BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Interaksi dan komunikasi guru dan siswa begitu penting dalam pembentukan pola pengajaran yang efektif. Proses pengajaran dengan metode yang tepat dan efisien melalui signifikan memengaruhi tujuan pencapaian dalam sebuah sistem pendidikan di sebuah negara (Arikunto, 2021). Kualitas pengajaran yang baik dapat diciptakan melalui suasana pembelajaran yang interaktif dan tidak monoton, sehingga tidak ada sekat yang timbul guru dan siswa melalui aktivitas belajar-mengajar (Nugrahini & Murgunani, 2015). Yang artinya bahwa proses pengajaran yang menggunakan metode yang tepat dan efisien sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan di suatu negara. Kualitas pengajaran yang baik tercipta melalui suasana pembelajaran yang interaktif dan tidak monoton, sehingga tercipta hubungan yang erat antara guru dan siswa dalam aktivitas belajar-mengajar tanpa adanya sekat

Guru selaku peran utama yang dapat membantuk karakteristik siswa yang baik dan berperilaku luhur, serta menjadi tonggak utama dalam pemilihan perangkat pembelajaran yang selaras melalui dinamika zaman. Guru berperan dalam menetapkan skema program tahunan, program semester, media belajar, kurikulum, rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), silabus, serta perangkat pembelajaran lainnya (Arifin, 2014). Sesudah menetapkan perangkat pembelajaran, guru memerlukan pengkayaan metode berupa variasi, inovasi, dan hibridisasi metode pembelajaran yang sudah ada, sehingga siswa mampu memahami dan mengimplementasikan materi-materi yang sudah diajarkan (Damayanti *et al.*, 2024). Artinya Guru memegang peran sentral dalam menyusun perangkat pembelajaran seperti program tahunan, semester, kurikulum, RPP, silabus, dan media belajar, Setelah perangkat tersebut disusun, guru perlu memperkaya metode pembelajaran melalui variasi, inovasi, dan hibridisasi agar siswa dapat memahami dan mengaplikasikan materi secara optimal Peran ini mencerminkan fungsi guru tidak hanya sebagai perencana, tetapi juga sebagai inovator dan fasilitator dalam

Hanna Intan Aulia, 2025
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL MELALUI PENDEKATAN EMRED UNTUK MENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS I SDN TINGGAR 1
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

proses pembelajaran yang efektif dan adaptif sesuai kebutuhan siswa

Namun, pada pelaksanaanya acapkali dijumpai permasalahan klasik berupa metode pembelajaran yang tidak efektif, media belajar yang sangat konvensional, dan tenaga pengajar kurang dapat berinovasi dalam melaksanakan aktivitas belajar-mengajar, membagikan keluaran (*output*) siswa menjadi lebih cepat bosan, jenuh dan terdistraksi sehingga nilai skor ujian tidak memuaskan ataupun tidak mencapai indikator pembelajaran yang diinginkan (Pratiwi, 2024). Maka itu pelaksanaan pembelajaran sering menghadapi masalah metode yang kurang efektif, media konvensional, dan minimnya inovasi guru, sehingga siswa cepat bosan dan hasil belajar tidak memenuhi target

Berdasar pada hasil observasi di SDN Tinggar 1 diketahui pemahaman siswa tentang penyusunan alfabetik tergolong rendah, disebabkan pada metode ataupun proses pembelajaran yang sangat repetitif dan satu arah sehingga siswa mengeluh dengan aktivitas pembelajaran, Dalam hal ini, tenaga pengajar tidak melaksanakan sebuah inovasi dalam merombak ataupun memperbarui media belajar yang lebih kekinian dan interaktif, demi membagikan dorongannya ketertarikan siswa pada aktivitas belajar-mengajar di SDN Tinggar 1. Penyampaian materi di *whiteboard* hanya memakai pedoman berupa buku tema yang disebabkan kurangnya akses informasi pada kemudahan teknologi informasi. Dominasi guru saat penyampaian materi, membuat peserta didik ‘segan’ guna bertanya dan melaksanakan interaksi yang lebih dinamis dengan tenaga pengajar, yang menyebabkan pengajaran berlangsung melalui satu arah (*one-directional teaching*) yang menambah ketidaktertarikan siswa pada aktivitas belajar mengajar (KBM) (Maghfiroh, 2018). Dampak buruknya terlihat pada semangat dan minat siswa dalam mencermati materi yang dipaparkan yang berimbas pada buruknya pemahaman dan keterikatan emosional tenaga pengajar dengan peserta didik (Nugrahini & Murgunani, 2015). Dominasi guru dalam penyampaian materi menyebabkan siswa enggan bertanya dan berinteraksi, sehingga pembelajaran berlangsung satu arah dan menurunkan minat serta semangat siswa. Hal ini berdampak pada pemahaman yang buruk dan melemahkan keterikatan emosional antara guru dan siswa

Dalam mengatasi permasalahan di atas, dalam (Damayanti *et. al.*, 2024) menyebutkan perlu dilaksanakan revolusi belajar berupa pengadaan media belajar yang lebih baru, lebih kekinian, dan membagikan dorongan siswa guna lebih aktif

dalam bertanya, sehingan frekuensi komunikasi dan interaksi guru dan siswa lebih dinamis. Aspek pembelajaran yang wajib diperhatikan seperti pertimbangan aksesibilitas, desain media belajar, jenis penilitian, rancangan anggaran pembelajaran, serta fitur yang tersedia pada *platform* belajar yang mengutamakan visual menarik, dan gerakan grafis yang memicu minat siswa pada aktivitas belajar-mengajar. Peningkatan belajar siswa dalam teori "*Cone of Experience*" yang ditulis Edgare Dale, dijadikan acuan utama dalam menyusun dan merencanakan media belajar baru yang lebih interaktif dari metode konvensional, sehingga optimalisasi pembelajaran dapat dicapai tenaga pengajar dengan mudah (Jalinus & Ambiyar, 2016). Oleh karena itu media belajar interaktif yang dirancang dengan prinsip tersebut dapat menggantikan metode konvensional dan memudahkan guru dalam mengoptimalkan proses pembelajaran

Media pembelajaran yang memakai teknologi informasi dan computer berlandaskan aplikasi seperti; *Quizz, Kahoot, Wordwall, Scrablle, EdApp, Hoop,* dan sejenisnya dirancang *App Developer* guna menciptakan suasana belajar yang kohesif, interaktif, dan efektif. Aplikasi-aplikasi tersebut membagikan fasilitas berupa pengolahan kata-kata yang disusun sedemikian rupa sehingga memicu dorongan kreativitas & pemecahan masalah kompleks (Elmunsyah *et al.*, 2019). Aplikasi di atas selaku salah satu peralatan fisik yang tergolong pada peralatan *web* ataupun media daring berlandaskan aplikasi, selain bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia (Yaumi M., 2018). Dengan demikian, aplikasi tersebut berperan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis siswa

Sebuah *platform web digital* seperti *Wordwall* yang menyediakan pelbagai permainan seperti kartu acak, kuis cepat, teka-teki silang (TTS), dan selakunya, dapat mendukung proses pembelajaran yang inovatif dan beragam, terlebih guna pengolahan kata dasar, dan *matching word-card* guna meningkatkan daya uniformitas ataupun daya berfikir kritis dan kreatif yang dapat dimulai pada masa sekolah pendidikan dasar (Alaeda, 2022). Oleh karena itu fitur pengolahan kata dasar dan matching word-card pada platform ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa, khususnya pada pendidikan dasar.

Media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* sudah terbukti efektifitasnya melalui serangkaian riset (Soraya & Dewi, 2024), dalam artikelnya yang membahas

signifikasi peningkatan kognitif anak dalam memahami bahasa. *Wordwall* ialah laman media belajar dan otomatisasi penilaian melalui daring. *Wordwall* menyediakan fitur dan kegunaan bagi pembelajaran yang lebih menarik yang ditampilkan melalui bentuk visual grafis yang *eye-catching* dan tidak monoton, dan laman ini dapat diakses melalui gratis. Dalam pengembangannya, laman *Wordwall* dirancang selaku media belajar yang dapat membagikan kemudahan tenaga pengajar dalam berkreasi sehingga mampu meninggikan pembelajaran baik dilaksanakan melalui individu ataupun dalam beberapa kelompok belajar (Andini, 2022). *Wordwall* mampu meninggikan pemahaman siswa terhadap materi paparan tanpa bergantung pada buku ataupun pembelajaran guru melalui konvensional, hal ini diperkuat riset yang dilaksanakan oleh (Apriliantina *et al.,* 2024). Oleh karena itu penggunaan Wordwall secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dibandingkan metode konvensional. Wordwall memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui berbagai permainan dan kuis, sehingga meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa secara nyata. Dengan demikian, Wordwall efektif sebagai media pembelajaran inovatif yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara optimal.

Media belajar yang inovatif juga perlu dieksekusi dengan pendekatan yang tepat dan akurat, sehingga menjadi panduan dan membagikan kemudahan guru dalam melaksanakan penyampaian materi melalui lugas dan tuntas. Pendekatan belajar

yang tepat akan menciptakan kohesi dalam sebuah lingkungan belajar yang membagikan motivasi peserta didik guna lebih kreatif yang berimbas pada kemudahan ketercapaian indikator rencana pembelajaran. Pendekatan EMRED dipilih peneliti dalam melaksanakan riset media belajar *Wordwall,* sebab EMRED dapat memperkuat dan mempertegas langkah belajar melalui sistematis, efektif, dan revolusional. Pendekatan EMRED mencakup 5 (lima) aspek yakni; *Emersion, Modelling, Repetition, Exploration,* dan *Demonstration,* yang memengaruhi hasil belajar siswa melalui signifikan (Damayanti & Pratiwi, 2024).

Perubahan hasil belajar dapat tercipta dengan adanya media belajar *Wordwall* dengan pendekatan EMRED, perubahan itu mencakup; perubahan perilaku, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, serta kapabilitas siswa ketika

menangkap informasi yang disampaikan dan dibuktikan peningkatannya melalui serangkaian hasil tes dan ujian tertulis (Salsabila & Salim, 2022). Capaian belajar berupa keterampilan yang didapatkan dari metode dan pendekatan belajar di atas dapat berupa, peningkatan reaksi kognitif siswa, reaksi motorik, linguistik ataupun bahasa, guna meningkatkan kapabilitas dalam menghadapi beragam situasi dan keadaan. Harapan, minat, serta penghargaan ialah 3 indikator dalam capaian hasil belajar, yang diamati melalui variabilitas siswa ketika menguasai konsep dasar dengan tingkat analitik yang lebih komprehensif. Analisis, sintesis, evaluasi, implikasi, implementasi, pengetahuan, dan pemahaman siswa menentukan capaian aktivitas belajar-mengajar yang efektif. Berlandaskan latar belakang dan kausilatas problematika pembelajaran yang sudah dipaparkan di atas. Perlu adanya pengubahan gaya belajar yang lebih modern dan revolusioner yakni memakai pendekatan EMRED melalui media belajar *Wordwall*, guna memahami dampaknya, maka dilaksanakan implementasi berupa penelitian uji- coba ataupun eksperimental yang melalui judul "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* MELALUI PENDEKATAN EMRED UNTUK MENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS I SDN TINGGAR 1". Keterbaharuan dari peneltian ini yaitu *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis game dan kuis untuk menghasilkan hasil belajar secara signifikan dibanding metode konversional, penellitian ini juga mengabungkan penggunaan *Wordwall* dengan pendekatan EMRED pada kelas I SDN Tinggar 1. Pendekatan EMRED menekankan proses *Emmersion, Modelling, Repetation, Emersion, Demonstration,* selain itu penelitian ini juga menghadirkan inovasi dalam mengintegrasikan media pemebelajaran wordwall dengan pendekatan EMRED yang belum banyak di eksplorasi dalam konteks pemebelajaran kelas I. Hal ini dapat memberikan Kontribusi baru dalam metode pemebalajaran intraktif yang efektif dan menyenangkan seta meningkatkan hasil belajar siswa pada jenjang kelas rendah.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Masalah yang ditemukan berupa peserta didik tidak mempunyai semangat, motivasi, dan minat belajar yang tinggi, disebabkan pembelajaran yang monoton,

kurangnya kreativitas media belajar, dominasi guru dalam meneruskan materi belajar sehingga hanya terjadi komunikasi satu arah, dan ketiadaan pembaruan rencana aktivitas belajar-mengajar (KBM) yang lebih interaktif.

Berlandaskan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dirumuskan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian, yakni:

a. Apakah penggunaan media belajar *Wordwall* dengan pendekatan EMRED berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas I SDN Tinggar 1?
b. Apa tindak lanjut penggunaan media belajar *Wordwall* dengan pendekatan EMRED dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas I SDN Tinggar 1?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bermaksud guna mencari pengaruh penggunaan penggunaan media belajar *Wordwall* dengan pendekatan EMRED dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas I SDN Tinggar 1.

1.3.2 Tujuan Khusus

Penelitian ini mempunyai tujuan khusus yakni:

a. Memahami apakah penggunaan penggunaan media belajar *Wordwall* dengan pendekatan EMRED mampu meninggikan hasil belajar siswa kelas I SDN Tinggar 1;
b. Memahami adanya pengaruh penggunaan media belajar *Wordwall* dengan pendekatan EMRED dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas I SDN Tinggar 1.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Melalui teoritis, penelitian ini dinantikan selaku landasan ataupun acuan terkait riset teoritik perihal media pembelajaran yang lebih efektif dan modern dalam dunia pendidikan, serta menjadi rujukan ataupun referensi dalam memberi ide tenaga pendidik dalam motivasi pengajaran yang lebih inovatif khususnya terkait dengan pendekatan EMRED.

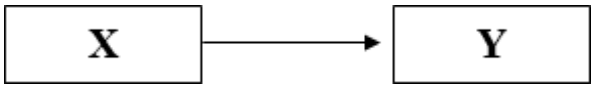
1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dinantikan membagikan manfaat praktis yakni:

a. Bagi siswa bisa mendapatkan lingkungan belajar yang lebih interaktif sehingga meningkatkan minat siswa dalam belajar.
b. Bagi guru bisa selaku rujukan dalam merancang rencana aktivitas belajar-mengajar yang interaktif dan membagikan kemudahan dalam pemaparan materi belajar.
c. Bagi peneliti selanjutnya bisa menjadi bahan riset yang lebih baik dalam memajukan lingkungan riset dan khazanah keilmuan khususnya dalam bidang pendidikan melalui riset pengaruh penggunaan media belajar *Wordwall* dengan pendekatan EMRED dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas I SDN Tinggar 1.

1.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian diartikan selaku jawaban temporal pada rumusan masalah yang muncul pada sebuah riset, yang didasari teori-teori yang relevan, bukan pada hasil observasi ataupun akuisisi data lapangan. Melalui visual hipotesis digambarkan pada diagram di bawah:



Gambar 1. Hipotesis Penelitian.

dinilai *X* ialah jawaban sementara yang selaku landasan guna melaksanakan riset hingga mendapatkan jawaban akhir yakni *Y* (Sugiyono, 2019).

H_a: diartikan adanya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran Wordwall melalui pendekatan EMRED ketika meninggikan hasil belajar siswa kelas I SDN Tinggar 1. Sementara;

H_0: diartikan tidak adanya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran Wordwall melalui pendekatan EMRED ketika meninggikan hasil belajar siswa kelas I SDN Tinggar 1.

1.6 Anggapan Dasar

Anggapan dasar selaku asumsi yang diyakini kebenarannya peneliti dan harus dirumuskan melalui jelas. Anggapan dasar melalui penelitian ini yakni; "Adanya pengaruh dari media pembelajaran wordwall melalui pendekatan EMRED ketika meninggikan hasil belajar siswa kelas I SDN Tinggar 1".

1.7 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi penelitian ini disusun guna membagikan kemudahan pemahaman melalui menyeluruh terhadap alur dan isi dari penelitian yang dilaksanakan. Adapun struktur penelitian ini terdiri atas lima bab, yakni:

Bab I: Pendahuluan – Bab ini mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian (teoritis dan praktis), serta struktur organisasi penelitian. Bab ini bermaksud guna membagikan gambaran umum perihal pentingnya penelitian sistem pembelajaran dengan pendekatan EMRED dan media *Wordwall* beserta arah yang ingin dicapai berupa hasil keberpengaruhan pada peningkatan hasil belajar siswa.

Bab II: Tinjauan Pustaka – Bab ini memuat landasan teori yang selaras bersama penelitian, termasuk teori-teori literasi, peran keluarga dan sekolah dalam pembentukan kapabilitas literasi, serta kajian penelitian terdahulu yang selaku dasar pijakan dalam analisis penelitian pengaruh dari media pembelajaran *Wordwall* melalui pendekatan EMRED ketika meninggikan hasil belajar siswa kelas I SDN Tinggar 1.

Bab III: Metode Penelitian – Bab ini memaparkan metode penelitian yang dipakai, termasuk pendekatan penelitian, jenis penelitian, lokasi dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data. Bab ini membagikan gambaran perihal tujuan penelitian "pengaruh dari media pembelajaran *Wordwall* melalui pendekatan EMRED ketika meninggikan hasil belajar siswa kelas I SDN Tinggar 1".

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan – Bab ini menyajikan hasil temuan dari penelitian beserta analisis terhadap data yang sudah dikumpulkan. Pembahasan dilaksanakan dengan mengaitkan temuan-temuan dengan teori yang relevan dan tujuan penelitian ini.

Bab V: Penutup – Bab ini memuat kesimpulan yang didapati melalui hasil penelitian serta saran-saran yang mampu selaku masukan bagi beragam pihak terkait, baik melalui konteks praktis ataupun guna penelitian lanjutan.

Struktur organisasi penelitian ini dinantikan dapat memandu pembaca dalam memahami keseluruhan proses dan hasil dari penelitian yang dilaksanakan, serta mendukung ketercapaian tujuan penelitian melalui sistematis.