

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada abad ke 21 disebut sebagai abad keterampilan dalam berbagai bidang hingga revolusi 4.0 karena pada abad ini mengalami berbagai macam perubahan yang cukup cepat. Pada perubahan yang terjadi pada masa revolusi perlu adanya antisipasi dalam penguasaan keterampilan abad ke-21 seperti, berpikir kritis dalam memecahkan masalah, memiliki kreativitas dalam melakukan inovasi, komunikasi, dan berkolaborasi pada berbagai bidang (Redhana, 2019). Dalam hal ini mengingat pentingnya antisipasi dengan menguasai keterampilan maka individu maupun kelompok dapat memanfaatkan teknologi dalam usahanya untuk menguasai keterampilan yang perlu dikuasai pada abad ke-21.

Covid-19 yang ditetapkan oleh WHO menjadi pandemi pada 12 maret 2020 memiliki dampak yang sangat besar bagi setiap negara yang merasakannya. Pandemi yang dapat memutuskan interaksi pada setiap individu maupun kelompok memiliki dampak yang cukup mengkhawatirkan bagi setiap warga negara. Virus Covid-19 yang berawal di China dapat menyebar dengan cepat dari individu satu ke individu yang lainnya dan virus ini juga merupakan virus yang mematikan karena virus covid-19 dapat menyebar melalui droplet dan menyerang sistem pernapasan manusia dalam kurun waktu yang singkat (Putri, 2020).

Pandemi telah mengubah sistem masyarakat, hubungan masyarakat, bahkan kebiasaan masyarakat itu sendiri. Dapat dikatakan pula, pandemi memiliki dampak secara signifikan di berbagai aspek kehidupan. Baik itu dalam perekonomian, kesehatan hingga pendidikan. Dalam upaya mencegah penyebaran virus covid-19 pemerintah membuat peraturan baru dan menerapkan sistem social distancing dalam bersosialisasi, belajar, maupun bekerja yang diterapkan selama pandemi seperti, aktivitas yang tadinya tatap muka/bertemu secara langsung menjadi pertemuan tatap maya/daring, terdapat pula perusahaan yang mengharuskan para karyawan Work From Home (WFH) tanpa mengharuskan datang ke kantor, serta terdapat juga penutupan beberapa tempat wisata untuk mencegah adanya kerumunan yang dilakukan oleh masyarakat. Dalam hal ini peran yang sangat penting dimiliki teknologi adalah sebagai sarana penunjang kehidupan bagi setiap manusia. Penggunaan teknologi selama pandemi naik secara signifikan dan teknologi pada masa ini sudah menjadi kebutuhan di kehidupan masyarakat (Sudrajat, 2020).

Teknologi merupakan sebuah alat untuk menunjang kehidupan manusia supaya dapat membantu manusia bekerja dengan baik dan tidak memakan banyak waktu. Teknologi yang mengalami perkembangan pada saat ini tidak hanya sebagai alat informasi dan komunikasi saja, namun teknologi juga dapat membuat pekerjaan lebih mudah dan efisien. Pada dunia pendidikan teknologi mempunyai peran yang cukup berpengaruh pada proses pembelajaran. Dalam sebuah proses pembelajaran guru dapat menggunakan teknologi sebagai media dalam menunjang sebuah pembelajaran. *Tondeur et al* (2011) berpendapat

bahwa teknologi dalam dunia pendidikan digunakan sebagai sarana pendukung kegiatan belajar dan mengajar di mana teknologi ini memiliki fungsi sebagai jembatan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran baik itu sumber belajar, penunjang kegiatan belajar, maupun tugas siswa (Salsabila, Sari, Lathif, Lestari, & Ayuning, 2020). Pembelajaran dengan teknologi baik dilakukan di kelas maupun melalui online dapat membantu guru menyampaikan informasi terkait materi yang akan diberikan melalui media yang digunakannya dan tidak hanya itu guru juga dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alat evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan ketika pembelajaran berlangsung. Maka, dengan adanya kolaborasi antara pendidikan dengan teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran akan dapat menjawab permasalahan ketika pembelajaran dari rumah dilaksanakan selama pandemi covid-19 berlangsung.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam membentuk generasi bangsa yang berwawasan dan berkarakter dalam tercapainya suatu tujuan negara. Dalam menciptakan generasi bangsa yang berwawasan pendidikan hadir dan membantu negara menciptakan generasi yang berkompeten tidak hanya dengan ilmu namun juga dengan berbudi pekerti yang luhur. Pendidikan merupakan salah satu elemen penting dalam menentukan arah dan tujuan negara, sebagaimana yang terdapat dalam fungsi pendidikan nasional pelaksanaan pembelajaran memiliki landasan pada ketetapan beragama, berbudaya Indonesia, memiliki keterampilan dalam menghadapi tuntutan kemajuan zaman sebagaimana yang tercantum pada UU

no 23 tahun 2002 (Simatupang, Wahab, & Halimah, 2021). Sehingga dalam peraturan ini dapat memberikan dasar pada individu dalam melaksanakan pendidikan. Pendidikan yang terjadi di masa pandemi memberikan tantangan kepada guru dalam menciptakan inovasi bahan ajar yang berbeda, maka dari itu guru melakukan kolaborasi dengan teknologi dalam menunjang pendidikan jarak jauh.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan pendidikan yang menanamkan rasa patriotisme dan nasionalisme bagi setiap generasi bangsa (Nurmalisa, Mentari, & Rohman, 2020). Dalam setiap jenjang sekolah PPKn ada untuk dipelajari dan melalui pendidikan PKn guru akan mempersiapkan generasi bangsa dalam menjadi warga negara yang kreatif, berpikir kritis dalam memecahkan sebuah permasalahan, serta memiliki rasa cinta tanah air. Dalam hal ini pendidikan PKn merupakan satu diantara mata pelajaran sekolah yang searah dengan tujuan pendidikan nasional, memiliki visi yang kuat untuk dapat menciptakan generasi bangsa sesuai dengan tujuan UU Nomor 20 tahun 2003 yang menjelaskan bahwa fungsi dari pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki generasi bangsa dan membentuk karakter peradaban bangsa yang memiliki martabat dalam usaha untuk mencapai tujuan negara sebagaimana yang tertuang pada alinea ke 4 UUD 1945 serta, adanya tujuan dalam menciptakan peserta didik yang beragama serta taat kepada tuhan, berakhlak baik terhadap sesama, sehat akal dan jasmani, menjadi manusia yang berilmu, memiliki kreatifitas,

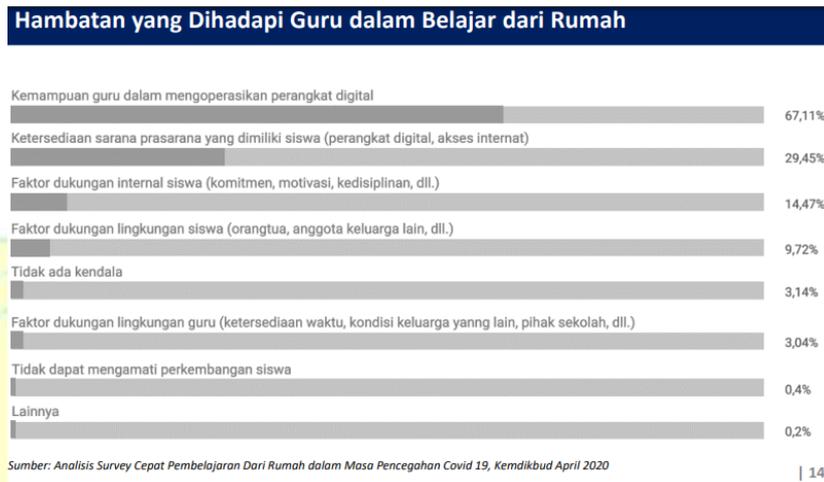
cakap, memiliki sikap mandiri, berjiwa demokratis dengan memiliki tanggung jawab.

Dalam pembelajaran selama pandemi bahan ajar yang memanfaatkan teknologi sangatlah dibutuhkan. Pada mata pelajaran PPKn memanfaatkan teknologi yang bervariasi terkhususkan pada media pembelajaran interaktif memiliki peran yang dapat meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik. Sehingga dalam setiap rotasi perkembangan zaman bahan ajar diharapkan memiliki inovasi dan memiliki sifat yang fleksibel pada setiap proses pembelajaran sehingga kolaborasi dengan teknologi dapat dilakukan dalam menunjang pembelajaran yang lebih efektif dan menarik (Rahmawati & Hasanah, 2021).

Dalam meningkatkan inovasi dan mempertahankan motivasi serta minat dalam belajar siswa, guru pada proses pembelajaran melakukan berbagai macam cara seperti, pada setiap pertemuan guru menerapkan metode pembelajaran yang berbeda dengan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran, dan guru dapat meningkatkan interaksi kepada siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang dapat menjadi jembatan guru dengan siswa dalam berkomunikasi. Gagne (1970) mendefinisikan media pembelajaran memiliki jenis komponen yang beragam dalam menunjang proses pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Neolaka & Neolaka, 2017). Selain itu terdapat juga definisi media pembelajaran yang didefinisikan Agung dan Suryani (2012) bahwa penggunaan media pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran akan dapat

membantu guru dalam menyampaikan informasi dari sumber belajar kepada siswa sebagai penerima informasi. Maka dapat disimpulkan alat/teknologi seperti media pembelajaran akan dapat memudahkan guru untuk menyalurkan pesan selain itu media yang digunakan pada saat pelaksanaan kegiatan belajar akan dapat merangsang pikiran, emosional, dan keinginan siswa dalam proses pembelajaran sehingga hal ini dapat menyebabkan terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan berbeda bagi guru yang bersangkutan terutama didalam pembelajaran PPKn itu sendiri.

Selama kegiatan pembelajaran dilakukan di rumah masing-masing ketika pandemi, guru menggunakan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran agar pembelajaran tetap dapat berlangsung walau hanya di rumah saja. Namun, tidak dapat dipungkiri terdapat tantangan atau hambatan yang dihadapi selama pembelajaran daring dilaksanakan baik itu yang dirasakan oleh siswa sebagai penerima materi maupun guru sebagai seseorang yang menyampaikan materi. Menurut data yang terdapat dalam analisis Kemendikbudristek terkait pembelajaran selama pandemi, secara umum terdapat hambatan yang harus dihadapi oleh setiap komponen pendidikan diantaranya hambatan yang dihadapi oleh guru dalam melakukan pembelajaran daring yang mencapai indeks hingga 67,11%, selain itu hambatan siswa dalam faktor dukungan internal yang mencapai indeks 14,47%, serta hambatan siswa dalam faktor dukungan lingkungan yang mencapai indeks 9,72% (Muhammad, 2020).



**Gambar 1 Data Kemendikbudristek
Menyiapkan Pembelajaran di Masa Pandemi: Tantangan dan peluang**
(<https://spab.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2020/07/Menyiapkan-Pembelajaran-di-Masa-Pandemi-1.pdf>)

Jika kita lihat secara spesifik dalam hambatan faktor dukungan internal siswa terdapat data yang menjelaskan bahwa, hampir 50% siswa dari berbagai jenjang pendidikan mulai dari SD hingga SMA merasakan terdapatnya hambatan proses pembelajaran dari rumah yang diantaranya, 1) sulitnya siswa bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran. 2) kesulitan memahami pembelajaran dikarenakan sinyal ataupun perangkat digital yang kurang tersedia pada masing-masing siswa. 3) siswa kurang dapat berkonsentrasi dalam proses pembelajaran dikarenakan terganggu oleh aktivitas di rumah yang bentrok dengan jadwal proses pembelajaran. 4) menurunnya antusias siswa dalam proses pembelajaran.

Hambatan belajar dari rumah	SD	SMP	SMA	SMK
Tidak dapat bertanya langsung kepada guru	51,6%	50,3%	56,4%	48,7%
Kesulitan memahami pelajaran	49,1%	57,9%	69,1%	62,2%
Kurang konsentrasi	48,0%	53,2%	52,7%	48,9%
Bosan	42,7%	45,0%	54,0%	44,4%
Jaringan internet kurang memadai	32,1%	34,9%	45,6%	51,7%
Tidak dapat bertanya langsung kepada teman-teman	20,4%	21,7%	30,1%	25,8%
Tidak ada yang mendampingi belajar di rumah	9,5%	15,3%	26,0%	20,4%
Tidak ada hambatan	8,9%	5,8%	3,4%	3,9%
Tidak memiliki perangkat digital (smartphone, laptop, tablet, dsb)	7,6%	3,1%	3,9%	4,6%
Jaringan listrik kurang memadai	2,8%	2,4%	4,6%	5,2%
Lainnya	0,1%	0,2%	0,2%	0,2%

Gambar 2 Data Kemendikbudristek
Menyiapkan Pembelajaran di Masa Pandemi: Tantangan dan peluang
 (<https://spab.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2020/07/Menyiapkan-Pembelajaran-di-Masa-Pandemi-1.pdf>)

Hambatan-hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran pada setiap siswa akan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Disini guru memiliki tantangan dalam mencari jalan keluar atas hambatan yang terjadi oleh setiap siswa ketika saat proses pembelajaran sedang dilaksanakan. Guru yang baik adalah guru yang dapat berinovasi ketika menemukan masalah dalam proses pembelajaran lalu mencari solusi dan jalan keluar terhadap masalah tersebut dengan cara bereksperimen menggunakan teknik dan metode pembelajaran yang efisien dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran (Husnani, Zaibi, & Rollies, 2019). Dalam hal ini guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dalam melakukan eksperimen ketika mencari solusi pada hambatan siswa yang terjadi selama pembelajaran dari rumah. Sehingga proses pembelajaran dapat dipahami oleh siswa dan pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran, serta hal ini juga dapat menjadi jawaban dalam hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran.

Pembelajaran yang dilakukan di rumah dalam memutuskan rantai Covid-19 dapat berdampak pada hasil belajar siswa dikarenakan kurangnya siswa melakukan interaksi dan komunikasi antara siswa dengan guru. Selain pembelajaran secara konvensional peran guru dalam mengembangkan ilmu pengetahuan sangat penting untuk dapat memilih dan mencapai tujuan pembelajaran. Keefektifan dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan cara melibatkan siswa pada kegiatan pembelajaran sehingga interaksi yang dilakukan antara guru dan siswa dapat berjalan tanpa ada hambatan.

Agar pembelajaran selama pandemi dapat berlangsung dengan baik diperlukannya penerapan media pembelajaran yang baik pula ketika proses pembelajaran dilaksanakan supaya tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Sebagaimana yang telah disampaikan sebelumnya Media hadir sebagai alat/teknologi seperti media pembelajaran akan dapat memudahkan guru untuk menyalurkan pesan selain itu media yang digunakan pada saat pelaksanaan kegiatan belajar akan dapat merangsang pikiran, emosional, dan keinginan siswa dalam proses pembelajaran sehingga hal ini dapat menyebabkan terjadinya proses pembelajaran yang efektif. Dalam hal ini terdapat penelitian terdahulu terkait penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran PPKn diantaranya:

Berdasarkan penelitian secara terbatas yang peneliti telah dilaksanakan di SMP Negeri 35 Jakarta tentang media pembelajaran interaktif *Wordwall*, terdapat kurang antusiasnya siswa pada awal pertemuan pembelajaran PPKn

sehingga minat dalam pembelajaran PPKn berkurang sehingga ini akan berdampak pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran terkait. Setelah pada pertemuan selanjutnya peneliti mencoba menggunakan pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam evaluasi post-test pembelajaran PPKn, terdapatnya peningkatan pada antusias siswa dalam minat belajar dan hasil belajar siswa.

Selain itu, terdapat pula penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurhamida dan Fanny Mestyana P. tahun 2020 tentang efektivitas penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran daring (online) PKN pada materi Hak dan Kewajiban terhadap tumbuhan kelas 4 di SDN 16 Gunung Tuleh dengan memiliki tujuan memanfaatkan jaringan internet pada teknologi informasi dan komunikasi dalam mengatasi antusias belajar siswa yang menurun ketika mengikuti pembelajaran di rumah. Dengan menggunakan metode kuantitatif penelitian ini memiliki hasil bahwa penggunaan media *Wordwall* dapat berpengaruh pada hasil prestasi belajar peserta didik dimana terdapat peningkatan pada ulangan yang sebelumnya sebesar 70 % menaik hingga 15% sehingga ulangan selanjutnya mendapatkan nilai sebesar 85 % (Nurhamida & Putri, 2020).

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan mengingat pentingnya proses pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran yang dilakukan selama pandemi berlangsung, inovasi media pembelajaran sangat dibutuhkan sehingga dalam penelitian ini peneliti akan mengidentifikasi pengaruh dari penggunaan sebuah media pembelajaran sosiolinguistik kedalam ranah Pendidikan PPKn. Dengan keterbaruan penelitian yang dilakukan di

SMP pada materi Kerjasama dalam Berbagai Bidang Kehidupan dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran PPKn di MTs Negeri 3 Bogor”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Apakah penggunaan media interaktif *Wordwall* memberikan kontribusi pada siswa di kelas VII MTs Negeri 3 Bogor?
2. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar PPKn siswa di kelas VII MTs Negeri 3 Bogor?

C. Pembatasan Masalah

Untuk meminimalisir terlalu luasnya suatu pembahasan, maka diperlukannya sebuah pembatasan pada suatu masalah. Setelah dijabarkannya sebuah permasalahan penelitian pada identifikasi masalah maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar PPKn siswa di kelas VII MTs Negeri 3 Bogor.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar PPKn siswa di kelas VII di MTs Negeri 3 Bogor?”

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian diharapkan akan memberi manfaat kepada:

1. Peneliti

Penelitian ini diharapkan akan memiliki manfaat kepada peneliti untuk menambah wawasan mengenai pembelajaran inovatif yang bersifat fleksibel baik untuk pembelajaran daring yang sedang berlangsung selama pandemi maupun pembelajaran luring ketika masa pandemi ini telah usai sehingga penelitian ini dapat dijadikan sumber peneliti untuk mempersiapkan diri menjadi pendidik dalam mempersiapkan pembelajaran yang inovatif serta, penelitian ini juga diharapkan akan memiliki manfaat kepada tenaga pendidik pada berbagai jenjang di sekolah mengenai pembelajaran yang inovatif.

2. Lembaga terkait

Kegunaan penelitian pada lembaga terkait ini diharapkan memiliki manfaat untuk para pendidik MTs Negeri 3 Bogor dalam penggunaan media pembelajaran inovatif yang bersifat fleksibel sehingga penggunaan media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran daring maupun luring akan bervariasi dan pembelajaran berinovatif ini akan memberikan kontribusi kepada motivasi dan hasil belajar siswa.