

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar yang dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan. Dalam proses ini, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna (Sudjana & Rivai, 2010).

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap berbagai fenomena alam dan lingkungan sosial yang mereka jumpai sehari-hari. Situasi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk menghadirkan inovasi dalam media pembelajaran. Menurut Suriansyah (2016), hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh metode dan media yang digunakan guru. Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, sekaligus pemahaman siswa terhadap materi. Salah satu alternatif yang potensial adalah penggunaan Wordwall, sebuah aplikasi berbasis digital yang memungkinkan guru menyusun permainan edukatif interaktif, seperti kuis, puzzle, maupun aktivitas mencocokkan.

Sejumlah penelitian sebelumnya juga mendukung efektivitas Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Rachmah, Firdaus, dan Aini (2023) menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan Wordwall mengalami peningkatan nilai rata-rata yang signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Penelitian lain oleh Kusumawardani dan Mahdi (2024)

mengungkapkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan motivasi, antusiasme, dan capaian belajar siswa, termasuk pada peserta didik dengan kebutuhan khusus.

Tabel 1.1 Rekapitulasi Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran IPAS

No	Kategori	Kriteria Nilai	Jumlah	Perse ntase
	Hasil Belajar		Siswa	
1	Tuntas	≥ 70	18 siswa	60%
2	Belum Tuntas	< 70	12 siswa	40%
	Jumlah Siswa		30 siswa	100%

Sumber : Sumber: Dokumen nilai ulangan harian IPAS (2025)

Namun, dalam praktik pembelajaran IPAS di sekolah masih menghadapi sejumlah kendala. Berdasarkan hasil observasi peneliti di Holy Kids Bersinar Medan tahun pelajaran 2025/2026, terlihat bahwa partisipasi siswa masih rendah. Dari 30 siswa hanya sekitar 8–10 siswa yang aktif dalam menjawab pertanyaan atau terlibat dalam diskusi. Sebagian besar lainnya cenderung pasif dan kurang antusias selama kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, hasil ulangan harian memperlihatkan bahwa sekitar 40% siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 70. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi IPAS masih tergolong rendah.

Salah satu faktor penyebabnya adalah metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah dengan berpusat pada buku teks. Kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran relatif terbatas, sehingga suasana kelas terasa monoton dan kurang menarik. Padahal, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan,

interaktif, dan bermakna. Sayangnya, media berbasis digital yang sebenarnya bisa menunjang proses belajar belum dimanfaatkan secara optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan judul: *“Pengaruh Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Holy Kids Bersinar Medan Tahun Pelajaran 2025/2026.”*

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih rendah dan banyak yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)
2. Proses pembelajaran cenderung masih berpusat pada guru dengan metode konvensional, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif.
3. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar mengajar belum berjalan secara optimal.
4. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan selaras dengan perkembangan teknologi digital, salah satunya melalui penggunaan Wordwall.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas ke luar topik yang ditetapkan, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada beberapa hal berikut:

subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas V SD Holy Kids Medan.

1. Mata pelajaran yang menjadi fokus penelitian adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan Wordwall.
3. Penelitian dilaksanakan pada Tahun Pelajaran 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, serta batasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Holy Kids Bersinar Medan Tahun Ajaran 2025/2026 tanpa menggunakan media Wordwall?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas V SD Holy Kids Bersinar Medan Tahun Ajaran 2025/2026 dengan menggunakan media Wordwall
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan Penggunaan Media Wordwall terhadap hasil belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Holy Kids Bersinar Medan Tahun Ajaran 2025/2026

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada Mata pelajaran IPAS kelas V SD Holy Kids Bersinar Medan ,Tahun 2025/2026 tanpa Menggunakan Media Wordwall.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Holy Kids Bersinar Medan, Tahun Ajaran 2025/2026 dengan Menggunakan Media Wordwal
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa Pada mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Holy Kids Bersinar Medan Tahun Ajaran 2025/2026

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai ulangan harian dan persentase ketuntasan belajar setelah penerapan media Wordwall. Selain itu, penggunaan media Wordwall yang interaktif diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga pemahaman konsep IPAS menjadi lebih optima
2. Bagi Guru: Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.
3. Bagi Sekolah: Mendukung terciptanya pembelajaran yang modern dan berbasis teknologi, sehingga berkontribusi dalam peningkatan mutu pendidikan di sekolah.
4. Bagi Peneliti Lain: Menjadi referensi atau bahan perbandingan bagi penelitian- penelitian selanjutnya yang memiliki fokus kajian sejenis