukungan dari penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran berperan sebagai jembatan penghubung antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi agar lebih mudah diajarkan dan dipahami. Sejalan dengan itu, Harahap dan Pradana (2024, h. 17218), menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mendorong peningkatan hasil belajar. Sebaliknya, media pembelajaran yang kurang inovatif dapat menurunkan

minat dan pemahaman siswa dalam suatu mata pelajaran, sehingga berdampak pada kurang efektifnya proses pembelajaran dan hasil belajar siswa menjadi tidak maksimal.

Fenomena rendahnya hasil belajar akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat masih sering ditemukan pada berbagai mata pelajaran di sekolah, tanpa terkecuali pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan PP No. 4 Tahun 2022 Perubahan Atas PP No. 57 Tahun 2021 mengenai Standar Nasional Pendidikan pasal 40 (Pemerintah Republik Indonesia, 2022), Pendidikan Kewarganegaraan wajib tercantum dalam kurikulum pendidikan dasar yang kini berganti nama menjadi Pendidikan Pancasila sesuai dengan Kepmendikbudristek No. 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran. Mata pelajaran ini berperan penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik melalui penanaman nilai-nilai dasar Pancasila sejak dini. Hal ini juga dipertegas oleh Zendrato dkk. (2024, h. 143) yang menyatakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan kognitif, tetapi juga mengembangkan karakter siswa berdasarkan nilai-nilai luhur bangsa.

Namun, nyatanya dalam praktik pembelajaran di kelas, siswa seringkali menganggap mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran yang kurang penting (Gandamana dkk, 2025, h. 242) dan tidak menyenangkan untuk dipelajari karena cenderung bersifat hafalan (Azwari dkk, 2025, h. 49). Kondisi ini membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas V di SD Negeri 064036, diketahui bahwa

capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh data ulangan harian, di mana lebih dari separuh siswa belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan, sebagaimana ditampilkan dalam tabel berikut:

**Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas V SD Negeri 064036**

No	Interval Nilai	Kategori Capaian	Jumlah Siswa	Persentase
1	$\leq 65$	Perlu Bimbingan	6	24%
2	66 - 75	Cukup	9	36%
3	76 - 85	Baik	6	24%
4	$\geq 86$	Sangat Baik	4	16%
<b>Jumlah</b>			<b>25</b>	<b>100%</b>

(Sumber: Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas V)

Data pada tabel menunjukkan bahwa nilai ulangan harian siswa kelas V belum mencapai nilai maksimal atau hasil belajar yang diperoleh siswa masih belum mencapai kategori “Baik” sebanyak 60%. Hal ini bukan berarti siswa gagal atau tidak tuntas, melainkan menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum sepenuhnya memahami materi dengan baik. Kondisi ini juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berlangsung optimal sehingga belum mampu menarik perhatian siswa secara maksimal.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, mengingat saat ini dunia memasuki era Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan integrasi teknologi digital dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Perkembangan ini melahirkan konsep pendidikan 4.0, yang menuntut sistem pendidikan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dalam hal ini, pemanfaatan teknologi digital jadi salah satu kunci penting untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif. Menurut Aspi dan Syahrani (2022, h. 70), peserta

didik yang dihadapi guru saat ini merupakan generasi yang akrab dunia digital dan arus informasi teknologi yang cepat. Sejalan dengan pendapat tersebut, Ki Hajar Dewantara menegaskan bahwa anak harus di didik sesuai zamannya bukan zaman pendidik, sehingga guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran (Putri dan Akhwani, 2023, h. 158).

Sebagai respons terhadap pesatnya perkembangan teknologi, pemerintah menghadirkan Kurikulum Merdeka sebagai bentuk pembaharuan sistem pendidikan di Indonesia. Kurikulum ini memberikan fleksibilitas bagi guru dan siswa dalam memilih metode, strategi, dan media pembelajaran yang relevan. Suwija (2022, h. 122), menyatakan bahwa salah satu keunggulan Kurikulum Merdeka adalah adanya proyek pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi potensi dirinya. Kurikulum Merdeka menitikberatkan pada pembelajaran berbasis proyek serta pemanfaatan sumber belajar digital, yang dapat membantu dalam mengembangkan literasi teknologi dan keterampilan digital peserta didik.

Meskipun perkembangan teknologi pendidikan dan penerapan kurikulum merdeka membawa banyak manfaat, implementasinya di lapangan masih belum maksimal. Masih banyak sekolah yang masih menggunakan media pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, keterbatasan guru dalam menggunakan teknologi digital juga menjadi tantangan (Camarini dkk, 2024, h. 159), karena tidak semua guru memiliki keterampilan digital yang memadai. Hal ini diperkuat berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri 064036, yang mengungkapkan bahwa media

pembelajaran yang sering digunakan masih bersifat konvensional, seperti gambar yang dicetak atau ditampilkan melalui proyektor.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa, salah satunya penggunaan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital telah menjadi salah satu inovasi yang banyak digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar (Rogahang dkk, 2024, h. 30). Media digital dinilai lebih interaktif, fleksibel, dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Menurut Monalisa dkk. (2024, h. 1953), media pembelajaran digital berfungsi sebagai perangkat modern yang inovatif dan efisien dalam menunjang kegiatan belajar mengajar, diantaranya komputer, tablet, *handphone*, video, audio, hingga aplikasi edukatif yang memungkinkan terciptanya suasana belajar dua arah yang lebih interaktif dan partisipatif.

Media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan salah satunya yaitu *Wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi yang berbasis web yang dapat membuat berbagai jenis aktivitas interaktif dengan tampilan yang menarik dan mudah dipahami. Perkembangan teknologi yang semakin pesat menjadi latar belakang pemilihan media *Wordwall* sebagai alat bantu atau sarana penunjang dalam proses pembelajaran. Alasan lainnya, media pembelajaran *Wordwall* belum pernah digunakan sebelumnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 064036, sehingga penerapannya menjadi hal baru dan diharapkan memberikan dampak positif terhadap belajar siswa.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *Wordwall* memiliki dampak positif terhadap hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh

Sitanggang dkk. (2025, h. 6469), menemukan *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Selanjutnya penelitian Perangin-angin dan Turistiani (2024, h. 122) menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis setelah penggunaan media yang sama. Meskipun demikian, penelitian mengenai media *Wordwall* pada tingkat sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri 064036”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi.
4. Kurangnya pemanfaatan IPTEK pada proses pembelajaran.
5. Keterbatasan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi.

## 1.3 Batasan Masalah

Sehubungan identifikasi masalah dan mengingat keterbatasan peneliti dalam meneliti, penelitian ini perlu dibatasi agar lebih terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya, sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di Kelas V SD Negeri 064036 T.A 2025/2026, Teladan Timur, Kec. Medan Kota, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara.

2. Pendidikan Pancasila merupakan fokus mata pelajaran pada penelitian ini.
3. Materi Unit 2 Norma Dalam Kehidupan, Pembelajaran 3 Macam-macam Norma dalam Kehidupan (Norma Agama, Norma Kesusilaan, Norma Kesopanan, dan Norma Hukum) sebagai materi pada penelitian.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, “Apakah terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Di SD Negeri 064036”?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Di SD Negeri 064036”.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran sebagai upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya di jenjang sekolah dasar. Pemanfaatan media pembelajaran *Wordwall* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

##### **2. Manfaat Praktis**

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan yang tidak hanya terbatas pada penggunaan buku. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendorong peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, pengetahuan, serta wawasan baru bagi guru terkait pemilihan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, penelitian ini mendorong guru untuk lebih kreatif dan adaptif dalam memanfaatkan teknologi digital ke dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi, serta mendorong upaya pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan referensi dasar bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa ataupun topik lain yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis teknologi, baik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila maupun pada mata pelajaran lainnya.