

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses transformatif yang dirancang secara sistematis untuk menggali, mengembangkan, dan mengoptimalkan potensi unik dalam diri setiap individu. Lebih dari sekedar transfer pengetahuan, pendidikan bertujuan untuk membentuk manusia yang berkarakter mulia, memiliki daya pikir kreatif dan inovatif, serta mampu berkontribusi secara positif bagi masyarakat, bangsa dan negara. Perkembangan pesat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah membawa dampak besar di berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan (Nurgiansah & Pringgowijoyo, 2020, h. 1530).

Siregar, W. M., dkk. (2023, h. 1) menyatakan pendidikan membantu seseorang menjadi lebih kritis dalam berpikir dan bertindak. Pendidikan memfasilitasi pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, moral, kepercayaan, dan kebiasaan. Hal ini memotivasi para pengajar untuk terus berinovasi dalam metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu yang efektif. Dengan demikian, teknologi bukan hanya sekedar pelengkap tetapi menjadi kunci untuk menghasilkan generasi yang kompeten dan berdaya saing tinggi, serta berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan melalui proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien dan menarik.

Patimah, S, dkk. (2020, h. 85) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses sistematis yang dirancang oleh pendidik untuk mentransfer pengetahuan kepada peserta didik. Pembelajaran adalah interaksi

antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Keberhasilan ini sangat bergantung pada guru, yang tidak hanya mengajar tetapi juga membimbing perkembangan siswa dari segi sikap, fisik, dan mental.

Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila didalamnya terdapat suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar yang menarik dan bersemangat (Putra, 2019, h. 2302).

Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan identitas bangsa adalah Pendidikan Pancasila. Melalui Pendidikan Pancasila, siswa diharapkan dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru harus dapat inovatif dengan memperkaya dan memperbaharui ilmu maupun keterampilan untuk dapat menyuguhkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi (Silalahi, R, dkk, 2025, h. 3374). Hasil belajar yang baik mencerminkan pemahaman yang mendalam, kemampuan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam tindakan nyata, serta kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Hasil belajar Pendidikan Pancasila yang komprehensif akan membentuk siswa menjadi warga negara yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan bertanggung jawab.

Namun pada kenyataannya saat ini, proses pembelajaran di Indonesia masih dihadapkan pada berbagai tantangan signifikan, seperti rendahnya minat belajar siswa, keterbatasan pemanfaatan media berbasis teknologi, serta hasil belajar yang berada di kategori belum memuaskan atau berada di bawah KKTP (Kriteria

Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Rendahnya hasil belajar pendidikan pancasila dilihat dari realita di lapangan selama melaksanakan kegiatan PLP 2 menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar saat ini masih memprihatinkan. Banyak siswa yang malas dan tidak berminat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini tercermin dari perilaku siswa yang kurang mencerminkan nilai-nilai Pancasila, seperti kurangnya rasa hormat kepada orang tua dan guru, kurangnya toleransi terhadap perbedaan, dan kurangnya kesadaran akan pentingnya persatuan dan kesatuan bangsa.

Indriani, dkk. (2021, h. 62) Menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pancasila disebabkan oleh beberapa faktor yang saling terkait. Salah satu faktor utama adalah metode pembelajaran yang cenderung satu arah, di mana guru lebih banyak menjelaskan materi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 101768 Tembung pada saat melaksanakan PLP 2 kurang lebih selama 10 pertemuan dan pada hari rabu 8 Oktober 2025, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran masih jarang menggunakan media pembelajaran. Meskipun sebagian kecil siswa menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, mayoritas cenderung pasif. Peneliti juga mendapatkan informasi tentang hasil belajar peserta didik yang rendah ditemukan melalui buku panduan penilaian guru. Guru kelas IV-A mengatakan bahwa 82,35% dari 17 siswa sekitar 14 siswa hasil belajar pendidikan pancasila masih berada di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), sedangkan 17,65% lagi yaitu 3 siswa hasil belajar Pendidikan Pancasila berada di atas KKTP. Guru kelas IV-B mengatakan bahwa 76,47% dari 17 siswa sekitar 13 siswa hasil belajar Pendidikan

Pancasila masih berada di bawah KKTP dan 23,53% lagi yaitu 4 siswa hasil belajar Pendidikan Pancasila berada di atas KKTP. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila pada kelas IV-A dan IV-B masih rendah.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV

KKTP	Kelas		Persentase	
	IV-A	IV-B	IV-A	IV-B
<70	14 siswa	13 siswa	82,35%	76,47%
=70	0 siswa	0 siswa	0%	0%
>70	3 siswa	4 siswa	17,65%	23,53%
Jumlah	17 siswa	17 siswa	100%	100%

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru di SD Negeri 101768 Tembung yaitu ibu Zubaidah, S.Pd, mengatakan bahwa beberapa siswa yang hanya memiliki pemahaman dan minat ingin tahu terhadap materi nilai-nilai pancasila sangat minim, ibu Zubaidah berpendapat bahwa hal tersebut disebabkan karena kebiasaan siswa dari kelas rendah hingga kelas IV yang terbiasa mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila yang memiliki banyak cakupan materi yang harus diingat sehingga siswa mudah bosan dan memiliki minat yang rendah saat belajar. Kemudian hasil wawancara dari ibu Siti Aminah Siregar, S.Pd mengatakan bahwa belum mengenal media pembelajaran berbasis *Wordwall*, dan jarang membuat media karena keterbatasan waktu yang harus mengejar beberapa materi pembelajaran, sehingga guru-guru disekolah tersebut hanya menggunakan bahan ajar yang mudah didapat seperti gambar-gambar yang hanya diprint dan kurangnya media elektronik di abad ke 21.

Nurdiyanti, (2019, h. 4) menyatakan bahwa media adalah sarana perantara yang memfasilitasi penyampaian pesan. Dengan demikian, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat perantara yang digunakan oleh guru dan siswa untuk

mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa, diperlukan media pembelajaran yang mampu menunjang motivasi, pemahaman, dan pencapaian hasil belajar secara komprehensif. Salah satu media yang menjanjikan dalam hal ini adalah *E-Learning Wordwall*. Salah satu fitur *Wordwall* yang dapat diakses secara gratis adalah "*Find the Match*," yang menjadikannya pilihan yang menarik untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Fitur "*Find the Match*" pada *Wordwall* menawarkan mekanisme permainan yang inovatif, yaitu mencocokkan teks atau gambar dengan pasangan yang sesuai. Keunikan penelitian ini terletak pada integrasi fitur *Find the Match* berbasis *Wordwall* dengan materi Pendidikan Pancasila, yang mengoptimalkan hasil belajar kognitif dan penguatan karakter siswa, berbeda dari penelitian sebelumnya yang hanya berfokus pada satu aspek saja, media interaktif ini menyajikan materi makna sila Pancasila melalui mekanisme permainan yang membuat siswa tidak hanya memahami konsep secara intelektual, tetapi juga menghayati dan menerapkan nilai-nilai karakter secara tidak langsung, serta menjadi inovasi pembelajaran yang jarang diterapkan pada mata pelajaran tersebut, sehingga mampu mengatasi kebosanan dan meningkatkan keterlibatan belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, fitur ini berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih efektif. Kemudian terdapat 4 peneliti terdahulu yaitu oleh Nadia & Desyandri, 2022, Rahmayanti, dkk, 2025, Usman, dkk, 2024, Desmita, dkk, 2025 yang sama sama meneliti pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas IV dengan materi dan tempat

penelitian yang berbeda. Namun belum ada yang menggunakan *fitur find the match* dalam media *wordwall* dalam penelitian ini.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik melakukan studi penelitian eksperimen dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Find The Match* Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas IV SDN 101768 Tembung T.A 2025/2026”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum optimal terutama dalam pemanfaatan media berbasis teknologi.
2. Kurangnya minat belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi nilai-nilai Pancasila.
4. Belum pernah menggunakan media *"Find the Match"* berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka yang menjadi batasan masalah adalah penelitian ini menggunakan media pembelajaran *"Find the Match"* berbasis *Wordwall* yang berfokus pada materi makna sila Pancasila terhadap hasil belajar siswa dikelas IV SD Negeri 101768 Tembung T. A 2025/2026.

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada media pembelajaran "*Find the Match*" berbasis *Wordwall*.
2. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas IV SD Negeri 101768, sehingga hasil penelitian tidak digeneralisasikan pada jenjang kelas atau sekolah lain.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan media "*Find the Match*", berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD negeri 101768?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran "*Find the Match*" berbasis *Wordwall* pada materi makna nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV SD Negeri 101768 Tembung T. A 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

1. Penelitian ini berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, melalui pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak media pembelajaran digital. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk merumuskan strategi pendidikan yang lebih efektif dan relevan.

2. Penelitian ini dapat memperkaya kajian teori pembelajaran, khususnya terkait penggunaan media digital. Bukti empiris yang dihasilkan dapat mendukung teori tentang efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Secara Praktis

1. Bagi siswa, Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan pada akhirnya mencapai hasil belajar yang lebih baik.
2. Bagi guru, Hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam mengatasi tantangan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan mengetahui pengaruh media pembelajaran digital memungkinkan guru untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.
3. Bagi sekolah, Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan program pelatihan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Penggunaan media pembelajaran digital yang efektif dapat mendorong kemajuan kualitas pendidikan di SDN 101768 Tembung.