

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat dibutuhkan dalam menentukan kualitas sumber daya manusia melalui peningkatan kecerdasan, keterampilan serta kepribadian yang akan menjadi tiang utama dalam suatu bangsa. Hal ini sesuai dengan (UU Sisdiknas No 20 Tahun 2023) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan dalam arti sempit adalah sebuah sekolah. Sistem itu berlaku untuk orang yang berstatus sebagai murid yaitu siswa disekolah, atau peserta didik pada suatu universitas atau lembaga pendidikan formal. Menurut Pristiwanti et al (2022) definisi pendidikan dalam arti luas adalah hidup, artinya bahwa pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat aerta situasi yang memberikan pengaruh yang positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Bahwa pendidik selama sepanjang hayat (*long life education*). Pengajaran dalam arti luas juga merupakan proses kegiatan mengajar, dan melaksanakan pembelajaran itu bisa terjadi dilingkungan dimanapun dan kapanpun.

Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan, pendidikan bukan semata-mata sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju ketinggian kedewasaannya. Menjadi seorang pendidik adalah suatu pekerjaan yang sangat terhormat dan mulia karena bisa memberikan ilmu dan memberikan contoh

kepada anak didiknya, keberhasilan pendidik dunia pendidik adalah bukti yang nyata karena tidak semua pendidik berhasil mendidik kecuali memegang benar-benar mencintai dunia pendidik (Al Busthomi,2022). Sedangkan menurut Kinanti (2021) pendidikan adalah sebuah ujung tombak bagian kemajuan suatu negara yang memiliki keinginan untuk berkembang maju dan memiliki kelayakan dalam bersaing di tatanan global. Pendidikan yang berkualitas merupakan pilar-pilar penting dalam pembangunan suatu bangsa.

Media pembelajaran merupakan alat yang membantu guru menyampaikan materi sedemikian rupa sehingga dapat menumbuhkan minat siswa terhadap pelajaran (Al Faridzin et al,2023). Keberadaan media pembelajaran pada suatu proses pembelajaran dapat menjadi unsur paling penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam prosesnya. Sedangkan menurut Soedjiwo (2023) media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa agar proses pembelajaran lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Kemudian menurut Daniyati et al (2023) menegaskan bahwa media pembelajaran mampu merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa melalui berbagai saluran komunikasi, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.

Salah satu bentuk nyata dari perkembangan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk mendukung keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pembelajaran interaktif telah banyak digunakan oleh guru di berbagai negara karena menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan format permainan edukatif, kuis interaktif, serta latihan berbasis multimedia yang mudah diakses melalui perangkat digital. Tejo dalam Arliza, dkk (2019: 77) media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media pembelajaran interaktif merupakan sarana menggunakan multimedia yang dipakai guna memberikan informasi atas guru kepada siswa, yakni ada komunikasi dua arah diantara siswa juga media.

Karakteristik terpenting media pembelajaran interaktif ialah siswa tidak cukup melihat ataupun mendengarkan, namun pula aktif berinteraksi saat pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020). Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sangat membantu guru untuk mempermudah pemahaman peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman lebih terkait konsep yaitu IPA, mata pelajaran IPA membutuhkan pemahaman lebih dari konsep maupun implementasi yang dapat diterapkan kepada peserta didik.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu dan sikap ilmiah siswa terhadap fenomena alam di sekitar. Namun, kenyataannya masih banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep IPA karena penyampaian materi cenderung bersifat abstrak dan monoton (Sari, 2022). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Salah satu media digital yang dapat digunakan adalah *Wordwall*, sebuah platform pembelajaran berbasis game yang menyediakan berbagai template interaktif seperti *quiz*, *crossword*, *matching game*, dan *true or false*. Menurut Putri & Astuti (2023), penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena bersifat menyenangkan dan kompetitif.

Dalam era digital saat ini, sistem pendidikan di seluruh dunia mengalami perubahan yang cukup signifikan akibat pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Proses pembelajaran yang dulunya hanya terfokus pada metode konvensional berbasis buku teks dan ceramah, kini mulai beralih pada pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Fenomena ini terjadi secara global, mulai dari negara-negara maju hingga negara berkembang, sebagai respons terhadap kebutuhan pendidikan yang menekankan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital tidak hanya menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga berkontribusi langsung terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar dalam konteks ini mencakup aspek pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotorik*), maupun

sikap (*afektif*) yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya media digital, siswa dapat lebih mudah memahami konsep abstrak melalui visualisasi, meningkatkan daya ingat melalui aktivitas interaktif, serta membangun motivasi intrinsik yang mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar tidak hanya terlihat pada pencapaian nilai akademik, tetapi juga pada perkembangan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas yang sangat relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Hasil belajar merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan karena menjadi tolok ukur keberhasilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Hamalik (2019: 155) Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, sebagai akibat dari pengalaman belajar. Hasil penelitian dari Siregar & Nara (2022) dalam Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara juga menunjukkan bahwa hasil belajar merupakan indikator keberhasilan pembelajaran yang dipengaruhi oleh strategi mengajar guru, motivasi siswa, dan media pembelajaran yang digunakan. Selain itu, studi oleh Putri & Handayani (2023) dalam Jurnal Ilmu Pendidikan menegaskan bahwa hasil belajar adalah wujud konkret dari pencapaian tujuan pembelajaran yang dapat diukur melalui evaluasi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 101858 pada tanggal 27 Agustus 2025, diketahui bahwa guru belum pernah memanfaatkan media pembelajaran interaktif, khususnya aplikasi *Wordwall*, dalam proses pembelajaran. Selama ini, kegiatan belajar mengajar masih bersifat konvensional dan monoton karena guru lebih banyak mengandalkan buku sebagai satu-satunya media pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran kurang bervariasi, sehingga siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, dan motivasi belajarnya menurun. Penggunaan buku memang penting sebagai sumber belajar, namun apabila tidak disertai dengan variasi media yang interaktif, siswa akan kesulitan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, suasana kelas menjadi kurang menarik, perhatian siswa berkurang, dan tujuan pembelajaran

tidak dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat, motivasi, sekaligus hasil belajar siswa.

Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas V yaitu ibu Ernida, hasil wawancara menunjukkan bahwa guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* dalam pembelajaran IPA. Guru hanya berfokus pada buku pegangan siswa maupun buku pegangan guru. Media yang pernah digunakan hanyalah berupa gambar statis yang bersifat satu arah. Selanjutnya, hasil wawancara dengan siswa juga mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa kurang menyukai pembelajaran IPA karena dianggap membosankan, sehingga mereka kurang termotivasi untuk belajar.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah aplikasi *Wordwall*. Media ini menawarkan berbagai fitur permainan edukatif yang interaktif, seperti kuis, teka-teki, maupun matching games, yang mampu membuat proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan penerapan media *Wordwall*, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, mengaktifkan peran siswa, serta meningkatkan daya konsentrasi dan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Harapannya dengan adanya pemanfaatan media aplikasi *wordwall* menjadi solusi dalam memotivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA untuk siswa semakin memiliki rasa ingin tahu dan termotivasi pada saat melihat media yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dirumuskan judul penelitian sebagai berikut: Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Terhadap Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V T.P 2025/2026.

1. 2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat disimpulkan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas V.
2. Siswa kurang motivasi dalam belajar IPA.

3. Media pembelajaran yang digunakan guru masih monoton. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran IPA.
4. Proses pembelajaran IPA di sekolah dasar masih menggunakan metode konvensional.
5. Belum adanya penerapan media pembelajaran Interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran IPA pada SD Negeri 101858 Talapeta.
6. Perlu adanya penelitian untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran intereraktif *wordwall* dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

1. 3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah atas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah: Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 101858 T. P 2025/2026.

1. 4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 101858 Talapeta tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall*.
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 101858 Talapeta dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Wordwall*.
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 101858 Talapeta T.P 2025/2026.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 101858 Talapeta tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas V SD Negeri 101858 Talapeta dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall*.
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 101858 Talapeta.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Memberikan alternatif strategi pembelajaran berbasis digital yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan, dan membantu sekolah dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka yang menekankan kreativitas dan inovasi dan menjadi referensi sekolah dalam pengadaan sarana pembelajaran berbasis teknologi informasi.

b. Bagi Guru

Menjadi bahan pertimbangan bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, dan memberikan pengalaman baru bagi guru dalam memanfaatkan Wordwall sebagai media pembelajaran digital sehingga dapat meningkatkan kompetensi profesional guru di era teknologi pendidikan.

c. Bagi siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran IPA, dan Meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan

keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, dan membantu siswa lebih mudah memahami materi IPA, sehingga hasil belajar meningkat baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik

d. Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan pengetahuan peneliti sebagai bahan referensi untuk mengetahui gambaran dalam memilih media pembelajaran interaktif sebagai bahan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan suasana belajar yang

