

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok untuk dilakukan oleh setiap peserta didik. Hal ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung kepada bagaimana pengalaman proses belajar setiap peserta didik sebagai seorang pelajar. Pada saat proses pembelajaran, peserta didik akan berinteraksi dengan beberapa sumber belajar, tidak hanya guru melainkan berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut peserta didik harus aktif dan tekun dalam belajar.

Belajar merupakan proses dimana seseorang melakukan upaya sadar untuk mengubah sikap dan perilaku dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dari memiliki sikap yang tidak baik menjadi baik, dari tidak ahli menjadi ahli dalam melakukan segala sesuatu (Wahab & Rosnawati, 2021, hal. 1). Melalui belajar seseorang akan mengalami suatu perubahan dalam dirinya. Perubahan- perubahan yang terjadi tersebut yaitu berupa perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek- aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Perubahan tersebut hanya akan terjadi ketika peserta didik mengikuti keseluruhan dari kegiatan belajar dengan baik.

Proses belajar terdiri dari beberapa tahapan, yaitu tahap informasi, transformasi, dan evaluasi (Wahab & Rosnawati, 2021, hal. 9). Tahap informasi adalah tahapan dimana guru memberikan penjelasan atau penjabaran mengenai struktur pengetahuan. Tahap transformasi adalah proses peralihan atau pemindahan struktur pengetahuan yang artinya guru mentransfer materi yang dipelajari kepada peserta didik. Tahap evaluasi yaitu proses yang dilakukan oleh guru dengan memberikan tes kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai keseluruhan dari proses belajar yang telah dilewati.

Guru memiliki posisi yang sangat penting dalam proses belajar. Guru memiliki wewenang sebagai fasilitator dalam dunia pendidikan. Di dalam kelas, guru dan peserta didik harus dapat berinteraksi dengan baik. Interaksi antara guru dan peserta didik menjadi suatu hal yang sangat berpengaruh pada hasil belajarnya. Jika interaksi guru dan peserta didik berjalan dengan baik, aspek-aspek yang diterima dalam proses belajar dapat menjadi prestasi belajar bagi peserta didik.

Dewasa ini, anak sekarang dituntut untuk dapat menguasai semua bidang ilmu pengetahuan, salah satunya yaitu Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah salah satu bidang ilmu pengetahuan yang harus diterapkan pada lembaga pendidikan formal yaitu Sekolah Dasar (Farida, Chasanatun, & Khamida, 2023). Bahasa Indonesia dianggap penting karena bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional yang dijadikan sebagai alat komunikasi untuk kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, bahasa berperan penting untuk membentuk tingkah laku anak dalam berbahasa.

Sedangkan, menurut (Oktaviani, Suwatra, & Murda, 2019), Bahasa Indonesia adalah bidang ilmu yang dapat menanamkan dan mengembangkan tingkat pengetahuan, keterampilan anak dalam berbahasa dan sikap positif kepada bahasa dan sastra Indonesia. Maka dari itu, bidang ilmu ini tidak hanya menanamkan dan mengembangkan tingkat pengetahuan anak berdasarkan teorinya dan keterampilan berbahasanya saja, melainkan juga dapat mengembangkan tingkah laku positif anak tersebut terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

Bahasa Indonesia sangatlah penting bagi kehidupan sehari-hari, karena bidang ilmu pengetahuan ini digunakan sebagai alat untuk berpikir secara logis (Handayani & Subakti, 2021). Tidak hanya itu, bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia anak dengan efektif dan tepat. Bahasa Indonesia juga dapat meningkatkan rasa percaya diri, serta mengajarkan keterampilan membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara.

Tujuan utama mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada kelas 1 SD yaitu untuk mengenalkan huruf-huruf, membaca dan bagaimana melafalkan huruf-huruf tersebut dengan benar. Sekarang ini kemampuan peserta didik dalam membaca sangat memprihatinkan. Padahal membaca adalah hal yang paling utama untuk memulai proses pendidikan. Ketidakmampuan peserta didik dalam membaca akan berakibat pada proses belajarnya. Peserta didik akan kesulitan dalam menyimak, melafalkan dan menulis. Hal tersebut pasti akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Tidak hanya akan berpengaruh pada mata pelajaran bahasa Indonesia saja, melainkan juga pada mata pelajaran lainnya.

Hasil belajar adalah perubahan nyata tingkah laku peserta didik setelah terlaksananya proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan (Putri, 2019). Hasil belajar yang nilainya dibawah KKM merupakan suatu masalah dalam suatu proses pembelajaran. Rendahnya hasil belajar dapat disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya yaitu pendidik kurang berinovasi dalam menentukan media pembelajaran yang cocok. Hal tersebut akan menyebabkan suasana pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan, sehingga peserta didik menjadi kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Sebagai seorang pendidik, untuk mencapai hasil belajar peserta didik yang maksimal guru harus selalu melakukan pembaharuan pada setiap proses pembelajarannya. Pendidik yang profesional selalu memiliki ide- ide yang kreatif untuk membuat lingkungan belajar menjadi menarik dan menyenangkan. Adapun karakteristik cara belajar anak salah satunya yaitu anak belajar paling baik ketika apa yang dipelajarinya bermakna, menarik dan fungsional. Maksud menarik disini berarti peserta didik akan semangat jika guru menyajikan pembelajaran dengan cara yang menarik seperti menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti dengan wali kelas 1 SD Negeri 232 Palembang pada tanggal 30 Januari 2023 menyatakan bahwa di dalam 1 kelas berjumlah sebanyak 23 orang peserta didik, peserta didik berjenis kelamin laki-laki berjumlah sebanyak 12 orang dan perempuan sebanyak 11 orang. Observasi yang dilakukan mengenai mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi dengan

pokok bahasan mengenal huruf 'm' dengan huruf vokal menjadi suku kata dan kata diperoleh informasi bahwa :

1. Belum digunakannya media aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 1 SD Negeri 232 Palembang.
2. Terdapat peserta didik yang belum lancar membaca dan sulit dalam menangkap pembelajaran.
3. Terdapat peserta didik yang masih kesulitan dalam melengkapi nama benda dengan suku kata yang diawali huruf 'm'.

Hal tersebut menjadi penyebab dari rendahnya hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi dengan pokok bahasan mengenal huruf 'm' dengan huruf vokal menjadi suku kata dan kata.

Dari permasalahan yang telah disebutkan di atas, maka perlu adanya langkah dalam membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia yaitu salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Pada penelitian ini peneliti mencoba memanfaatkan media pembelajaran berupa media aplikasi *wordwall*.

Media pembelajaran aplikasi *wordwall* adalah platform pembelajaran online yang dapat digunakan oleh seorang pendidik untuk membuat materi pembelajaran berupa aktivitas interaktif seperti kuis, *puzzle* kata, kartu memori, dan berbagai jenis permainan pendidikan lainnya. Media pembelajaran aplikasi *wordwall* ini dapat dijadikan sebagai pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan

berpartisipasi bagi peserta didik. Dengan fitur- fiturnya, aplikasi ini dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penggunaan media pembelajaran aplikasi *wordwall*. Penelitian yang dilakukan oleh Mhawar Alfian Nisa dan Ratnawati Susanto (2022) yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* dalam Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar “. Jenis metode yang digunakan adalah metode *survei* dengan menggunakan kuesioner (angket) Populasi dari penelitian ini yaitu peserta didik kelas V di SD Negeri Kapuk Muara 03 Jakarta Utara tahun ajaran 2021/2022. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} (11, 796) > t_{tabel} (2, 045)$ yang mana H_0 ditolak dan H_a diterima, maka artinya terdapat pengaruh penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Khofifah Indra Sukma dan Trisna Handayani (2022) dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Quiz terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar “. Populasi penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IV di SD Negeri Pasir Putih 03 dengan sampel sebanyak 35 peserta didik kelas eksperimen dan 34 peserta didik sebagai kelas kontrol. Metode yang digunakan metode eksperimen dengan desain *quasi experimental design* tipe *posttest only group design*. Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa nilai uji t diperoleh nilai $t_{hitung} (8,151) > t_{tabel} (1,993)$ yang mana H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka artinya terdapat pengaruh media interaktif berbasis *wordwall quiz* terhadap hasil belajar IPA di Sekolah Dasar.

Dalam konteks pengajaran pada tingkat Sekolah Dasar kelas 1, aplikasi *wordwall* ini dapat menjadi media yang efektif untuk membangun dasar-dasar keterampilan membaca dan menulis. Dengan tampilannya yang dapat menarik perhatian peserta didik dan mudah untuk digunakan, media aplikasi *wordwall* ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, memotivasi mereka untuk aktif belajar, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan paparan di atas, untuk mengetahui apakah media pembelajaran aplikasi *Wordwall* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik kelas 1 di SD Negeri 232 Palembang, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas 1 di SD Negeri 232 Palembang”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Supaya penelitian ini tidak menyimpang dari permasalahan yang hendak dibahas, maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh media pembelajaran aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelas 1 di SD Negeri 232 Palembang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, terdapat rumusan masalah yang hendak diteliti yaitu : “ Apakah ada pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia kelas 1 di SD Negeri 232 Palembang ? “.

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu : Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 di SD Negeri 232 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat secara teoritis dan praktis.

a) Secara Teoritis

Memberikan kontribusi dalam membuktikan pengaruh teori pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas 1 di SD Negeri 232 Palembang.

b) Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik, guru dan sekolah. Manfaat praktis ini diuraikan sebagai berikut.

1) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan peserta didik, dapat meningkatkan motivasi belajar dan juga dapat memperbaiki hasil belajarnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi guru untuk memberi variasi khususnya pada media yang digunakan saat melaksanakan pembelajaran di kelas.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini penulis harap dapat menjadi sumber informasi bagi sekolah.

4) Bagi Peneliti yang akan Datang

Penelitian ini penulis harap dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai pengaruh media pembelajaran aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1, serta dapat menjadi referensi untuk penelitian yang akan datang.