

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan tercipta dari adanya suatu usaha secara sadar atau terencana sebagai bentuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat berperan aktif dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga akan memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, beserta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya sendiri agar dapat berguna bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Pembelajaran dapat dilakukan sesuai dengan panduan kurikulum yang berlaku di Indonesia sendiri. Bukti pembelajaran dapat berjalan dengan baik, biasanya dilihat dari bagaimana suasana kelas tersebut dan interaksi yang dilakukan antara guru dengan siswa.

Berbicara mengenai dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran, belajar dan mengajar. Di dalam dunia pendidikan juga tidak terlepas dari interaksi antara guru dengan siswa yang bertujuan untuk mencapai suatu tujuan dari pendidikan itu sendiri. Hal tersebut juga bisa disebut dengan serah terima ilmu antara guru dengan siswa baik dari segi pengetahuan maupun sikap. Dalam proses pembelajaran setiap individu memiliki kemampuan dan bakat yang berbeda-beda. Faktor dari dalam individu siswa maupun guru inilah yang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Adapun terdapat beberapa aspek penting dalam proses mengajar dan belajar agar dapat berlangsung secara efektif dan optimal

diantaranya adalah perlunya memerhatikan aspek semangat, motivasi, minat dan hasil belajar siswa.

Agar dapat mencapai tujuan pembelajaran tersebut perlunya peranan guru dalam memilih perangkat pembelajaran yang tepat dinilai sangat penting. Perangkat pembelajaran yang biasanya digunakan meliputi Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Silabus, Program Semester (Promes), Program Tahunan (Prota), kurikulum, media pembelajaran, dan perangkat pembelajaran lainnya. setelah memilih perangkat pembelajaran yang tepat guru harus bervariasi dan inovatif dalam memilih media pembelajaran agar siswa dapat memahami dan dengan mudah mengerti isi materi yang disampaikan oleh guru. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa juga.

Berbicara mengenai dunia pendidikan tidak terlepas dari berbagai mata pelajaran yang dapat kita temui. Salah satu mata pelajaran yang dapat kita jumpai pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berkaitan dengan kehidupan sosial adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan agar dapat menjadi Warga Negara Indonesia (WNI) yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Adapun mata pelajaran IPS memadukan antara pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial yang dirancang secara sistematis dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan penanaman sikap pada diri siswa. Di dalam proses pembelajaran IPS banyak melibatkan keaktifan antara guru dengan

siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru melalui materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran.

Pada mata pelajaran IPS dipersiapkan bagi siswa agar dapat menghadapi tantangan zaman yang selalu bergerak secara dinamis. Implementasi mata pelajaran IPS terhadap siswa yaitu mampu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terhadap masalah sosial masyarakat. keterampilan dalam menganalisis fakta-fakta yang terjadi di sekitar, memiliki sikap positif dan dapat mengambil solusi dari permasalahan sosial yang terjadi. Oleh karena itu tujuan pembelajaran IPS mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor yang seluruhnya memiliki tujuan untuk mendorong hingga memperluas pengetahuan dan pemahaman siswa.

Oleh karena itu peranan guru dalam proses pembelajaran IPS sangatlah penting, hal ini dimaksudkan agar siswa mudah menangkap dan memahami isi materi yang dibawakan oleh guru. Realita pada kenyataannya masih banyak guru yang kurang bervariasi dan kurang inovatif dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga menyebabkan pembelajaran kurang efektif dan monoton. Pembelajaran yang monoton membuat siswa kehilangan motivasi dan minat dalam pembelajaran yang aktif bahkan membuat siswa tidak berusaha untuk lebih mengkonstruksikan pengetahuan yang dimiliki secara mandiri. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar siswa itu sendiri. Hal ini dikarenakan motivasi dan minat belajar siswa menjadi salah satu aspek yang sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Hasil belajar digunakan untuk mengukur suatu kemampuan yang diperoleh seorang siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar siswa dihasilkan dari berbagai upaya dan daya yang tercermin dari partisipasi belajar yang dilakukan siswa dalam mempelajari suatu materi yang diajarkan oleh guru. Siswa yang berhasil dalam belajar ditandai dengan tercapainya tujuan-tujuan pembelajaran. Hasil belajar siswa juga merupakan perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari pengalaman interaksi dengan lingkungan, yang dimana proses mental dan emosional terjadi. Oleh karena itu belajar dari hasil pengalaman langsung akan memperoleh hasil yang lebih baik, karena siswa dapat lebih memahami dan lebih menguasai pelajaran tersebut.

Adapun hasil belajar dalam dunia pendidikan merupakan proses melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah melewati kegiatan proses belajar mengajar, atau berupa keberhasilan yang diraih oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang akan ditandai berupa bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang telah disepakati oleh penyelenggara pendidikan. Pada konteks kurikulum pendidikan di Indonesia hasil belajar merupakan penilaian yang telah digunakan oleh guru dengan sistematis sebagai bahan keputusan.

Guru didorong mampu memanfaatkan media interaktif yang menyenangkan. Seperti yang telah kita ketahui bahwa teknologi media interaktif telah berkembang secara pesat pada era revolusi 4.0 saat ini yang menuntut guru untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Bagi seorang guru mata pelajaran IPS perlunya

memanfaatkan inovasi-inovasi baru sehingga siswa dapat menerima pembelajaran secara penuh. Dalam proses pembelajaran guru melakukan berbagai macam cara seperti, pada setiap pertemuan guru menerapkan metode pembelajaran yang berbeda dengan memanfaatkan media pembelajaran agar dapat meningkatkan interaksi kepada siswa dalam proses pembelajaran.

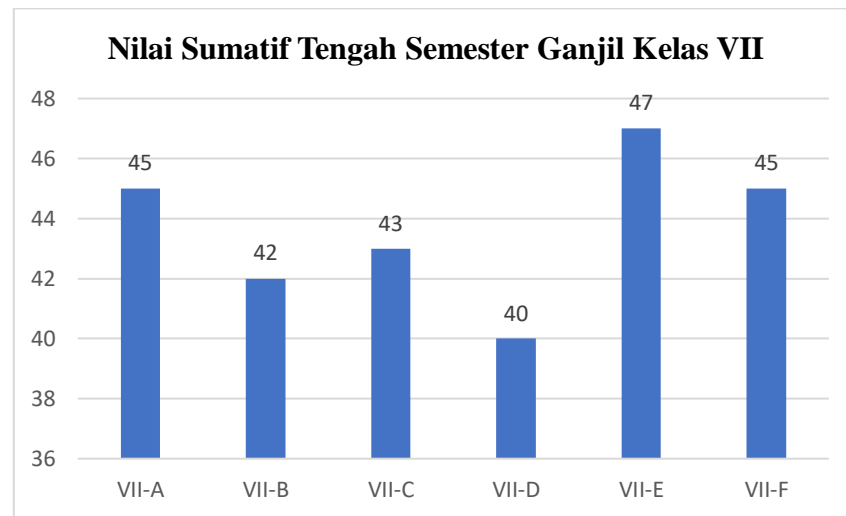
Pemilihan media pembelajaran yang tepat tentunya perlu mempertimbangkan beberapa hal yang baik seperti aksesibilitas, jenis penilaian, desain media, anggaran biaya, dan fitur-fitur yang disediakan di dalam platform tersebut. Media pembelajaran memiliki fungsi untuk mengarahkan siswa mendapatkan pengalaman belajar (*learning experience*) yang dapat dilihat dari interaksi siswa dan media pembelajaran itu. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat maka akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga mempengaruhi tingginya hasil belajar siswa. Oleh sebab itu guru harus dapat memilih media pembelajaran apa saja yang cocok untuk digunakan pada saat proses pembelajaran. Dengan ketepatan guru dalam memilih media pembelajaran maka akan sangat berpengaruh pada siswa, seperti siswa akan lebih aktif pada saat pembelajaran dan tentunya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa nantinya.

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk membantu proses belajar mengajar sehingga makna atau pesan yang ingin disampaikan dalam materi pembelajaran akan lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Manfaat dari media

pembelajaran yaitu pertama, memberikan pedoman kepada guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga pada saat menjelaskan materi pembelajaran dilakukan dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik agar meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis isi materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru dengan situasi pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa dapat dengan mudah memahami isi materi pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadikan rangasangan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti diperoleh bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Hal ini juga didukung oleh data yang memperlihatkan hasil rata-rata nilai Sumatif Tengah Semester (STS) Semester Ganjil kelas VII Tahun Pelajaran 2023/2024, menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 77. Berdasarkan data yang diperoleh berdasarkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 222 Jakarta menunjukkan hasil nilai STS kelas VII-A dengan rata-rata sebesar 45, kelas VII-B dengan rata-rata sebesar 42, kelas VII-C dengan rata-rata sebesar 43, kelas VII-D dengan rata-rata sebesar 40, kelas VII-E dengan rata-rata sebesar 47, dan kelas VII-F dengan rata-rata sebesar 45.

Gambar 1. 1 Nilai Sumatif Tengah Semester Ganjil Kelas VII



Sumber: Hasil Pengelolaan Data Peneliti, Tahun 2023

Berdasarkan hasil rata-rata nilai STS pada mata pelajaran IPS di atas, terlihat bahwa nilai hasil STS kelas VII-D berada di paling rendah dibandingkan dengan kelas lain dengan memperoleh nilai 40 dan dikategorikan tidak tuntas KKM. Maka dari itu menjadikan kelas VII-D menjadi sampel dalam penerapan media pembelajaran *Wordwall*.

Untuk mengatasi permasalahan hasil belajar siswa tersebut perlunya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS yang interaktif dan inovatif. Karakteristik mata pelajaran IPS yang lebih menekankan pada kemampuan untuk menghafal menyebabkan perlunya media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan yakni agar memberikan efek menarik perhatian siswa dan membantunya dalam menguasai materi pembelajaran. Salah satu media interaktif yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah game edukasi yaitu media game interaktif *Wordwall*.

Wordwall menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat diakses oleh semua orang secara gratis. Media ini biasanya didesain untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran baik secara kelompok maupun secara individual hingga akhirnya akan melibatkan siswa lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media *Wordwall* diharapkan menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman isi materi siswa tanpa harus selalu bergantung dengan buku mata pelajaran bahkan penjelasan yang diberikan oleh guru dan *Wordwall* diharapkan juga dapat digunakan untuk melihat perkembangan kemampuan siswa sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Di dalam aplikasi *Wordwall* terdapat berbagai macam *games* edukasi yang dinilai sangat berguna, hal ini dikarenakan *games* edukasi dapat membantu proses belajar mengajar secara menyenangkan dan dapat digunakan sebagai penambah pengetahuan penggunanya. Oleh sebab itu, *Wordwall* menjadi media game interaktif berbasis teknologi interaktif dalam bentuk website. Aplikasi *Wordwall* dapat dijadikan sebagai suatu media pembelajaran, sumber belajar dan alat penilaian. Oleh sebab itu media game interaktif *Wordwall* menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Sehingga perlu dilakukan penelitian tindakan kelas, dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 222 Jakarta”.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, bahwa siswa masih belum maksimal dalam mendapatkan hasil belajar. Adapun pembelajaran yang belum sepenuhnya terpusat pada siswa, dikarenakan penggunaan metode ceramah yang lebih dominan digunakan oleh guru pada saat mengajar meskipun sudah menerapkan Kurikulum Merdeka. Maka perlunya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga pembelajaran cenderung tidak monoton dan membosankan.

Mengingat begitu luasnya permasalahan yang ada, maka permasalahan dibatasi pada “Penerapan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 222 Jakarta”.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, agar penulisan ini menjadi terstruktur dan tidak meluas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 222 Jakarta?
2. Apakah media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 222 Jakarta?

C. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat secara luas dalam dunia pendidikan. Adapun harapan manfaat dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan acuan sebagai pendukung pendidik agar proses belajar dan mengajar agar lebih efektif, dan juga membantu pendidik dalam memilih media pembelajaran yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bahwa penerapan media pembelajaran Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 222 Jakarta.

2. Secara Praktis

a. Peserta Didik

- 1) Bagi peserta didik di SMP Negeri 222 Jakarta, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS.
- 2) Peserta didik dapat memperoleh pembelajaran IPS yang lebih menarik dan meningkatkan keaktifan.

b. Guru

- 1) Dapat dimanfaatkan sebagai pembaharuan dan pengembangan media pembelajaran dengan daya tarik

tersendiri agar mencapai mutu proses belajar yang lebih maksimal dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- 2) Meningkatkan kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran IPS.

c. Sekolah

- 1) Bagi instansi di SMP Negeri 222 Jakarta, diharapkan dapat berkontribusi untuk tenaga pengajar (guru) sebagai masukan berupa media pembelajaran inovatif dan kreatif yang digunakan sebagai evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Membantu SMP Negeri 222 Jakarta untuk mengembangkan mutu pembelajaran IPS dengan berbagai macam media pembelajaran yang lebih efektif.

d. Universitas

- 1) Mengembangkan peningkatan mutu mahasiswa Pendidikan IPS di sekolah melalui penelitian kolaborasi guru dan mahasiswa.
- 2) Diharapkan sebagai kontribusi berupa menyumbangkan ilmu pengetahuan baru dan dapat dijadikan sebagai referensi yang relevan dengan judul penelitian ini.

e. Peneliti dan Pembaca

- 1) Memperoleh pengetahuan tentang efektifitas penerapan pembelajaran IPS

- 2) Diharapkan dapat menambahkan pengetahuan baru terutama dalam penggunaan media pembelajaran Wordwall, dapat menambah wawasan pribadi peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar menjadi bekal untuk peneliti dalam mendidik di kemudian hari, dan sebagai studi komperatif dengan penelitian yang sesuai di masa mendatang.

