

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses yang didesain serta dilaksanakan secara sistematis supaya peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif. (Nuryasana & Desiningrum, 2020, p. 1). Proses pembelajaran yang terdapat interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan belajar merupakan salah satu suatu proses dinamis yang berkaitan dengan sumber belajar di suatu lingkungan belajar. Strategi pembelajaran yang menyenangkan memungkinkan peserta didik untuk lebih menikmati pembelajaran dengan rasa nyaman, tidak tertekan menciptakan suasana interaksi dan komunikasi antara pendidik dan peserta didik menjadi lebih menarik. Kehidupan yang semakin kompleks, terutama di era globalisasi saat ini, membutuhkan paradigma pendidikan yang baru. Pendidikan harus fokus pada pengembangan manusia yang mampu beradaptasi dengan perubahan, kreatif, dan dapat menyelesaikan masalah hidup yang semakin rumit secara mandiri.

Pembelajaran erat kaitannya dengan upaya untuk mencapai otonomi, kebebasan, dan pengembangan pola pikir kritis, yang penting dalam mempersiapkan generasi mendatang sebagai salah satu pilar masyarakat sipil. Semua ini hanya bisa dicapai melalui pendidikan. Pendidikan nasional dihadapkan pada empat tantangan utama bagi siswa, yaitu: kuantitas, relevansi, dan kesiapan mereka untuk menjadi anggota masyarakat yang aktif.

Mempertimbangkan beberapa hal yang memiliki pertimbangan antara lain: aksesibilitas, jenis penilaian, desain media, anggaran biaya, dan fitur-fitur yang disediakan oleh platform tersebut.

Media berperan dalam membimbing siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang tercipta dari interaksi mereka dengan media tersebut (Wulandari et al., 2023, p. 4). Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan pengalaman belajar dan, pada gilirannya, meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran mencakup semua alat fisik yang dirancang secara sistematis untuk menyampaikan informasi, membangun interaksi, serta memfasilitasi proses pembelajaran, membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran inovatif dan mendorong siswa untuk berpikir kritis serta lebih kreatif adalah Wordwall. Platform ini menyediakan berbagai jenis permainan, seperti kuis, kartu acak, teka-teki silang, dan lainnya, yang bisa digunakan dalam pembelajaran.

Maka hadirnya media pembelajaran berbasis internet sangatlah membantu pendidik terkhusus dalam kegiatan belajar mengajar dikelas (Zahwa & Syafi'i, 2022, p. 3). Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran berbasis internet adalah aplikasi Wordwall. Wordwall sudah dikenal luas dalam dunia pendidikan di Indonesia, dan efektivitasnya telah terbukti. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran yang dapat diakses secara gratis. Wordwall bisa dirancang untuk meningkatkan aktivitas

pembelajaran, baik dalam kelompok maupun secara individu, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal atau pra penelitian yang dilakukan di SDN Pandian I yang dilaksanakan pada tanggal 15 Desember 2023, di ketahui bahwa pembelajaran yang telah dilaksanakan berjalan dengan baik, akan tetapi pembelajaran yang dilaksanakan di SDN Pandian I khususnya di kelas V bahwa siswa kurang berkembang dengan materi yang di terima dari guru artinya, hasil belajar yang salah satunya karena pembelajaran lebih konvensional dan sangat diperlukan media yang mendukung dengan kebutuhan siswa salah satunya yaitu dengan media yang menggunakan *gadget* sehingga tumbuh semangat belajar siswa. Pada pembelajaran IPAS fase C dengan tema “Daerahku Kebanggaanku”, Peserta didik diperkenalkan dengan sistem yang terdiri dari berbagai elemen yang saling terhubung dan berfungsi sesuai dengan aturan-aturan tertentu, terutama yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berinteraksi dalam konteks kebhinekaan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mengambil judul tentang **“Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V di SDN Pandian I Sumenep”**. Diharapkan dengan menggunakan media ini, siswa mampu memahami materi ajar dengan mudah.

B. Identifikasi masalah

Dari latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah, sebagai berikut:

1. Siswa pasif karena sebagian besar pembelajaran didominasi oleh guru

2. Rendahnya pemahaman dan nilai hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS
3. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung terhadap kebutuhan siswa di kelas V

C. Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah penelitian ini, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah *Wordwall*
2. Pengukuran hasil belajar berdasarkan indikator ranah kognitif
3. Materi Pembelajaran IPAS Pada materi Daerah Kebanggaan

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, “ Bagaimana pengaruh media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada Pembelajaran IPAS”?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu “untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi pembelajaran IPAS”

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yaitu:

1. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi yang disampaikan.

2. Bagi Pendidik

Diharapkan dapat memberi pandangan media pembelajaran interaktif agar memicu semangat belajar dan perkembangan peserta didik mampu meningkatkan hasil belajar khususnya pada materi pembelajaran IPAS "Daerah Kebanggaanku".

3. Bagi Sekolah

Media *Wordwall* dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan pada materi yang akan disampaikan.

G. Definisi Operasional

1. Media *Wordwall*

Wordwall merupakan platform yang menawarkan berbagai variasi permainan, seperti kuis, kartu acak, teka-teki silang, dan lain sebagainya.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan prestasi akademis siswa, yang dicapai melalui ujian dan tugas, serta keaktifan mereka dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, turut mendukung pencapaian hasil belajar tersebut.