

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan satu di antara hal yang sangat penting dalam keberlangsungan kehidupan manusia. Kualitas pendidikan sangat berpengaruh terhadap kemajuan dan perkembangan suatu bangsa. Maju tidaknya suatu bangsa dapat diukur melalui pendidikan (Nugraha, 2022). Kualitas pendidikan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas pula yang akan membantu keberlanjutan pembangunan suatu bangsa. Pendidikan sekolah dasar merupakan tingkat jenjang pendidikan dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan. Di sekolah dasar, pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam hal membangun dasar pengetahuan peserta didik untuk digunakan dalam pendidikan selanjutnya, sehingga proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar harus berjalan optimal. Satu di antara mata pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik di sekolah dasar ialah pelajaran IPAS.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berdasarkan Permendikristek Tahun 2022 adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan dari ilmu alam dan sosial yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Panji, dkk., 2023). IPAS merupakan gabungan dari mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan satu di antara mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan Indonesia dan termasuk dalam jenjang pendidikan dasar. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari hubungan didalam masyarakat dengan nilai-nilai yang menjadi karakter (Sulfemi dan Mayasari, 2019). IPS didalamnya mempelajari peristiwa-peristiwa yang berdasarkan fakta tentang konsep keadaan di lingkungan sosial dan seluruh hal berkaitan dengan isu sosial (Lilasari, dkk., 2019).

Pembelajaran IPS sangat penting bagi siswa sekolah dasar karena memberikan pemahaman dasar tentang ilmu pengetahuan sosial yang dapat digunakan sebagai dasar untuk kegiatan belajar mengajar yang lebih mendalam dan spesifik. Pembelajaran di sekolah dasar harus mampu memberikan bekal kepada peserta didik dengan berbagai kemampuan, keterampilan, dan nilai yang diperlukan untuk mengenal diri, lingkungan, dan menghadapi tantangan di masa depan (Sudirman, 2016:30). Tujuan IPS yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan dari segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan pembelajaran yang seharusnya mampu membawa peserta didik menjadi makhluk sosial di lingkungan sekolah dan masyarakat. Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap suatu kondisi lingkungan sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat

yang dinamis (Permendiknas RI, 2006). Dalam proses pembelajaran IPS diperlukan interaksi antar peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar agar pembelajaran yang dilaksanakan bisa tercapai dengan baik, sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Oleh karena itu, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam merencanakan sebuah proses pembelajaran serta dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik dan efektif sehingga tujuan dan hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai.

Hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, Purwanto (2010:44) menyatakan bahwa hasil belajar biasanya digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah diajarkan. Kemampuan mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Hasibuan, 2017:6). Pada penelitian ini akan berfokus pada ranah kognitif saja karena berkaitan dengan permasalahan yang dialami oleh peserta didik mengenai rendahnya hasil belajar siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran. Oleh karena itu, hasil belajar kognitif yang tinggi sangat penting karena merupakan salah satu ukuran keberhasilan belajar (Ramadhan, dkk., 2017:210). Hasil belajar ranah kognitif merupakan ranah yang mencakup aktivitas otak. Selain itu, Bloom menyatakan bahwa semua upaya yang berkaitan dengan aktivitas otak termasuk dalam ranah kognitif. Terdapat enam jenjang proses berpikir dalam ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom yang disampaikan oleh Anderson et., (2001), yaitu : (1) mengingat, (2) memahami, (3) mengaplikasikan, (4) menganalisis, (5) mengevaluasi, dan (6) mencipta. Dari enam jenjang dalam ranah kognitif yang akan peneliti tuju yaitu pada jenjang

mengingat (C1), memahami (C2), dan mengaplikasikan (C3). Hasil belajar IPS adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik yang diperoleh dari proses belajar IPS.

Dalam implementasinya, mata pelajaran IPAS di SD khususnya pada pembelajaran IPS terkadang cenderung lebih banyak menghafal materi pembelajaran, hal ini dapat menyebabkan peserta didik menjadi pasif selama proses pembelajaran. Guru sering menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi pembelajaran IPS dari awal hingga akhir, hal tersebut tidak salah namun tanpa menghadirkan media pembelajaran akan menyebabkan peserta didik menjadi cenderung pasif selama proses pembelajaran. Yunike, dkk., (2022: 67) juga memaparkan bahwa realita pembelajaran IPS saat ini masih bertolak belakang dari kondisi pembelajaran yang ideal dikarenakan masih banyak ditemukan guru IPS yang menyampaikan materi pembelajaran secara konseptual dan menggunakan metode ceramah. Akibatnya, peserta didik menjadi tidak bersemangat dan berpengaruh pada hasil belajarnya.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran adalah alat bantu yang dijadikan sebagai perantara pesan yang dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, serta minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Surahmawan, dkk., 2021). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membantu guru untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada peserta didik secara tersusun dan terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif sehingga peserta

didik dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien (Yudhi M, 2013). Media memiliki fungsi sebagai alat untuk mengarahkan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajarnya yang dapat dilihat dari proses interaksi peserta didik dengan media pembelajaran yang digunakan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pengalaman belajar sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran yang berfungsi untuk membantu penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik dan sebaliknya (Harswi dan Arini, 2020). Salah satu media yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar IPS dan menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dan bervariasi adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall*.

Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran dengan komunikasi dua arah (Tarigan dan Siagian, 2015). Media interaktif merupakan media pembelajaran yang memadukan beberapa unsur seperti teks, grafik, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu kesatuan. Kehadiran media pembelajaran interaktif dapat membantu guru menjadikan pembelajaran lebih inovatif dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif (Haryanto, dkk., 2016). Dan satu di antara yang termasuk jenis media interaktif adalah *Wordwall*.

Wordwall merupakan media pembelajaran interaktif berbasis platform yang mencakup banyak variasi permainan seperti kuis, kartu acak, dan *crossword*. *Wordwall* dapat diakses melalui situs <https://wordwall.net>. *Wordwall* adalah situs pembelajaran yang memungkinkan guru membuat berbagai template pembelajaran dalam bentuk permainan (Rosdiani, dkk., 2021). Keunggulan dari aplikasi ini yaitu memiliki berbagai template kuis berbentuk game, hal ini dapat meningkatkan minat peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif serta dapat menambah pengalaman belajar peserta didik. Terdapat 18 template yang tersedia di aplikasi *Wordwall* dan dapat diakses dengan mudah serta gratis (Sari W, 2021). Template kuis untuk aplikasi *Wordwall* hadir dalam bentuk pilihan ganda soal (*quiz*), misteri silang (*crossword*), mencocokkan kartu atau gambar (*matching pairs*), mencocokkan jawaban yang benar (*find the match*), dan lain sebagainya sehingga dapat dijadikan sebagai alat penilaian evaluasi harian maupun semester serta media *Wordwall* dapat membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, meningkatkan semangat belajar peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Sinaga dan Soesanto, 2022). *Wordwall* merupakan media pembelajaran berupa permainan kuis yang menampilkan pertanyaan berwarna dan menarik di monitor kelas dan memungkinkan siswa menjawab semuanya sekaligus sehingga menciptakan cara pembelajaran yang hidup dan berbeda. Oleh karena itu, media pembelajaran *Wordwall* tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga membentuk sikap ilmiah siswa (Arimbawa, 2021).

Berdasarkan hasil *pra* riset pada tanggal 18 Maret 2024 di SDN 1 Singkawang tempat peneliti melakukan penelitian, didapati bahwa masih rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik. Hal tersebut diketahui dari data nilai ulangan IPAS yang masih belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). Batas nilai KKM pada mata pelajaran IPAS yang telah ditentukan oleh sekolah tersebut adalah 60. Data nilai ulangan IPAS ini diambil dari kelas IV B yang memiliki jumlah siswa sebanyak 26 siswa. Dari 26 siswa hanya 31,77% yang mencapai nilai KKM atau hanya ada 8 siswa yang nilainya di atas 60 dan sebanyak 18 siswa atau 69,23% belum mencapai nilai KKM. Selain itu juga dilakukan wawancara dengan guru kelas IV yang menyatakan bahwa nilai ulangan tengah semester maupun nilai ulangan akhir semester peserta didik masih ada yang dibawah KKM. Hasil nilai ulangan yang rendah dipengaruhi oleh beberapa faktor selama proses pembelajaran berlangsung yaitu kemampuan peserta didik yang rendah dalam mengingat kembali materi yang telah diajarkan sebelumnya menyebabkan saat ulangan berlangsung peserta didik menjadi lupa mengenai materi-materi sebelumnya dan kurangnya inovasi terbaru dalam menggunakan media pembelajaran misalnya guru hanya menggunakan media berupa barang-barang yang ada dikelas atau bahkan biasanya hanya memberikan dengan penjelasan materi. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran IPS menjadi kurang menarik dan berakibat pada pemahaman yang dimiliki peserta didik menjadi rendah sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh dari aktivitas belajar. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan maka didapatlah hasil belajar. Hasil belajar

adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia mengalami proses pengalaman belajarnya (Muakhirin, 2014:55). Tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dapat dilihat melalui hasil belajar peserta didik setelah melewati proses pembelajaran.

Berdasarkan temuan masalah di atas, perbaikan proses pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, membuat siswa lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran, dan membuat pelajaran lebih mudah dipahami. Salah satu cara untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran adalah dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran (Rahmaniati, 2015:59). Selama proses pembelajaran, penggunaan media harus selalu dipertimbangkan untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Namun, karena terbatasnya waktu untuk mempersiapkan media pembelajaran, kesulitan menemukan media yang tepat dan sesuai dengan materi, dan biaya yang tidak mencukupi, penggunaan media seringkali tidak dipedulikan dalam pelaksanaannya (Falahudin, 2014:104). Berbagai macam jenis media pembelajaran dapat dipilih dan dimanfaatkan oleh guru yang dapat disesuaikan dengan kondisi, kemampuan peserta didik, waktu dan biaya serta tujuan dari pembelajaran yang ditentukan.

Penelitian mengenai media pembelajaran *Wordwall* di sekolah dasar sebelumnya juga telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh (Rosmalah, dkk., 2023) menyebutkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN 14 Biru. Kemudian, hasil penelitian (Ihfanti, dkk., 2021)

juga menyimpulkan bahwa penggunaan media game interaktif *Wordwall* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPS kelas V SDN 09 Pekayon. Demikian juga penelitian yang dilakukan oleh (Deni dan Desyandri, 2022) bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas, penelitian mengenai penggunaan media *Wordwall* dinilai dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan belum diterapkannya media pembelajaran *Wordwall* di SDN 1 Singkawang peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 1 Singkawang”**. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas IV khususnya pada mata pelajaran IPAS di SDN 1 Singkawang.

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut.

- a. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 1 Singkawang masih tergolong rendah.
- b. Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru yang kurang bervariasi.
- c. Media interaktif *Wordwall* belum digunakan dalam proses pembelajaran di SDN 1 Singkawang.

- d. Materi pembelajaran yang diserap siswa masuk dalam ingatan jangka pendek.
- e. Siswa kesulitan memahami materi yang dijelaskan.

2. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 1 Singkawang?”

Adapun sub masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 1 Singkawang?
- b. Seberapa besar pengaruh media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV di SDN 1 Singkawang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan di atas, tujuan khusus penelitian ini adalah “Mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 1 Singkawang”. Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah :

- 1. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall* dengan kelas kontrol

yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 1 Singkawang.

2. Mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV di SDN 1 Singkawang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan wawasan dan ilmu pengetahuan khususnya pada mata pelajaran IPAS melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat sebagai pengalaman dan penambah wawasan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall*.

a. Bagi Guru

- 1) Untuk meningkatkan pencapaian hasil kegiatan belajar mengajar.
- 2) Menambah dan memperluas wawasan pengetahuan dan ketrampilan mengenai media pembelajaran.
- 3) Untuk mempermudah pelaksanaan proses pembelajaran IPAS di SD.

b. Bagi Siswa

- 1) Membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPAS.
- 2) Memberikan suatu pengalaman pembelajaran baru bagi peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall*.
- 3) Meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dikelas.

c. Bagi Sekolah

- 1) Diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.
- 2) Dalam proses pembelajaran di sekolah lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

- 1) Mengetahui masalah-masalah yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa di sekolah khususnya pada mata pelajaran IPAS.
- 2) Mendapatkan wawasan ilmu pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS.

e. Bagi ISBI Singkawang

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan referensi kepustakaan.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi dengan tujuan dapat ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017:38). Adapun variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Menurut Hartono (2019:32) variabel bebas adalah variabel yang dipandang sebagai sebab kemunculan variabel terikat. Dengan kata lain, variabel bebas mempengaruhi kemunculan atau perubahan dari variabel terikat. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall*.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Menurut Hartono (2019:32) variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Artinya variabel terikat muncul akibat adanya pengaruh dari variabel bebas. Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah Hasil Belajar Siswa.