

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berperan penting dalam kehidupan manusia karena memiliki kemampuan untuk mengubah keadaan seseorang menjadi lebih baik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Yusuf, 2018, h. 10) yang mengungkapkan bahwa dengan adanya usaha pendidikan dapat mengarahkan potensi peserta didik secara maksimal untuk membawa ke arah suatu kepribadian dan kualitas hidup yang sebaik-baiknya. Dengan demikian, pendidikan yang berkualitas dapat membantu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi yang memiliki kemampuan untuk mengembangkan diri setiap orang untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan.

Pendidikan sangat identik dengan belajar. Pendidikan adalah pengajaran yang diberikan oleh orang-orang di sekolah sebagai tempat mereka mengajar. Di Indonesia, ada berbagai jenjang formal pendidikan, mulai dari PAUD/TK, SD, SMP, SMA, dan perguruan tinggi. Pendidikan dasar di Indonesia adalah Sekolah Dasar yang berlangsung selama enam tahun. Menurut (Suparlan, 2020, h. 23) Sekolah Dasar ditetapkan sebagai jenjang pendidikan formal pertama untuk mempersiapkan ke jenjang pendidikan berikutnya, agar siswa memiliki kemampuan dan bekal yang kokoh dalam berinteraksi pada kehidupan sosial kemasyarakatan. Oleh karena itu, pembelajaran di tingkat SD harus berjalan sebaik mungkin, agar dapat mencapai sasaran dan tujuan dari pembelajaran.

Berbagai disiplin ilmu diajarkan di sekolah dasar, salah satu diantaranya yaitu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Menurut (Nanggala, 2020, h. 198) salah satu tujuan dari PPKn dimaksudkan untuk mendidik warga negara Indonesia agar menjadi warga negara yang berpengetahuan dalam hal apapun serta memiliki berperilaku baik. Dengan demikian, mata pelajaran PPKn dianggap penting untuk diajarkan pada siswa di tingkat SD. Alasannya, karena mata pelajaran ini merupakan salah satu bentuk keikutsertaan untuk menjadi warga negara yang memiliki rasa nasionalisme dan patriotisme. Salah satu diantaranya melalui materi keragaman sosial budaya masyarakat. Adanya budaya yang berbeda, siswa dapat belajar untuk saling toleransi dan memahami bahwa setiap orang ada hak untuk hidup dan berkembang sesuai dengan tatanan sosial budayanya.

Proses belajar yang baik akan menghasilkan peserta didik unggul yang dapat mengembangkan potensinya secara maksimal. Pada proses pembelajaran hendaknya guru sebagai tenaga pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan inovatif serta menyenangkan, sehingga dapat memotivasi siswa untuk ikut serta berpartisipasi aktif saat berlangsungnya proses pembelajaran. Hal ini akan mempengaruhi dalam tercapainya hasil belajar secara optimal yang sesuai dari harapan guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Senin, 12 Februari 2024 bersama guru kelas VA SD Negeri 006 Palembang, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn kurang maksimal. Nilai KKM di SDN 006 Palembang adalah 70. Namun ditinjau dari hasil belajar segi aspek kognitifnya, dari jumlah 25 siswa yang nilainya tuntas hanya 40% dan yang tidak tuntas ada

sebanyak 60%. Data menunjukkan bahwa hanya 10 siswa dari total siswa kelas VA yang tuntas, dan 16 siswa lainnya memiliki nilai di bawah rata-rata KKM. Dengan demikian, tingkat keberhasilan siswa dianggap masih rendah. Menurut pendapat (Setianingsih, Afiani, & Mirnawati, 2021, h. 26) ini terjadi sebagai akibat dari siswa yang kurang termotivasi dalam belajar, sehingga kegiatan belajar mengajar terasa monoton dan membosankan. Selain itu juga menurut (Nurgiansah, Pratama, & Nurchotimah, 2021, h. 11) banyak siswa yang menganggap bahwa PPKn adalah salah satu pelajaran yang membosankan dan tak sedikit dari siswa juga mengeluhkan terlalu banyak materi yang harus dikuasai, sehingga sulit bagi siswa dalam memahami materi yang diberikan, terutama materi keragaman sosial budaya masyarakat. Siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang dikatakan guru. Guru belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini menjadi salah satu alasan dari rendahnya hasil belajar PPKn pada siswa.

Jika seorang guru dapat mengubah sesuatu agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka kegiatan belajar akan dapat berlangsung secara optimal. Proses pembelajaran yang berkualitas juga dapat menyebabkan hasil belajar siswa yang baik. Dengan demikian, guru harus bijak saat menentukan media yang dapat menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran agar pembelajaran berhasil dan mencapai tujuan yang diinginkan.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dijadikan pilihan bagi seorang guru dalam meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam belajar yaitu dengan menggunakan *game* edukasi *wordwall*. Menurut (Sari & Yarza, 2021, h.

196) *wordwall* merupakan sebuah website yang mampu menarik perhatian siswa sebagai sumber belajar dan evaluasi belajar berbasis *online*. Oleh karena itu, diharapkan dengan adanya penggunaan media *game* edukasi *wordwall* ini dapat membuat suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Penelitian sebelumnya yang dapat mendukung penelitian ini untuk mendorong pemilihan media pembelajaran *wordwall* sebagai upaya dalam peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian dari (Akbar & Hadi, 2023) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran *wordwall*. Kegiatan belajar mengajar dengan media *Wordwall* memberikan dampak yang besar pada hasil belajar peserta didik, seperti yang dapat dilihat dari hasil perhitungan *Effect Size* (ES). Hal ini ditunjukkan dari nilai 1,9 yang menunjukkan bahwa ES termasuk kategori tinggi dengan persentase 79,4%.

Dengan mempertimbangkan hasil penelitian sebelumnya, maka dalam penelitian ini akan lebih menekankan pada hasil belajar kognitif siswa. Terdapat hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian dari (Akbar & Hadi, 2023), yaitu terletak pada fitur template *game* yang digunakan. Pada penelitian tersebut menggunakan fitur *template* yang disediakan secara gratis dari website *wordwall*. Adapun dalam penelitian ini nantinya peneliti akan menggunakan situs website *wordwall* dengan sistem berbayar, karena sistem berbayar memiliki kelebihan yakni mendapatkan berbagai template *game* beragam. Hal ini dapat menjadi poin tambahan untuk membantu meningkatkan hasil belajar PPKn siswa.

Berdasarkan apa yang telah disebutkan di atas, peneliti memutuskan penelitian ini penting dilakukan agar dapat mengetahui apakah terdapat dampak

yang signifikan dari penggunaan media *game* edukasi *wordwall* pada hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn. Oleh karena itu, peneliti akan mengangkat masalah dengan judul “**Pengaruh Media *Game* Edukasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PPKn Kelas V SDN 006 Palembang**”.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang yang telah disebutkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan berikut:

1. Pembelajaran PPKn masih bersifat monoton, sehingga dianggap membosankan dan tidak disukai siswa.
2. Masih rendahnya hasil belajar PPKn siswa di SD Negeri 006 Palembang ditinjau dari aspek kognitif.
3. Kurangnya antusias siswa dalam proses pembelajaran PPKn
4. Terlalu banyak materi yang harus dikuasai pada pembelajaran PPKn sehingga sulit bagi siswa untuk memahami materi yang diberikan.
5. Pendidik belum menerapkan pembelajaran yang interaktif seperti halnya penggunaan *game* edukasi pada proses pembelajaran PPKn.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Peneliti membatasi lingkup masalah agar terarah dan tidak begitu lebar cakupannya. Jadi, fokus penelitian ini hanya pada masalah berikut:

- a. Penggunaan media *game* edukasi *wordwall* dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Subjek penelitian ini ialah siswa/i kelas V SDN 006 Palembang semester genap tahun ajaran 2023/2024.

- c. Hasil belajar kognitif siswa pembelajaran PPKn materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat.

1.2.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah ada pengaruh media *game* edukasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn kelas V SDN 006 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu agar dapat mengetahui pengaruh media *game* edukasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn kelas V SDN 006 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan di bidang pendidikan. Berikut adalah beberapa keuntungan yang diharapkan dari penelitian ini:

1.4.1 Secara Teoritis

Dengan menggunakan *game* edukasi *wordwall* dalam proses pembelajaran PPKn, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumbangan, wawasan dan ilmu pengetahuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4.2 Secara Praktis

a. Bagi Pendidik

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan salah satu pilihan dan alternatif bagi guru untuk mewujudkan pembelajaran interaktif di kelas.

b. Bagi Peserta Didik

Diharapkan agar dapat meningkatkan hasil belajar mereka dengan menggunakan media *game* edukasi *wordwall*, yang akan memberikan pengalaman baru dalam belajar.

c. Sekolah

Diharapkan dapat memberikan alternatif dan pengarahannya terhadap pihak sekolah sebagai upaya menginovasikan pembelajaran agar dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan agar dapat mencapai tujuan dari keseluruhan proses pembelajaran yang optimal.

d. Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat berguna sebagai referensi dan bahan kepustakaan untuk peneliti yang nantinya akan melakukan penelitian yang serupa di masa mendatang.