

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran abad 21 tidak terlepas dari proses adaptasi pembelajaran berbasis teknologi, informasi, dan komunikasi baik bagi siswa maupun guru. Saat ini penting sekali mengadaptasi teknologi ke dunia pendidikan demi mengupayakan kualitas pendidikan di Indonesia yang lebih baik. Dalam usaha meningkatkan kualitas pendidikan perlunya meningkatkan hasil belajar siswa di setiap jenjang pendidikan. Hal ini tidak terlepas dari peran guru sebagai seorang pendidik. Penggunaan media, model, metode, dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam mengajar sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik baik dari segi afektif, kognitif dan psikomotorik yang dicapai peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Pembelajaran adalah suatu interaksi antara pendidik dengan peserta didik pada proses pengenalan ilmu dan pengetahuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam bidang pelajaran tertentu, yang didukung oleh beberapa komponen didalamnya. Komponen pembelajaran merupakan bagian-bagian yang diperlukan dan berperan penting dalam proses belajar mengajar. Komponen pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

Salah satu cara penyampaian informasi pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu dengan menghadirkan media. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena sebagai alat bantu yang dapat mempermudah penyampaian materi pada proses belajar mengajar. Adanya media akan memudahkan seseorang

menyampaikan informasi. Arsyad (2017, h. 19) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Media pembelajaran ditujukan untuk meningkatkan daya serap belajar dan daya ingat siswa. Beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu: (1) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan; (2) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik; (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; (4) efisiensi dalam waktu dan tenaga; (5) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa (Arsyad. 2017, h. 25-27). Media pembelajaran terus mengalami perkembangan yang pesat dan beragam. Salah satu contoh jenis media yang tengah berkembang saat ini ialah media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital banyak digunakan guru karena membantu dalam proses perwujudan pembelajaran yang interaktif.

Mengacu pada tuntutan abad 21 dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, penggunaan media berbasis digital dalam proses pembelajaran perlu diterapkan guna menciptakan pola pikir siswa yang lebih kritis dan kreatif, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan gambaran keterampilan siswa setelah melalui proses pembelajaran yang tidak hanya dapat diukur dengan angka saja, tetapi juga diukur dengan sikap dan perilaku. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan suatu kemajuan yang diraih setelah melakukan proses pembelajaran. Faktor pendukung hasil belajar diantaranya ialah mutu pendidikan, proses belajar siswa, lingkungan sosial, serta kualitas pendidik.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang bersifat konseptual dan kontekstual yang bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar, meliputi fenomena alam dan sosial. Pada proses pembelajarannya, sering

kali peserta didik merasa jenuh dan sulit untuk dipahami. Ditambah lagi dengan kondisi guru yang kesulitan mengadakan media pembelajaran interaktif yang tepat agar proses pembelajaran IPAS tidak jenuh dan membosankan. Berdasarkan permasalahan tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis digital perlu diterapkan untuk menciptakan suasana kelas menjadi lebih aktif sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru wali kelas IV SDN 101765 Bandar Setia Ibu Wahyuni Lilis, S.Pd. dan observasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS dirasa belum mencapai kriteria yang sesuai dengan tuntutan kurikulum sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang cenderung rendah. Salah satu faktor penyebab rendahnya nilai ulangan IPAS siswa adalah kurangnya penerapan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta terintegrasi dengan perkembangan teknologi. Guru cenderung menggunakan media pembelajaran konvensional dan tidak memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajarannya. Permasalahan tersebut membuat siswa mudah jenuh sehingga tidak berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Merujuk pada nilai ujian UTS (Ulangan Tengah Semester) siswa kelas IV A dan IV B SDN 101765 Bandar Setia T.A 2023/2024, menunjukkan bahwa nilai UTS khususnya pada mata pelajaran IPAS sebagian siswa mendapat nilai dibawah KKM (Ketuntasan Kriteria Minimal) dengan KKM 65.00. Dari perbedaan kedua kelas yang ada yaitu kelas IV A dengan kelas IV B bahwa kelas IV A memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi dibanding kelas IV B dalam mata pelajaran IPAS yaitu sebesar 65.70 dengan 64.85, meskipun begitu masih ada sebagian siswa yang tidak memiliki nilai di atas KKM 65.00. Dari kedua kelas tersebut dapat disimpulkan

bahwa hasil belajar peserta didik untuk mata pelajaran IPAS tidak tuntas KKM atau tergolong rendah. Berikut hasil observasi di kelas IV A dan IV B rata-rata dari kedua kelas yang tuntas dan tidak tuntas KKM untuk mata pelajaran IPAS disajikan pada bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 1. 1 Tabel Hasil Evaluasi Tengah Semester IPAS

Kelas	Siswa Tuntas KKM	(%)	Siswa Tidak Tuntas KKM	(%)	KKM	Rata-Rata Nilai Kelas
IV A	9 Siswa	45%	11 Siswa	55%	65.00	65.70
IV B	8 Siswa	38%	13 Siswa	62%	65.00	64.85

Berdasarkan permasalahan tersebut, pada mata pelajaran IPAS khususnya materi “Aku dan Kebutuhanku” dibutuhkan media pembelajaran bersifat interaktif dan terintegrasi dengan perkembangan teknologi yang mampu meningkatkan minat belajar siswa sehingga berdampak terhadap hasil belajarnya. Sejalan dengan pendapat Suhelayanti (2023, h. 16) yang mengatakan bahwa mata pelajaran IPAS membutuhkan bantuan media interaktif untuk mengatasi kejenuhan siswa pada materi pembelajaran yang bersifat konseptual dan kontekstual.

Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dapat diterapkan oleh guru ialah media *wordwall*. *Wordwall* adalah salah satu media berbasis *website* yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif. *Wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif yang memiliki variasi permainan dengan memanfaatkan teknologi *smartphone* atau pun laptop yang mempermudah siswa beraktivitas di kelas (Purnamasari dkk., 2022, h. 72). *Wordwall* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan bagi peserta didik. Aplikasi *wordwall* memuat gambar, audio, animasi, dan permainan interaktif yang

dapat membuat siswa tertarik. Aplikasi berbasis *website* ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan dan sebagainya. Aplikasi ini dapat diakses secara gratis mau pun premium. Pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya secara daring, dapat diunduh dan dicetak. *Wordwall* menyediakan 18 *template* yang dapat di akses secara gratis, sehingga pengguna dapat berganti *template* aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah. Guru juga dapat menjadikan konten buatannya sebagai tugas.

Selain media pembelajaran berbasis *website wordwall*, media interaktif lainnya yang dapat digunakan oleh guru yaitu media pembelajaran *Quizizz*. *Quizizz* adalah aplikasi untuk membuat materi pembelajaran berbasis kuis yang memungkinkan guru untuk memasukkan kata, kalimat, gambar, audio dan video untuk memudahkan siswa memahami materi (Purba. 2019, h. 33). *Quizizz* dapat memberikan ruang dan waktu yang cukup bagi siswa untuk belajar sehingga bisa mencapai tujuan belajar siswa. *Quizizz* memiliki fungsi utama untuk meningkatkan daya ingat siswa. Bahkan juga memungkinkan guru mengevaluasi kemajuan kelas tentang apa yang telah dipelajari siswa dengan bentuk kuis. Media pembelajaran *Quizizz* memiliki kelebihan yang dapat digunakan sebagai evaluasi kemajuan kelas, diantaranya: 1) Bisa didapatkan secara gratis; 2) Tampilan menarik; 3) Guru dapat memberikan soal dengan beberapa menu pilihan yang guru inginkan; 4) Tersedia menu pekerjaan rumah (PR); 5) Dapat menentukan waktu pengerjaan pada masing-masing soal; 7) Memungkinkan kompetisi siswa melalui perankingan sehingga siswa bisa lebih semangat dan terpacu untuk bisa menyelesaikan permainan tanpa sadar belajar sambil bermain; 8) Bisa menggunakan bahan ajar (soal kuis atau materi) dari pengguna lain sesuai topik yang kita ajarkan; 9) Dapat diterapkan pada semua mata

pelajaran; 10) Bisa mereview pertanyaan yang diberikan setelah mengerjakan soal. 11) Terdapat slide untuk presentasi; 12) Dapat menyimpan hasil belajar dalam bentuk *file excel*.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Website Wordwall* dan *Quizziz* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 101765 Bandar Setia”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terjadi sebagai berikut:

1. Mata Pelajaran IPAS dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang menarik dan membosankan.
2. Siswa berperan pasif dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Guru masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional berupa media karton gambar.
4. Hasil belajar IPAS peserta didik belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah diterapkan untuk menghindari penyimpangan atau pun perluasan pokok masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan konteks pembahasan sehingga penelitian akan tercapai. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN 101765 Bandar Setia T.A 2023/2024.

2. Media pembelajaran yang diteliti adalah media *website wordwall* dan media *quizizz paper mode*.
3. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah IPAS yang berfokus pada IPS bab 7 “Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?” pada materi topik A “Aku dan Kebutuhanku”.
4. Hasil belajar IPAS siswa kelas IV saat proses pembelajaran menggunakan pengukuran hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest*.
5. Hasil belajar yang dinilai yaitu ranah kognitif.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *website wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 101765 Bandar Setia?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 101765 Bandar Setia?
3. Apakah hasil belajar IPAS siswa kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website wordwall* lebih tinggi dari pada media pembelajaran berbasis *quizizz* di SDN 101765 Bandar Setia?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis *website wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 101765 Bandar Setia.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 101765 Bandar Setia.

3. Untuk mengetahui apakah hasil belajar IPAS siswa kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website wordwall* lebih tinggi dari pada media pembelajaran berbasis *quizizz* di SDN 101765 Bandar Setia.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, dan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan sebagai pedoman yang dapat memberikan informasi adanya pengaruh media pembelajaran *website wordwall* dan *quizizz*.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Universitas Negeri Medan

Hasil penelitian di perdayakan sebagai rujukan bacaan penelitian pada bidang pendidikan mengenai media pembelajaran *website wordwall* dan *quizizz* yang efektif untuk diimplementasikan.

- b. Bagi SDN 101765 Bandar Setia

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan dan sumbangan pemikiran yang diperuntukkan guru-guru dalam merencanakan rancangan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi salah satunya pada media pembelajaran *website wordwall* dan *quizizz*.

- c. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat sebagai peningkatan kualitas diri dalam mengembangkan kemampuan menulis karya ilmiah.