

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses belajar dan pengetahuan yang dilakukan secara sengaja, teliti, terstruktur, dan diwariskan antar generasi melalui pengajaran serta upaya sadar yang mengubah manusia dari tidak tahu menjadi mengetahui. Hal ini dapat membangun bangsa dan membantu mereka mengenali yang baik serta yang buruk (Irawan, 2023).

Pendidikan juga merupakan salah satu bagian yang sangat penting bagi manusia untuk merealisasikan potensi yang mereka miliki untuk melakukan kewajibannya sebagai makhluk hidup di bumi. Pendidikan menjadi peran penting dalam mencerdaskan kehidupan anak bangsa. Dalam Pendidikan, terdapat proses pembelajaran yang perlu dirancang secara interaktif, Inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berperan serta aktif mengikuti selama alur pembelajaran yang sudah dirancang. Dengan membuat kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menarik tentunya akan terjadi kenaikan kualitas Pendidikan yang ada di Indonesia. (Pertiwi et al., 2023).

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan; “Pendidikan yaitu tuntunan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, Adapun maksudnya, Pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Ujud et al., 2023). Selain itu, pelajaran di sekolah juga sangat penting dalam proses pendidikan, maka dari itu pelajaran yang saya teliti dalam penelitian ini adalah Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan ideologi bangsa Indonesia yang memiliki tujuan untuk membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban

kewarganegaraan, cinta tanah air, serta memiliki jiwa nasional Indonesia (Akhyar & Dewi, 2022). Pendidikan Pancasila merupakan pokok bagi eksistensi warga negara yang dijadikan sebagai paduan dalam menjalani kehidupan sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Penerapan & Fifo, 2023). Pendidikan Pancasila merupakan komponen penting dari Pendidikan kewarganegaraan yang berfokus dalam pembentukan nilai Pancasila yang ditanamkan pada diri peserta didik, sehingga peserta didik dapat menumbuhkan kualitasnya sebagai warga negara (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020) .

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang penting bahkan tergolong wajib diterapkan pada tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Dengan diterapkan Pendidikan Pancasila memiliki harapan dapat memberikan perhatian pada perkembangan nilai-nilai, perkembangan moral, serta sikap dan perilaku peserta didik (Fadhilah & Adela, 2020). Dengan mengharapkan hasil tersebut juga diperlukan hasil belajar siswa yang cukup dalam Pendidikan Pancasila ini. Oleh karena itu peneliti menggunakan media interaktif *wordwall* pada penelitian ini.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri Bojong 06 pada tanggal 18 September 2024, Menunjukkan bahwa di lapangan terdapat beberapa permasalahan yang ditemui khususnya dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan saat pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan, kurangnya respon dan interaksi siswa dan guru ketika pembelajaran berlangsung, siswa cenderung lebih banyak ngobrol dan bermain dengan teman sebangkunya. Ketika siswa diberikan soal dan diminta untuk maju untuk menuliskan jawabannya siswa hanya diam dan ketakutan, dan Ketika siswa diberi pertanyaan oleh guru tentang apa yang baru saja dijelaskan siswa cenderung diam dan tidak bisa menjawab. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru cenderung masih menggunakan metode konvensional atau ceramah sehingga guru juga jarang menggunakan media dalam pembelajarannya.

Pada saat observasi peneliti juga melakukan wawancara dengan Ibu Dwi Budiarti S.Pd.SD selaku rekan sejawat peneliti. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa terkait hal diatas menyebabkan nilai hasil yang diperoleh siswa berdasarkan dari nilai hasil Asesmen Sumatif Tengah Semester I kelas III hanya terdapat 4 dari 18 siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan dari hasil observasi keaktifan peserta didik mendapatkan rata-rata siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran sebanyak 8 anak dengan prosentase sebanyak 44%, sedangkan rata-rata siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran sebanyak 10 anak dengan prosentase sebanyak 56%. Maknanya, dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila sebaiknya menggunakan bantuan media pembelajaran sehingga pembelajaran Pendidikan Pancasila akan menjadi lebih menyenangkan dan aktif. Selain itu, guru kelas juga masih jarang menggunakan model ataupun media pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran.

Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.(Yusuf & Syurgawi, 2020). Berdasarkan penjelasan pada hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa guru dikatakan guru masih belum maksimal dalam pelaksanaan proses pembelajaran dikarenakan guru masih belum menggunakan media pembelajaran dan cenderung menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru. Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan materi kurang tersampaikan dengan optimal dikarenakan kurangnya antusias siswa dan masalah lain yang telah dituliskan diatas menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Merujuk pada permasalahan diatas, maka dibutuhkan pembaharuan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satu rencana pembaharuan untuk

mendukung tercapainya tujuan ialah dengan menggunakan media pembelajaran. Pengertian dari media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar, dan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak untuk belajar (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Pengertian lain dari media pembelajaran adalah menurut (Rahim B, 2023) seluruh instrument atau alat pembelajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah di persiapkan. Kriteria yang perlu dipertimbangkan guru atau tenaga pendidik dalam memilih media pembelajaran menurut (Hasan et al., 2021) yaitu : 1) Ketetapan media dengan tujuan pengajaran. 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran. 3) Kemudahan memperoleh media. 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya. 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya. 6) Sesuai dengan taraf berfikir anak. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam permasalahan ini yaitu media interaktif.

Media interaktif merupakan alat bantu berbasis multimedia dengan fungsi dapat mendefinisikan atau menjelaskan pesan ataupun informasi yang disampaikan oleh guru ke peserta didik dimana dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna (peserta didik) dengan tujuan memudahkan proses belajar peserta didik (Dian Nur Septiyawati Putri et al., 2022). Kemudian pengertian dari media pembelajaran interaktif menurut (Faturrokhman, 2024) juga merupakan sebuah konsep penggunaan teknologi dalam Pendidikan yang memungkinkan interaksi dua arah antara peserta didik dan materi pembelajaran. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media interaktif adalah media pembelajaran yang mengacu pada produk multimedia dan layanan digital pada sistem IT yang merespon tindakan yang dilakukan pengguna dengan menyajikan konten audio, konten visual, ataupun konten audiovisual yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada peserta didik.

Dari pernyataan diatas maka media interaktif yang sesuai untuk digunakan dalam permasalahan ini yaitu media interaktif *Wordwall*

Wordwall merupakan sekelompok kata yang ditempelkan di dinding, papan bulletin, ataupun papan tulis (Purnamasari et al., 2020). *Wordwall* juga merupakan salah satu alternatif yang terpilih dari beberapa macam media pembelajaran interaktif, dimana *wordwall* dapat menajadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar. *Wordwall* juga termasuk dalam jenis *game* edukasi yang bisa mendukung proses kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan, kreatif, serta dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan maupun pembelajaran melalui media yang menarik (Rika Widianita, 2023). Sedangkan pengertian *Wordwall* menurut (Mochammad & Triansyah, 2024) merupakan suatu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran, sumber pembelajaran ataupun perangkat penilaian berbasis daring yang menarik bagi peserta didik.

Game interaktif Adalah media pembelajaran berbasis digital yang menggabungkan permainan dan pembelajaran sehingga membuat pembelajaran menjadi menyenangkan (Ahmad mualif et al., 2025)

Dari uraian yang telah paparkan di atas, peneliti akan menggunakan media *game* inetraktif *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti mengangkat judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Media Interaktif *Wordwall* pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas III SD Negeri Bojong 06.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, dapat didefinisikan bahwa yang menjadi permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa masih rendah, ditandai beberapa siswa belum tuntas KKTP di SD Negeri Bojong 06
2. Guru masih mengandalkan media konvensional seperti buku cetak atau slide statis yang kurang mampu memvisualkan materi secara menarik dan interaktif

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari adanya kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti, maka dengan ini peneliti memberikan Batasan masalah. Adapun peneliti membatasi masalah penelitian ini adalah “Hasil belajar siswa pada materi Pendidikan Pancasila kelas III SD Negeri Bojong 06.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka masalah yang dapat peneliti rumuskan adalah “Bagaimana peningkatan hasil belajar pada siswa kelas III SD Negeri Bojong 06 melalui penerapan media interaktif *Wordwall*?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Bojong 06 melalui penerapan media interaktif *Wordwall*.

F. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

1. Siswa, yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan penerapan media interaktif *wordwall*.
2. Guru, yaitu dapat memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya dan mendorong guru berkembang secara profesional.