

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki fungsi yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan kita, sebab melalui pendidikan kita dapat memperbaiki kondisi menjadi lebih baik. Tanpa pendidikan suatu Negara akan mengalami penurunan kualitas di berbagai aspek. Pendidikan merupakan suatu proses komunikasi antara pengajar dan murid dengan maksud untuk mewujudkan target pembelajaran yang telah ditetapkan, yang terjadi dalam sebuah konteks tertentu. Ini juga dapat dilihat sebagai transfer pengetahuan antara pengajar dan murid, mencakup pengetahuan, sikap, serta karakter yang positif. Kualitas pembelajaran yang efektif biasanya dinilai dari atmosfer di dalam ruangan serta hubungan yang terjalin antara pengajar dengan murid.

Teknologi telah menjadi sarana yang efektif dalam menarik minat siswa untuk belajar. Dalam konteks ini, pengembangan pembelajaran yang didukung oleh komputer telah dilakukan secara luas, menawarkan berbagai jenis media yang menyajikan konten baik dalam format teks, suara, maupun gambar dengan cara yang menarik dengan adanya media yang inovatif, siswa diharapkan mampu menguasai pelajaran dengan lebih baik, yang pada gilirannya dapat berkontribusi secara positif terhadap pencapaian akademis mereka. Diharapkan juga bahwa pemanfaatan media ini dapat memberikan dorongan tambahan bagi semangat belajar siswa (Nurfadillah et al., 2021).

Mata pelajaran bahasa Indonesia sampai sekarang masih sering dipandang membosankan oleh beberapa siswa. Hal ini disebabkan oleh penerapan cara mengajar yang ketinggalan zaman, di mana guru hanya menjelaskan materi dan memberikan tugas tanpa didukung oleh media yang cukup untuk membantu proses belajar. Akibatnya, siswa merasa jenuh dan menganggap proses belajar mengajar menjadi monoton. Oleh sebab itu, sangat penting untuk menentukan pendekatan, metode, media, dan evaluasi yang sesuai dalam mata pelajaran bahasa Indonesia supaya aktivitas belajar menjadi makin menarik dan tidak membosankan (Sijabat et al., 2024).

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan bersama guru kelas III SD Negeri 231 Palembang pada tanggal 19 Oktober 2024, ditemukan data bahwa dari total 27 siswa, hanya 12 siswa yang mencapai nilai KKM (kreteria ketuntasan minimal), sedangkan 15 siswa memperoleh nilai di bawah KKM (kreteria ketuntasan minimal), dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Permasalahan yang mempengaruhi hasil belajar di SD Negeri 231 Palembang yaitu siswa yang kurang tertarik dalam proses pembelajaran karena metode yang digunakan kurang menarik atau terlalu monoton, sehingga membuat siswa merasa lebih cepat bosan dan sulit memahami materi. Hal ini menunjukkan masih ada siswa yang ngobrol saat guru menjelaskan materi, siswa merasa bosan karena pembelajaran tidak mengandung unsur permainan. Dari permasalahan tersebut berdampak pada hasil belajar siswa, sehingga siswa yang memiliki nilai rendah dan memiliki kesulitan mengerjakan soal ujian akan dilakukan remedial untuk memperbaiki nilai agar mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Adapun solusi dalam penyelesaian masalah di atas dengan menggunakan pendekatan pengajaran yang tepat untuk memperbaiki prestasi belajar peserta didik dalam pelajaran bahasa Indonesia. Model pembelajaran tersebut adalah menggunakan aplikasi *Wordwall*. Dengan penerapan inovasi melalui *wordwall* yang dilakukan oleh pengajar dalam proses pembelajaran khususnya di bidang bahasa Indonesia, hal ini akan memberikan keuntungan besar bagi siswa sehingga saat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik bagi mereka. Ini akan mendukung pencapaian hasil belajar yang memuaskan dan tuntas sesuai dengan nilai yang diinginkan oleh pengajar. Aplikasi *wordwall* ini juga tersedia dengan berbagai pilihan, seperti kuis dalam kotak, teka-teki, dan permainan serta banyak variasi lainnya.

Media *Wordwall* diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik tanpa harus selalu bergantung pada buku atau penjelasan dari pengajar dan *Wordwall* bisa digunakan untuk memantau perkembangan kemampuan siswa. Dengan cara ini, hal ini akan sangat berkontribusi pada peningkatan semangat belajar siswa yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar mereka (Andini et al., 2023).

Peneliti mempunyai kajian relevan terdahulu yang di mana memiliki permasalahan yang sama sehingga bisa di jadikan sebagai pendukung dalam penelitian yaitu pada jurnal. Deni Okta Nadia & Desyandri (2022) menemukan bahwa *wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar. Siagin (2023) juga membuktikan bahwa media ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada mata pelajaran matematika. Namun, belum

banyak penelitian mengkaji pengaruh *wordwall* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia dalam aspek keterampilan berbicara, khususnya pada kelas rendah.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa di SD Negeri 231 Palembang”**.

2.1 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat di identifikasikan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang aktif karena sebagian besar di dominasi oleh guru.
2. Guru belum menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa, seperti penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Hasil belajar siswa cenderung rendah.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan aplikasi *Wordwall*.
2. Fokus penelitian ini yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Cakupan materi yang diteliti pada penelitian ini hanya berfokus pada materi tema 7 “perkembangan teknologi”, subtema 4 “perkembangan teknologi transportasi”, pembelajaran 2.

4. Subjek penelitian yaitu di ambil dari kelas III B dan III C SD Negeri 231 Palembang.

1.2.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Adakah pengaruh penggunaan media berbasis aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa di SD Negeri 231 Palembang?”.

3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini disusun berdasarkan perumusan masalah yang ada, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu “untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media berbasis aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 231 Palembang”.

4.1 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1.4.1 Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan mutu kualitas pendidikan di Indonesia dan juga memperkaya pemahaman serta pengetahuan secara signifikan.

1.4.2 Secara Praktis

1. Bagi Guru

Dapat berfungsi sebagai acuan untuk para pengajar untuk menangani sebuah masalah yang timbul selama proses pengajaran di dalam kelas, khususnya dalam usaha untuk memperbaiki hasil belajar siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia.

2. Bagi Peserta Didik

Dapat memotivasi siswa agar lebih bersemangat dan mampu memahami materi pelajaran bahasa indonesia dengan baik demi mencapai hasil belajar yang lebih memuaskan

3. Bagi Sekolah

Bisa menjadi saran dan memberikan andil dalam memajukan serta memberikan dampak untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah selama berlangsungnya aktivitas belajar mengajar di ruang kelas.