

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan dalam teknologi, komunikasi, dan informasi telah mengakibatkan perubahan besar dalam sektor pendidikan termasuk dalam hal media pembelajaran. Media pembelajaran digital terutama yang berbasis game, semakin diminati oleh para pendidik dan siswa. Salah satu contohnya adalah *wordwall* yang menarik digunakan dalam proses pembelajaran. media ini dapat membantu guru dalam menciptakan permainan edukatif serta meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar.

Wordwall adalah alat pembelajaran yang mudah digunakan dan dapat diakses secara gratis dengan tujuan utama untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar baik secara mandiri maupun kolaboratif. Menurut Lestari (2021) aplikasi *wordwall* berfungsi sebagai sumber belajar media pembelajaran, dan alat penilaian yang interaktif. Dilengkapi dengan fitur visual dan audio, game ini dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti laptop, dan smartphone. dalam *wordwall* terdapat elemen audio, gambar, animasi dan permainan interaktif yang membuat siswa antusias dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Fadilah (2020) menunjukkan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis game mengalami peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar jika dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Temuan ini mengindikasikan potensi besar dari media pembelajaran digital dalam proses pendidikan di sekolah dasar, dimana kegiatan belajar merupakan aktivitas utama yang harus dilakukan oleh setiap siswa di tingkat tersebut. Hal ini dapat diartikan keberhasilan atau kegagalan pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada

pengalaman belajar masing siswa. Selama proses pembelajaran siswa akan berinteraksi dengan berbagai sumber belajar tidak hanya dengan guru tetapi juga dengan semua sumber yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut siswa perlu aktif dan tekun dalam proses belajar mereka.

Bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena bidang ilmu ini digunakan sebagai sarana untuk berpikir secara logis (Handayani dan Subakti, 2021)

Salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia adalah strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru saat mengajar dikelas. Guru seringkali menggunakan strategi tradisional yang kurang efektif, sehingga dapat mengurangi antusiasme siswa dalam belajar dan menurunkan minat mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Frida Chasanatund dan Khamida, 2023). Bahasa Indonesia dianggap penting karena merupakan bahasa nasional yang digunakan sebagai sarana komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 2 November 2024 bersama guru kelas II SD Negeri 6 Palembang, ditemukan bahwa didalam satu kelas terdapat 31 siswa dengan 17 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Observasi ini berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membedakan fakta dan opini pada cerita nonfiksi. Dari informasi yang diperoleh terdapat beberapa permasalahan seperti guru yang belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Siswa kesulitan memahami materi pembelajaran. Suasana kelas kurang kondusif, dikarenakan kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan. Permasalahan tersebut

dapat mengurangi hasil belajar siswa karena akibat pemahaman yang tidak optimal.

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini adalah yang dilakukan oleh Khofifah Indra Sukma dan Trisna Handayni (2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall Qui* Terhadap Hasil Belajar Ipa di SD”

Oleh karena itu peneliti mengambil judul “Pengaruh Media Digital Berbasis *Game Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD Negeri 6 Palembang”. Berdasarkan penjelasan tersebut tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media digital berbasis *wordwal* dapat mempengaruhi hasil belajar Bahasa indonesia siswa kelas II SD Negeri 6 Palembang.

1.2 Masalah Penelitian

Masalah dalam penelitian ini berfokus pada rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa disebabkan oleh berbagai faktor anatar lain : guru belum menggunakan media yang bervariasi, sehingga siswa mudah bosan dan kurang tertarik mengikuti pelajaran. Selain itu siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena gaya belajar yang berbeda , daya serap terhadap pembelajaran menurun dan suasana kelas menjadi kurang kondusif akibat siswa kehilangan fokus. Permasalahan tersebut dapat mengakibatkan penurunan hasil belajar siswa karena pemahaman yang tidak optimal

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Judul Penelitian “Pengaruh Media Digital Berbasis *Game Wordwall* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia SD Negeri 6 Palembang”

Identifikasi masalah dalam skripsi ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa
2. Siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran
3. Siswa kesulitan memahami materi pembelajaran
4. Suasana kelas kurang kondusif dikarenakan kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan.

1.3 Pembatasan Lingkup Masalah

Untuk membuat penelitian ini lebih spesifik, sehingga ruang lingkup permasalahannya dibatasi dibawah ini:

Penelitian ini hanya dibatasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia materi “Membedakan Fakta dan Opini Pada Ceria Noken Kebanggaan Kami”

- a. Media yang digunakan guru belum bervariasi terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri 6 Palembang sehingga mengakibatkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran, siswa juga mengalami kesulitan memahami materi karena gaya belajar setiap siswa yang berbeda-beda
- b. Subjek penelitian ini adalah kelas II SD Negeri 6 Palembang yang menunjukkan hasil belajar Bahasa Indonesia yang rendah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari pembatasan lingkup masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Digital Berbasis Game *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD Negeri 6 Palembang?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Digital Berbasis Game *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD Negeri 6 Palembang.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1) Secara Teoritis

Dalam segi manfaat teoritis hasil Penelitian diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia serta memperluas wawasan dan pengetahuan

2) Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini dibagi menjadi tiga, yaitu bagi guru, bagi siswa dan bagi peneliti

a. Bagi Guru

Penelitian dapat memberikan pemahaman bagi guru mengenai metode pengajaran yang efektif, sehingga guru dapat menyesuaikan dan memperbaiki cara mereka dalam mengajar.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan semangat dan pencapaian siswa dengan menggunakan media digital berbasis game *wordwall* dan penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana media digital berbasis game *wordwall* dapat meningkatkan

keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Bagi Peneliti

Temuan dari penelitian ini dapat berfungsi sebagai dasar bagi penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan mata pelajaran yang lain. Penelitian ini dapat membuka peluang untuk mengeksplorasi berbagai jenis media digital dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.