

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sistematis yang bertujuan agar setiap manusia mencapai satu tahapan tertentu di dalam kehidupannya, yaitu tercapainya kebahagiaan lahir dan batin. Pendidikan menjadi barometer kemajuan dan peradaban. Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari tingkat pendidikan bangsa tersebut. Tidaklah mengherankan jika kemudian negara mengatur dan menjadikan pendidikan sebagai salah satu persoalan penting yang harus dibenahi dengan sebaik-baiknya. Demikian halnya dengan Indonesia, pendidikan merupakan satu bidang yang menjadi tanggung jawab Negara. Pembukaan UUD 1945 jelas mengamanatkan untuk “Mencerdaskan kehidupan bangsa”. Amanat tersebut secara hierarkis dituangkan ke dalam berbagai Undang-Undang dan peraturan yang mengatur tentang pendidikan. Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mendefinisikan bahwa pendidikan adalah usaha sadar 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 dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Penciptaan proses pembelajaran yang baik dapat memberikan dampak positif bagi kemajuan belajar peserta didik, oleh karena itu dalam proses pembelajaran, guru diharapkan menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara aktif, kreatif, dan bermakna bagi peserta didik, dengan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam memahami pembelajaran. Salah

satunya dengan menggunakan media interaktif untuk memancing keaktifan dan kreativitas peserta didik. Media interaktif merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan, membuat peserta didik dapat belajar mandiri, memulai dan mengakhiri pelajaran sesuai dengan keinginannya dan mengulangi materi yang belum dipahami secara jelas.

Guru berperan penting untuk memilih perangkat pembelajaran yang tepat. Adapun perangkat pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru antara lain, Rancangan Pembelajaran (RPP), Silabus, Program Tahunan (Prota), Program Semester (Promes), Kurikulum, Media Pembelajaran dan Perangkat pembelajaran lainnya. Setelah memilih perangkat pembelajaran yang tepat guru harus bervariasi dan inovatif dalam memilih media pembelajaran, agar siswa mudah mengerti dan memahami penyampaian materi yang diberikan oleh guru. Realitanya masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif yang membuat pembelajaran kurang efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2017) bahwa perangkat pembelajaran yang kurang maksimal dan efektif yang akan mengakibatkan siswa menjadi jenuh dan malas untuk melakukan pembelajaran. Media yang biasa digunakan saat ini hanya media sederhana, media tersebut kurang menarik, sehingga menyebabkan peserta didik menjadi jenuh dan malas untuk melakukan pembelajaran. Rasa jenuh dan malas yang terlalu lama dirasakan oleh peserta didik yang nantinya akan membuat peserta didik kehilangan motivasi dan minat untuk melakukan pembelajaran yang aktif. Kondisi ini diduga akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Sesuai dengan fenomena yang terjadi bahwa keadaan hampir sama juga terjadi di SDN 107399 Bandar Khalipah. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas IV SDN 107399 Bandar Khalipah pada tanggal 1-2 April 2024. Berdasarkan wawancara tersebut, diperoleh informasi bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran guru cenderung menggunakan sumber belajar yang telah disediakan oleh pemerintah. Dalam penggunaan media pembelajaran belum mampu menarik perhatian siswa agar aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan yaitu gambar, tulisan yang dipajang di papan tulis, lingkungan sekitar siswa, video pembelajaran yang diperoleh dari youtube dan slide presentasi sederhana yang hanya beberapa kali digunakan karena kurangnya fasilitas LCD proyektor. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik merasa bosan, jenuh serta kurang tertarik selama mengikuti pembelajaran yang pada akhirnya berpengaruh pada hasil belajar peserta. Adapun yang melatar belakangi hal tersebut adalah kurangnya kemampuan guru dalam mengoperasikan laptop dalam membuat media pembelajaran, terbatasnya waktu dan biaya.

Selain itu, terdapatnya hasil belajar yang rendah pada mata pelajaran IPAS di kelas IV disebabkan oleh kurangnya sumber belajar siswa dan belum tersedianya buku untuk mata pelajaran IPAS. Guru hanya menggunakan sumber belajar yang ada di platform merdeka mengajar. Sehingga siswa merasa kesulitan untuk belajar secara mandiri di rumah yang berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Tabel 1. 1 Daftar Nilai Harian IPAS Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda Kelas IV A dan IV B

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Nilai	Jumlah Ketuntasan	Presentase Ketuntasan	Ket
IV A	20	70	≤ 70	12	60%	Belum Tuntas
			≥ 70	8	40%	Tuntas
IV B	20		≤ 70	11	55 %	Belum Tuntas
			≥ 70	9	45%	Tuntas

Pada Tabel 1.1 diatas menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran IPAS. Beberapa nilai siswa masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu dilakukan perbaikan dalam proses pembelajarannya.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar yang inovatif dan lebih bervariasi adalah *Wordwall* (Putri, 2020, hlm. 69). Media ini merupakan media yang berbentuk Platform yang memiliki banyak variasi adalah permainan diantaranya, quiz, kartu acak, crossword dan lain sebagainya. Media *Wordwall* bisa berupa tulisan konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, atau obyek nyata dengan ukuran yang bisa di baca siswa dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi siswa di dalam kelas (Putri,2020,hlm.70). *Wordwall* adalah salah satu media interaktif yang dapat diakses secara gratis. Hal yang paling menarik dari *Wordwall* ini banyak fitur-fitur games. Seperti yang dijelaskan oleh Maghfiroh (2018) pada penelitiannya yang dilakukan bahwa dalam pembelajaran di negara-negara yang kualitas pendidikannya maju, seperti Inggris dan Amerika Serikat guru telah menggunakan media interaktif *Wordwall*. Namun, di Indonesia sendiri penggunaan media interaktif *Wordwall* belum dikenal secara luas, terutama di sekolah tempat penulis melaksanakan penelitian. Sehingga menjadi dasar yang kuat dalam penelitian ini untuk mengatasi permasalahan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Karena selain belajar, peserta didik juga dapat bermain sehingga peneliti berharap agar media interaktif *Wordwall* ini dapat efektif digunakan untuk proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengambil Judul Penelitian tentang **‘Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall Quiz***

Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Kelas IV SDN 107399 Bandar Khalipah T.A. 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka identifikasi masalah penelitian adalah sebagai berikut :

1. Media yang digunakan belum mampu menarik perhatian peserta didik agar aktif dalam pembelajaran.
2. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.
3. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media yang menarik dan menyenangkan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
4. Belum digunakannya Media Interaktif *Wordwall Quiz* di SDN 107399 Bandar Khalipah terkhusus di kelas IV.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah yang ingin peneliti batasi yaitu Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Wordwall Quiz* Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Bab 8 Membangun Masyarakat yang Beradab Kelas IV SDN 107399 Bandar Khalipah T.A 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan identifikasi masalah, didapatkan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh media interaktif berbasis *Wordwall Quiz* terhadap hasil belajar IPAS pada kelas IV SDN 107399 Bandar Khalipah T.A. 2023/2024”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini disusun berdasarkan perumusan masalah yang ada, adapun tujuan penelitian ini yaitu “Untuk mengetahui adanya Pengaruh Media Interaktif Berbasis *Wordwall Quiz* terhadap hasil belajar IPAS pada kelas IV SDN 107399 Bandar Khalipah T.A. 2023/2024”.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan informasi tentang media interaktif *Wordwall quiz* yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan referensi penelitian maupun makalah yang dapat memberikan informasi tentang proses belajar mengajar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terkait materi yang disampaikan.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dijadikan sebagai gambaran untuk guru mempergunakan media interaktif berbasis *Wordwall* dalam proses belajar mengajar dengan penerapan teknologi.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan perbaikan untuk menjadikan salah satu media interaktif berbasis *Wordwall* sebagai media mengajar.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan peneliti untuk menjadi calon guru yang profesional.

5. Bagi Peneliti Lain

Dapat digunakan sebagai bahan atau sumber data untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan penggunaan media interaktif *wordwall quiz* terhadap hasil belajar IPAS

