

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha untuk meningkatkan kapasitas manusia lewat proses belajar. Melalui pengalaman belajar, diharapkan para siswa mampu menjadi individu yang lebih baik dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Pendidikan memiliki peran krusial dalam proses pengajaran, agar para siswa memperoleh pendidikan yang layak. Baik di bidang agama ataupun ilmu pengetahuan, pendidikan merupakan sarana untuk membantu manusia bertahan di dalam masyarakat (Sapriyah, 2019). Dengan demikian, Proses belajar tidak bisa dipisahkan dari media pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai sarana untuk memudahkan kegiatan belajar dan mendukung pengajaran guru dalam menyampaikan informasi. Pembelajaran disekolah memiliki peran penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pengajar dan murid memiliki peran dan kewajiban yang penting dalam melaksanakan proses belajar. Jadi, seorang pengajar yang ahli harus bisa mendidik, mengajar, memberikan bimbingan, serta mampu menerapkan metode dan mampu mengevaluasi siswa.

Bahasa Indonesia adalah sarana berkomunikasi yang menjadi salah satu identitas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa resmi. Pentingnya pelajaran Bahasa Indonesia untuk diajarkan di semua tingkat pendidikan karena bahasa Indonesia merupakan dasar dari semua pembelajaran. Berdasarkan tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia yang

tercantum dalam PERMENDIKNAS RI nomor 22 Tahun 2006, dinyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia berfokus pada pengembangan kemampuan komunikasi para siswa. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar mencakup empat aspek keterampilan bahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Sehubungan dengan pembelajaran yang telah dilaksanakan, tentu ada hasil yang diperoleh siswa.

Hasil belajar dalam konteks pendidikan berfungsi sebagai indikator kualitas pendidikan. Hasil belajar merupakan tahap akhir dari proses belajar yang dilalui siswa setelah menjalani penilaian mengenai pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki mereka (Amril & Hader, 2023). Hasil belajar dapat dianggap sebagai ukuran yang menunjukkan sejauh mana kemampuan dan pemahaman siswa selama mereka mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang memuaskan mencerminkan keberhasilan program pendidikan yang dilaksanakan oleh pemerintah. Selain itu, hasil belajar juga dipakai oleh pemerintah untuk merumuskan pengembangan program pendidikan nasional agar siswa mampu bersaing di tingkat global. Namun, ada berbagai kendala atau tantangan yang dapat mengurangi mutu dan hasil belajar siswa.

Ketika hasil belajar siswa di Indonesia menurun, maka potensi Indonesia untuk bersaing dalam bidang pendidikan juga berkurang. Oleh karena itu, pengawasan terhadap hasil belajar siswa merupakan tanggung jawab pemerintah. Rendahnya hasil belajar adalah suatu hal yang wajar

jika dilihat setiap kegiatan pembelajaran di kelas yang menerapkan metode tradisional dan alat bantu yang kurang menarik. Proses belajar di ruang kelas akan terasa membosankan sehingga siswa tidak mengembangkan pemikiran yang tajam. dan susah memahami pembelajaran.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 menetapkan mengenai standar untuk proses pendidikan dasar dan menengah dalam pasal 13 yang menyatakan “penggunaan teknologi dan komunikasi untuk memperbaiki efisiensi serta efektivitas proses belajar mengajar”. Dalam kegiatan belajar, para pendidik masih mengandalkan media yang tradisional, disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap teknologi. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah, dan sering kali mereka belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), di mana nilai KKM yang berlaku adalah 70. Selain itu, saat proses pembelajaran siswa lebih minat dan bersemangat belajar ketika guru mengajak siswa bermain sambil belajar. Berdasarkan informasi tersebut, pendidik dapat memanfaatkan ponsel sebagai alat untuk pengajaran, dan pihak sekolah mengizinkan siswa untuk membawa ponsel jika diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar.

Seorang pengajar tidak hanya dituntut untuk mengimplementasikan metode pengajaran yang baik dan inovatif, tetapi juga harus mampu menciptakan media dan mengaplikasikannya dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan penjelasan yang diperoleh penulis dari wawancara dengan pengajar kelas V di SDN 142 Palembang pada tanggal

22 Juli 2024, ditemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran terdapat beberapa isu. Sering kali, guru menggunakan media berupa gambar yang ditempelkan pada papan tulis dan memberikan penjelasan, setelah itu siswa diminta untuk menuliskannya dalam buku catatan. Di akhir sesi pembelajaran, guru melakukan sesi tanya jawab dengan siswa, yang menjadikan proses belajar terasa lebih monoton.

Terkait dengan rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa tersebut, tentunya diperlukan solusi yang tepat untuk mengatasinya supaya pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkontribusi signifikan dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, serta mampu mengoptimalkan potensi peserta didik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Lestari, 2024). Penggunaan dari berbagai metode, strategi, model, pendekatan, serta media pembelajaran yang berperan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan baik dari proses pembelajaran. Salah satunya adalah bisa menggunakan media pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar tentu perlu adanya media pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton. Siswa lebih menyukai pembelajaran yang dilakukan sambil bermain permainan.

Permainan adalah salah satu cara dan taktik yang dapat diterapkan untuk menjadikan pendidikan lebih menarik dan menyenangkan. Aktivitas permainan yang dilakukan selama proses belajar dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam memperoleh pengetahuan. Berdasarkan hal ini

didukung oleh teori perkembangan kognitif piaget. Perkembangan kognitif selaras dengan pembelajaran kelas berbasis bermain . Siswa yang berada di kelas V dan berusia antara 10 hingga 11 tahun ini, berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, dikelompokkan dalam fase perkembangan untuk anak-anak berusia 7 hingga 11 tahun fungsional konkret (Rivaningtyas & Prihantanti, 2023). Ada berbagai media pembelajaran yang bersifat konkret, baik benda maupun media berbasis teknologi yaitu wordwall.

Permainan pendidikan yang diintegrasikan dalam proses belajar akan lebih mampu menarik minat siswa dan efektif dalam meningkatkan partisipasi mereka selama proses pembelajaran. Permainan edukasi wordwall merupakan salah satu contoh permainan yang menarik terdapat di browser sehingga peserta didik dapat menjadikannya sumber belajar. Ciri khas wordwall yaitu memberikan kebahagiaan bagi siswa karena terdapat berbagai pilihan permainan, seperti berpartisipasi dalam kuis, mencocokkan atau memadankan kata, menemukan kata tersembunyi, mengacak kata, dan masih banyak lagi (Siregar, 2023). Wordwall adalah sebuah aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran serta alat evaluasi secara daring yang menarik bagi pelajar. Oleh karena itu, permainan-permainan tersebut bisa digunakan oleh pengajar sebagai alat bantu dalam proses belajar agar siswa mendapatkan pemahaman yang baik tentang materi yang diajarkan.

Penelitian yang mendasari studi ini antara lain: Penelitian yang dilakukan oleh (Dotutinggi & Rahmat, 2023) yang berjudul “Dampak Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran di Sekolah.” Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media game edukasi Wordwall mampu memengaruhi antusiasme belajar siswa, yang terbukti dari hasil angket sebagai pretest dalam penggunaan media game edukasi Wordwall dan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Amril & Hader, 2023) dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya”, Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan Wordwall dalam pelajaran bahasa Indonesia terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Akbar dan Hadi pada tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa” menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media Wordwall memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil dan ketertarikan belajar siswa di kelas.

Dari hasil-hasil penelitian sebelumnya yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media wordwall dalam proses belajar dapat meningkatkan prestasi akademik siswa. Dengan demikian, penulis

meyakini bahwa penggunaan media permainan edukasi yang berbasis wordwall di kelas V SDN 142 Palembang sangat sesuai untuk diterapkan. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul : “**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas 5 SDN 142 Palembang**”.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Proses pembelajaran yang dilakukan guru masih monoton dan media kurang menarik.
- 2) Siswa dalam proses pembelajaran lebih minat belajar sambil melakukan permainan dibandingkan menggunakan pembelajaran konvensional.
- 3) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, terdapat lebih dari satu masalah yang perlu diatasi, namun penelitian ini

dibatasi hanya pada permasalahan pokok. Permasalahan tersebut yakni.

- 1) Penggunaan Media *game* edukasi *wordwall* pada pembelajaran kelas V SDN 142 Palembang
- 2) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada bagian Bab 3 sub materi makna imbuhan awalan me- dan imbuhan akhiran -kan kelas V SDN 142 Palembang

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Adakah pengaruh penggunaan media *game* edukasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 142 Palembang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game* edukasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 142 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan konstribusi bagi keilmuan dan pengetahuan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* di SDN 142 Palembang.

2) Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini berguna bagi siswa, pendidik, dan Sekolah, lebih jelasnya sebagai berikut

1. Bagi Siswa

Bagi siswa, mendapatkan pengalaman belajar menggunakan media *game* edukasi *wordwall* serta membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu pilihan pendidik dalam melakukan proses pembelajaran yang interaktif di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan kajian terhadap pengetahuan dan kemampuan siswa dalam menggunakan media *game* edukasi *wordwall* dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber referensi untuk menunjang kegiatan penelitian lain yang relevan.