

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran abad 21 menjadi hal penting dalam menjamin peserta didik memiliki keterampilan belajar dan kebarahuan, keterampilan informasi, media serta teknologi (Nurbayanni, 2023, p. 20). Pada pembelajaran abad 21 siswa dan pendidik perlu memiliki kompetensi, atau dapat dikatakan melek informasi dan melek media. Teknologi informasi yang semakin berkembang saat ini dapat digunakan dalam berbagai aspek kehidupan pada manusia, salah satunya yaitu pendidikan. Dalam bidang Pendidikan, teknologi informasi dipergunakan sebagai alat media pembelajaran yang bertujuan untuk menyediakan materi pembelajaran agar terlihat menarik sehingga tidak menimbulkan rasa bosan dan mempermudah dalam pemberian materi pembelajaran.

Dalam proses kegiatan pembelajaran, media lebih merujuk pada alat-alat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyusun informasi berbentuk visual dan verbal. Berdasarkan pernyataan tersebut, bahwa media dapat digunakan sebagai proses ketika pembelajaran berlangsung seperti penggunaan perangkat keras ataupun lunak. Pada abad 21 saat ini, lingkungan belajar perlu memiliki pembaharuan dengan pendidik dan media pembelajaran mampu menyesuaikan dengan zamannya, hal ini dapat dilakukan dengan pemanfaatan penggunaan teknologi pada proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Lingkungan belajar sebagai sesuatu yang berhubungan dengan tempat dimana proses pembelajaran dilaksanakan (Hasibuan et. al., 2023, p. 5).

Para ahli pada konteks kompetensi pendidikan pembelajaran abad 21, oleh Mendikbud Nadiem Makarim yang sejalan dengan konsep Ki Hadjar Dewantara yakni menekankan pentingnya prinsip kemerdekaan bagi peserta didik, yaitu pendidikan bukan seperti peumpamaan air yang di tuangkan kedalam botol. Namun dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk

mengembangkan potensi dalam dirinya agar dapat berdiri sendiri tetapi masih dalam pantuan guru dan orang tua agar potensi nilai dalam dirinya tidak berbelok ke dalam hal negatif. Sebagai pendidik tidaklah menjadi manusia yang merasa dirinya telah mengetahui segalanya, peran pendidik yang baik yaitu menjadi fasilitator terhadap peserta didik dengan saling menerima dan memberi pengetahuan (Mualifah, 2013, p. 11). Konsep pembelajaran abad ke 21 menekankan agar peserta didik memiliki kemampuan 4C yakni *creativity, communication, critical thinking, serta collaboration*, guna menghasilkan pendidikan yang memiliki kualitas (Yusuf, 2020, p. 12).

Selain itu, permasalahan yang terjadi pada penelitian ini terkait kurangnya pemahaman konsep siswa terhadap materi Pancasila sebagai nilai kehidupan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang disebabkan oleh sejumlah faktor, yang diantaranya berkaitan dengan kerangka *Understanding by Design (UbD)* yang mana pendekatan pembelajaran menitikberatkan pada tujuan pembelajaran dan menitikberatkan pada pembelajaran dan pemahaman siswa (Pertiwi et al., 2019, p. 22). *Understanding by Design (UbD)* mempunyai desain pembelajaran mundur yang berbeda dengan desain pembelajaran lainnya. Pendekatan *Understanding by Design (UbD)* dimulai dengan menetapkan tujuan pembelajaran, membuat penilaian pembelajaran, dan merencanakan pembelajaran (Mahrunnisya, 2023, p. 19). Sebagai kelengkapan materi pembelajaran yang digunakan yaitu LKPD, bahan ajar, media pembelajaran, dan alat penilaian.

Dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi Pancasila sebagai nilai kehidupan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, *Understanding by Design (UbD)* menjadi suatu kerangka kerja yang dipergunakan untuk memperkuat dalam proses pembelajaran. Pada fokus utama memiliki tujuan untuk memfasilitasi siswa agar memiliki pemahaman konsep pembelajaran yang lebih mendalam khususnya terkait pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan, serta dapat mendorong siswa agar dapat menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh ke dalam konteks kehidupan sehari-hari. Melalui penerapan pendekatan *UbD*, diharapkan kurikulum dan strategi pembelajaran yang digunakan dapat membantu siswa untuk

memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai materi Pancasila sebagai nilai kehidupan, dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaitkan pengetahuan yang telah diperoleh dalam konteks dunia nyata, maka dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara maksimal.

Desain pembelajaran *understanding by design (UbD)* memiliki tujuan guna membentuk pemahaman yang mencakup enam dimensi pemahaman diantaranya *explanation* (penjelasan), *interpretation* (interpretasi), *application* (aplikasi), *perspective* (pespektif), *empathy* (empati), dan *self-knowledge* (peningkatkan diri). Pemahaman berdasarkan tahapan pembelajaran desain UbD meliputi tiga tahapan pembelajaran yaitu mengidentifikasi hasil yang diinginkan, menentukan bukti pembelajaran yang dapat diterima, serta merancang instruksi pembelajaran yang memenuhi tujuan (Saodah et al., 2023, p. 566)

Sampai saat ini mata pelajaran Pendidikan Pancasila dianggap sebagai mata pelajaran yang terkesan membosankan dan kurang diminati oleh sebagian siswa. Sejalan dengan penelitian (Azizah et al., 2021, p. 66) berdasarkan hasil wawancara kepada peserta didik bahwa pemahaman mereka dalam proses pembelajaran dirasakan kurang karena sebagian besar dari mereka berasumsi bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah pelajaran yang kurang menarik. Pada proses pembelajaran pendidik juga cenderung hanya menggunakan metode ceramah, dan pembelajaran masih menggunakan metode-metode lama yang mana guru hanya menjelaskan materi dan diakhiri dengan pemberian soal yang akan dikerjakan oleh siswa. Kurangnya media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran menjadikan kendala utama yang membuat kurangnya minat belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, karena kegiatan belajar menjadi monoton dan tidak membuat tertarik peserta didik. Oleh karena itu, dalam mata pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting untuk memilih metode, pendekatan, dan strategi pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat membangun motivasi minat belajar dan pemahaman konsep peserta didik untuk mempelajari sepenuhnya materi dalam mata pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidik dapat melakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) dimana pengetahuan yang diperlukan untuk mengintegrasikan teknologi pada pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis TPACK yaitu *wordwall*, yang disediakan dalam web aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat games edukasi berbasis kuis yang menyenangkan. Dengan penggunaan media ini siswa akan lebih senang serta memiliki daya tarik yang tinggi pada saat melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* dalam mendukung pendidikan yang lebih berkualitas, relevan dengan tantangan masa kini, serta sesuai dengan karakteristik siswa (Natala et al., 2023, p. 116)

Kebaruan dalam konteks penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall*, terdapat dalam sebuah cara mengembangkan mengenai aspek-aspek yang terdapat dalam Pancasila melalui pembelajaran interaktif *wordwall* serta cara meningkatkan pemahaman siswa berdasarkan kurangnya pemahaman dalam pendidikan pancasila. Media *wordwall* menyediakan sumber belajar yang menarik serta interaktif bagi peserta didik sebagaimana dikemukakan oleh Sinaga & Soesanto (2020) penggunaan media *wordwall* dapat menjadikan suasana kelas lebih hidup yang membuat meningkatnya gairah peserta didik saat pembelajaran lebih meningkat serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Media games edukasi *wordwall* dapat meningkatkan rasa minat belajar peserta didik sebagaimana dikemukakan oleh Surahmawan (2021) bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Antara lain Akbar & Hadi (2023) mengatakan bahwa pengaruh media pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar peserta didik beragam. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Vista (2023, p. 271) menunjukkan bahwa pada *wordwall* sebuah media game *online* yang mampu meningkatkan minat siswa dalam mata pelajaran PPKn di SD. Penelitian yang dilakukan oleh (Maulidya, 2022, p. 2) menyatakan bahwa adanya pengaruh media interaktif *wordwall* terhadap hasil belajar PPKn. Dalam hal ini, pengaruh pada media *wordwall* membawa unsur kebaruan dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran pendidikan pancasila. Teknologi menghasilkan media

pembelajaran yang dapat memudahkan pendidik dalam menyalurkan pesan saat proses pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, emosional, serta keinginan siswa pada proses pembelajaran.

Terdapat beberapa kelebihan yang dimiliki oleh media *wordwall*, kelebihan dari media ini diantaranya adalah tersedia *template* yang menarik dan bervariasi didalam media ini, yang akan membuat siswa mendapat wawasan baru dalam pengalaman belajar yang dapat menambah motivasi siswa dalam minat belajar khususnya dalam pelajaran Pendidikan Pancasila (Triaswaria et al., 2024, p. 393). Selain itu, media *wordwall* memberikan dampak baik yang besar khususnya dalam dunia pendidikan pada berbagai jenjang pendidikan khususnya sekolah dasar yang dapat membantu mempermudah dan memperkaya proses pembelajaran bagi siswa dalam pemahaman konsep secara tidak langsung (Kartini & Dewi, 2020, p. 115). Dalam meningkatkan mutu pendidikan perlunya meningkatkan pemahaman konsep siswa pada jenjang pendidikan. Hal ini berkaitan dengan peran seorang pendidik. Penggunaan media, model, metode, dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh para pendidik sangatlah berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa pada saat proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran yang diberikan sebaiknya melakukan kegiatan yang menumbuhkan makna kepada siswa, serta penanaman karakter juga termasuk ke dalam proses bagian dalam pembelajaran (Utami et al., 2022, p. 6856). Hal ini dapat berdampak untuk masa depan siswa mengenai pemahaman konsep yang telah mereka dapatkan sehingga akan bermanfaat untuk kehidupannya saat ini hingga masa depannya. Interaksi guru dengan siswa sangat lah penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dapat ditinjau pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, pelaksanaan pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika apa yang diberikan sudah mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai.

Kemampuan siswa dapat sempurna dapat dilihat ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, namun semua kemampuan yang siswa miliki dapat dilihat dalam peran pendidiknya. Pembelajaran yang aktif, menyenangkan, menambah motivasi siswa untuk belajar serta menanamkan rasa patriotisme dan

nasionalisme merupakan bentuk yang harus diterapkan oleh pendidik. Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan yang menanamkan rasa patriotisme dan nasionalisme (Pristiwanti et al., 2022, p. 7912). Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam setiap jenjang sekolah akan selalu ada untuk dipelajari serta dipahami oleh siswa, melalui pelajaran Pendidikan Pancasila guru mempersiapkan generasi bangsa untuk menjadi warga negara yang kreatif, dan dapat berpikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan, dan dapat menumbuh rasa cinta tanah air.

Berdasarkan latar belakang atau fakta yang diungkapkan oleh peneliti bahwasannya dibutuhkan solusi serta kebaruan terkait permasalahan tersebut dimana siswa yang masih dalam tahapan konkret dan menghadapi pengaruh digital. Sehingga, peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan judul ” Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV” penulis mengharapkan penelitian ini dapat menciptakan dampak positif dalam pemahaman konsep media pembelajaran terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila terkhususnya pada materi Pancasila.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* terhadap pemahaman konsep siswa pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan?
2. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* dengan yang menggunakan media pembelajaran *power point* pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan di kelas IV?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas tujuan penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* terhadap pemahaman konsep siswa pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan
2. Mengetahui apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* dengan yang menggunakan media pembelajaran *power point* pada Pancasila sebagai nilai kehidupan di kelas IV.

1.4 Manfaat / Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi semua orang yang membacanya baik secara langsung ataupun tidak langsung dalam bidang Pendidikan khususnya pendidik. Manfaat yang meliputi secara teoritis dan secara praktis, yaitu sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Hasil penelitian diharapkan menjadi salah satu sumber untuk referensi penelitian dan dapat memberikan tambahan ilmu yang sudah ada berhubungan dengan media *wordwall* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kemudian, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan gambaran terkait hasil penerapan media *wordwall* dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan seorang pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang cocok dengan mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Pelajaran lainnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik untuk meningkatkan keterampilan pendidik dalam mengelola kondisi kelasnya. Selain itu, media ini diharapkan dapat memberikan tambahan bahan ajar tambahan pengetahuan bagi pendidik agar bisa menggunakan metode pembelajaran yang lebih efektif dan memberikan makna dan manfaat yang dalam kepada siswa.

b. Bagi peserta didik

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan mampu merangsang minat belajar siswa dengan mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas, serta mampu mengoptimalkan aktivitas siswa baik fisik maupun mental sehingga menghasilkan aktivitas bermakna dan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Berdasarkan materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru, sehingga siswa lebih memahami konsep dan hasil belajarnya.

c. Bagi sekolah

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan bahan masukan untuk meningkatkan mutu pendidikan sekolah dan sebagai bahan rujukan tambahan bagi sekolah dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang pendidikan.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan lebih jauh mengenai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menjadikannya lebih aktif, interaktif dan bermakna.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penulisan skripsi, tentunya terdapat pembahasan mengenai struktur organisasi yang didalamnya menjelaskan tentang urutan penulisan dari setiap bab. Adapun pada bab I berisikan tentang beberapa pokok permasalahan seperti latar belakang penelitian yang didalamnya terdapat isi masalah, solusi, dan kebaharuan yang sesuai berdasarkan judul peneliti yang peneliti ambil. Rumusan masalah berisikan rumusan yang akan menjadi point dari penelitian ini. Tujuan penelitian, berisikan tujuan dari penelitian yang akan peneliti lakukan. Manfaat penelitian terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis. Kemudian struktur organisasi skripsi yang berisikan rincian dari bab skripsi peneliti.

Bagian pada bab II berisikan terkait teori-teori yang digunakan sebagai landasan acuan dalam pelaksanaan skripsi, diantaranya yakni hakikat belajar dan pembelajaran, pembelajaran *power point*, media pembelajaran, pembelajaran interaktif *wordwall*, pengertian pemahaman konsep, pengertian mata pelajaran Pendidikan Pancasila, tujuan pembelajaran Pendidikan

Pancasila di Sekolah Dasar, Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV, materi pancasila sebagai nilai kehidupan, penelitian yang relevan, kerangka berfikir, kemudia yang terakhir hipotesis penelitian.

Bagian bab III berisikan rangkaian metode penelitian yang akan dilaksananya, terkait metode yang digunakan pada penelitian tentang metode quasi eksperimen, beberapa komponen pelengkap seperti Desain Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Variabel Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Prosedur Penelitian, dan Teknik Analisis Data.

Bagian bab IV berisi terkait temuan, dan pembahasan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data yang disesuaikan dengan rumusan permasalahan penelitian. Pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Bagian bab V berisi penafsiran terkait hasil analisis temuan penelitian, implikasi dan rekomendasi serta pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.