

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan fundamental bagi setiap individu karena memiliki peran penting dalam membentuk cara pandang seseorang serta meningkatkan sikap kesantunan dalam kehidupan sosial. Menurut (Rahman *et al.*, 2022, hlm. 2) mengemukakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang dilaksanakan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Potensi tersebut mencakup aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan baik untuk kepentingan pribadi maupun masyarakat. Sejalan dengan pendapat Fitri dalam (Purnasari *et al.*, 2023, hlm. 636) Pendidikan memiliki peran strategis dalam keberlangsungan hidup manusia, karena melalui pendidikan yang bermutu, individu dibekali kemampuan untuk menghadapi berbagai permasalahan.

Salah satu jenjang penting dalam sistem pendidikan di Indonesia adalah sekolah dasar. Pernyataan tersebut diperkuat oleh (Hasbi, 2021, hlm. 378), sekolah dasar merupakan lembaga yang menyelenggarakan pendidikan dasar sebagai landasan awal bagi siswa, baik untuk melanjutkan ke jenjang lebih tinggi maupun tidak. Oleh karena itu, proses pembelajaran di tingkat ini perlu dirancang secara terarah agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Pendidikan memiliki tujuan utama untuk mengembangkan kemampuan siswa secara optimal agar mereka dapat mencapai potensi terbaik dalam dirinya (Wahyuningtyas, 2020, hlm. 9). Untuk itu, diperlukan penerapan pendidikan yang selaras dengan perkembangan kurikulum, khususnya di jenjang sekolah dasar. Salah satu bentuk implementasinya adalah melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang hadir dalam Kurikulum Merdeka. Pembelajaran IPAS dirancang untuk meningkatkan keterampilan siswa serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui integrasi konsep sains dan ilmu sosial. Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya penumbuhan rasa ingin tahu, minat belajar, serta keterlibatan aktif siswa sebagai upaya untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan mereka secara menyeluruh. Dalam pelaksanaannya, penggunaan berbagai sumber belajar, metode, dan media pembelajaran menjadi komponen penting dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran. Menurut (Febriani *et al.*, 2024, hlm. 722), media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik dan efisien. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat (Fitri *et al.*, 2023, hlm. 39), yang menekankan bahwa keberagaman sumber dan media pembelajaran mampu memperkaya pengalaman belajar siswa serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa. (Rukmini, 2024, hlm. 17) menyatakan bahwa media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa,

memperkaya pengalaman belajar, serta meningkatkan daya ingat terhadap informasi yang diterima, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Dalam konteks pembelajaran, media tidak hanya berfungsi sebagai sarana bantu, tetapi juga menjadi jembatan bagi pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Sejalan dengan itu, (Tanthowi *et al.*, 2023, hlm. 564) menjelaskan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui media, siswa lebih terdorong untuk aktif menulis, berbicara, dan merespons berbagai rangsangan yang diberikan selama proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran pun sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik siswa serta konten materi yang diajarkan, agar tercipta pembelajaran yang relevan dan bermakna. Lebih lanjut, Hidayatullah dalam (Aliyah *et al.*, 2020, hlm. 922) menekankan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran merupakan bentuk inovasi yang layak dipertimbangkan, baik dalam pembelajaran daring maupun luring. Inovasi ini tidak hanya memberikan variasi dalam penyampaian materi, tetapi juga mampu menjawab tantangan pembelajaran di era digital saat ini. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Ada banyak cara untuk menciptakan pembelajaran yang menarik minat belajar siswa, salah satunya menggunakan media pembelajaran interaktif.

Media interaktif merupakan sarana pembelajaran yang memungkinkan adanya interaksi dua arah antara siswa dan materi ajar, baik melalui perangkat lunak, aplikasi, maupun platform digital lainnya (Arsyad, 2017). Kemudian menurut pendapat (Munir, 2015) bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan

pemahaman konsep, retensi materi, serta memperbaiki sikap dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan media interaktif menjadi salah satu strategi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Maka, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut, perlu ada tindakan yang membantu siswa memakai media pembelajaran yang tepat yaitu dengan penggunaan media interaktif berbasis *wordwall quiz*.

Wordwall merupakan aplikasi berbasis *website* yang memperkenalkan kita mampu membuat kuis, anagram, menjodohkan, memasangkan pasangan, kata acak, mengelompokkan, pencarian kata, dan banyak lagi. *wordwall* merupakan sebuah *platform web* berbasis permainan edukasi yang bisa digunakan untuk komponen sumber belajar atau instrumen penilaian berbasis teknologi yang menarik bagi siswa selama pelaksanaan pembelajaran (Sari & Yarza, 2021, p:3). *Wordwall* juga dapat memungkinkan guru menggunakannya sebagai wadah untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Dengan menggunakan platform ini, guru dapat dengan mudah memberikan evaluasi melalui berbagai permainan dan kuis yang tersedia di *web wordwall*. Oleh karena itu, dengan memakai media pembelajaran ini, siswa diharapkan tidak akan bosan dan siswa tetap antusias selama kegiatan pembelajaran, mereka akan menganggap bahwa belajar itu menyenangkan. Selain itu, dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar (Zaenatun *et al.*, 2021, p:467).

Dari hasil observasi yang telah peneliti laksanakan dengan wali kelas IV di SD Negeri 1 Rimba samak, terdapat beberapa permasalahan yang peneliti temukan pada mata pelajaran IPAS, yang mana hasil belajar IPAS siswa rendah. Hal tersebut

dapat dilihat dari data siswa kelas IV sebanyak 27 siswa, diketahui bahwa hasil belajar IPAS siswa dibawah standar KKM yang telah ditentukan dari sekolah yaitu 64. Jumlah siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 3 siswa dengan presentase 11% dengan nilai rata-rata 70, sedangkan jumlah siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 24 siswa dengan presentase 89% dengan nilai rata-rata 40 dan secara klasikal dinyatakan tidak tuntas. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD Negeri 1 Rimba Samak disebabkan oleh kesulitan dalam mengerjakan soal IPAS, siswa kurang antusias atau kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas, dan kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru di kelas. Peneliti juga menemukan sebuah kekurangan didalam penggunaan media pembelajaran, yang mana proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, penugasan, dan kurangnya pemanfaatan alat teknologi yang ada disekolah, sehingga hal tersebut membuat materi yang disajikan kurang menarik, siswa menjadi cepat bosan, dan kurang termotivasi untuk belajar materi IPAS, hal tersebut juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka dari itu peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi yaitu media interaktif berbasis *wordwall quiz* mengandung bahan dan desain yang menarik. Untuk meningkatkan semangat dan antusias siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Rimba samak.

Penelitian mengenai penggunaan media *wordwall* disekolah dasar sebelumnya telah dilakukan beberapa peneliti terdahulu, seperti penelitian yang dilakukan oleh (sukma & handayani, 2022) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall Quiz* Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah dasar”

Menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *wordwall quiz* terhadap hasil belajar IPA siswa di SD Negeri Pasir Putih 03. Berikutnya, hasil penelitian oleh (Febriani *et al.*, 2024) yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Wordwall* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN Pamulang Timur 02” menyimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi *wordwall* pada pembelajaran IPAS kelas IV mampu meningkatkan minat belajar siswa. Maka, berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media interaktif berbasis *wordwall* ini terdapat adanya pengaruh secara positif dan bermakna terhadap hasil belajar IPAS siswa dan juga dapat membuat siswa menjadi antusias dan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall Quiz* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD.**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperoleh identifikasi masalah bahwa di SD tersebut bahwa proses pembelajaran mayoritas guru masih menggunakan metode ceramah, penugasan, buku panduan dan gambar cetak biasa, belum mempergunakan media atau alat peraga pembelajaran secara digital, sehingga siswa mudah bosan, kurang tertarik, dan kurang memahami pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar siswa kurang maksimal dan efektif.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini, yaitu pembelajaran yang diambil peneliti adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) khususnya di BAB 5 pada materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya di kelas IV SD Negeri 1 Rimba Samak Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025.

1.2.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Adakah Pengaruh dari Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall Quiz* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Rimba samak?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *wordwall quiz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD Negeri 1 Rimba samak.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini dapat turut berkontribusi dalam penambahan wawasan dan pengetahuan bagi kalangan intelektual di bidang pendidikan serta menjadi rujukan bagi peneliti lainnya, khususnya yang berhubungan dengan pengaruh media interaktif berbasis *wordwall quiz* terhadap hasil belajar IPAS.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberi semangat dalam meningkatkan motivasi minat belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall quiz* yang dapat meningkatkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan kreatif.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk melakukan pembenahan serta koreksi diri bagi pengembangan profesionalisme dalam pelaksanaan tugas profesinya dengan menerapkan media pembelajaran interaktif.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menambah sarana pendidikan baru yang dapat dipersiapkan sebagai langkah awal anak di sekolah dasar. Serta memberikan ide dan wawasan terhususnya untuk guru maupun sekolah dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran di SD Negeri 1 Rimba samak.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang media pembelajaran dan pengalaman baru serta bisa memotivasi kepada peneliti selanjutnya mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif.