

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan proses pembelajaran supaya peserta didik dapat aktif dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Selain itu, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 16 Tahun 2022 mengatur tentang standar proses pendidikan di tingkat pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Tujuan dari peraturan ini adalah untuk memastikan kualitas pembelajaran yang lebih baik, meningkatkan efektivitas proses pendidikan, serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional. Peraturan ini mencakup pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran, penilaian, dan pengelolaan pendidikan yang berorientasi pada peserta didik. (Permendikbudristek, 2022).

Pendidikan memegang peranan krusial dalam proses pembangunan sebuah negara. Mutu suatu bangsa sangat ditentukan oleh mutu pendidikannya (Kaniawati, 2022). Bagi setiap individu, pendidikan menjadi kebutuhan dasar yang berperan penting dalam mengarahkan kehidupan sehari-hari. Kualitas pendidikan dalam suatu negara sangat dipengaruhi oleh sistem pendidikan yang diterapkan. Mutu pendidikan sangat berkaitan erat dengan sistem yang dijalankan, kompetensi tenaga pendidik, serta efektivitas pelaksanaan proses pembelajaran (Isrokatun et al., 2021).

Di tengah pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran menjadi semakin signifikan. Penggunaan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mendukung proses pendidikan. Proses pembelajaran sendiri merupakan suatu bentuk transfer informasi, baik berupa pengetahuan maupun materi lainnya, dari pendidik kepada peserta didik atau penerima informasi lainnya dengan bantuan media atau alat

tertentu (Sawitri et al., 2019). Informasi dalam pembelajaran dapat disampaikan melalui berbagai metode agar dapat dipahami oleh siswa. Namun, tidak jarang proses penyampaian informasi tersebut mengalami hambatan. Oleh karena itu, penting untuk memilih media pembelajaran yang tepat guna mendukung kelancaran dan efektivitas kegiatan belajar mengajar (Nadia & Desyandri, 2022).

Pendidikan Pancasila memiliki keterkaitan erat dengan nilai-nilai moral dan etika. Mata pelajaran ini berfungsi sebagai sarana untuk membentuk karakter peserta didik. Salah satu materi utama dalam Pendidikan Pancasila adalah pengenalan dan penguatan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila (Fadli dkk., 2022). Dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, setiap warga negara diharapkan mampu menjadi pribadi yang cerdas dan berintegritas (*smart and good citizenship*), yang memiliki semangat nasionalisme, karakter yang baik, serta rasa cinta terhadap tanah air. Salah satu tujuan utama dari pendidikan Pancasila adalah membentuk peserta didik agar memahami identitas dirinya sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang majemuk, serta mampu bersikap adil tanpa melakukan diskriminasi berdasarkan jenis kelamin, SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan), status sosial-ekonomi, maupun kondisi disabilitas. Salah satu topik yang sering diajarkan dalam pendidikan Pancasila adalah tentang keberagaman. Keberagaman tersebut meliputi aspek-aspek seperti agama, suku bangsa, rumah adat, alat musik tradisional, permainan daerah, dan lain-lain (Kemendikbud, 2024).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan mampu menumbuhkan sikap saling menghargai dan menghormati perbedaan pada diri peserta didik. Pencapaian tujuan tersebut tentu tidak lepas dari peran penting guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Namun, keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada guru, melainkan juga pada kesiapan dan perhatian peserta didik dalam menerima serta menerapkan apa yang telah diajarkan. Permasalahan dalam proses pembelajaran dapat muncul, baik dari sisi guru seperti penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik maupun dari sisi peserta didik yang mengalami kendala dalam mengikuti kegiatan pembelajaran secara optimal.

Pembelajaran merupakan suatu bentuk interaksi antara pendidik dan peserta didik, yang mencakup kegiatan penyampaian pengetahuan, proses perubahan

Ai Siti Gina Nur Agnia, 2025

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL "LABELLED DIAGRAM" TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BERSATU DALAM KEBERAGAMAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

perilaku, eksplorasi terhadap informasi baru, serta latihan terarah yang memiliki tujuan yang jelas, terstruktur, dan dapat diukur (Habsary et al., 2022). Saat ini, sistem pembelajaran telah memasuki era abad ke-21, di mana proses belajar-mengajar berkembang seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat. Pembelajaran abad ke-21 mencerminkan transformasi besar yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, arus globalisasi, serta tuntutan masyarakat yang terus berubah. Tujuan dari perubahan ini adalah agar bangsa Indonesia mampu menghadapi tantangan global di era modern. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, peserta didik dituntut untuk menguasai pengetahuan yang kompleks, memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi, serta keterampilan dalam dunia kerja dan pemanfaatan teknologi informasi dan media (Muhali, 2019). Salah satu upaya yang telah diterapkan untuk menjawab tantangan tersebut adalah penerapan model pembelajaran yang bersifat inovatif (Hasriadi, 2022).

Pembelajaran inovatif merupakan proses belajar yang berorientasi pada peserta didik (*student-centered*), di mana siswa menjadi pusat dari aktivitas pembelajaran. Konsep ini berkaitan erat dengan kreativitas dan inovasi yang dilakukan oleh guru dalam merancang, mengelola, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif dan bermakna bagi peserta didik (Aprilia, 2025). Dalam pelaksanaannya, pembelajaran inovatif tidak dapat dipisahkan dari penggunaan media pembelajaran. Media memiliki peran sebagai sarana penyampaian materi sekaligus strategi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Melalui media, proses pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif, mampu membangkitkan minat belajar siswa, serta mendukung tumbuhnya kreativitas. Selain itu, guru juga diharapkan dapat memperluas akses peserta didik terhadap berbagai sumber informasi, seperti internet, agar mereka tidak hanya bergantung pada buku teks atau penjelasan guru semata. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi bagian integral dari pendekatan pembelajaran inovatif (Salsabila, 2024).

Media pembelajaran berperan sebagai sarana dalam menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada peserta didik (Nurrita, 2018). Penggunaan media yang efektif dan inovatif, serta disesuaikan dengan kebutuhan siswa, dapat membantu mengoptimalkan proses pembelajaran. Integrasi teknologi dan akses

internet dalam kegiatan belajar juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, karena pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku teks. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan jauh dari kesan membosankan.

Sejumlah teori pendidikan menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian hasil belajar. Salah satu teori yang relevan adalah konstruktivisme, yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Teori ini berakar dari pendekatan kognitif dalam pembelajaran dan berfokus pada proses konstruksi pengetahuan oleh peserta didik itu sendiri (Masgumelar, 2021). Menurut pendekatan konstruktivisme, siswa memperoleh pemahaman melalui pengalaman langsung serta keterlibatan aktif dengan lingkungannya (Saksono et al., 2024). Dalam versi konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky, interaksi sosial memegang peran penting dalam pembentukan pengetahuan. Kegiatan pembelajaran sebaiknya melibatkan interaksi dan kolaborasi untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam (Saksono et al., 2024). Dalam konteks ini, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, melainkan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengakses berbagai referensi, termasuk teknologi dan internet. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat memperluas wawasannya dan tidak hanya terpaku pada buku teks maupun penjelasan dari guru (Salsabila, 2024).

Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga peserta didik dapat membangun pemahaman yang lebih baik tentang materi yang diajarkan. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah *wordwall*. *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian materi atau evaluasi materi (Khairunnisa dkk., 2021). Fitur game dan kuis yang terdapat dalam *wordwall* selain membangun pemahaman terhadap materi dapat juga meningkatkan literasi dan numerasi. Literasi numerasi merujuk pada kemampuan individu untuk memahami dan menggunakan angka dan konsep dalam kehidupan sehari-hari.

Ai Siti Gina Nur Agnia, 2025

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL "LABELLED DIAGRAM" TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BERSATU DALAM KEBERAGAMAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*Wordwall* berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat evaluasi yang variatif sehingga akan menarik bagi siswa. Dalam aplikasi *wordwall* terdapat gambar, audio, animasi, dan permainan interaktif yang menyenangkan bagi siswa. *Wordwall* sendiri dapat digunakan melalui *smarthphone* atau laptop (Lestari, 2021).

*Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan dalam bentuk permainan edukatif (*edu game*) dengan memanfaatkan teknologi interaktif untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut (Khairinal et al., 2021) media ini bersifat fleksibel karena dapat disesuaikan dengan materi ajar yang akan disampaikan oleh guru. *Wordwall* menawarkan beragam jenis permainan, salah satunya yaitu *labelled diagram*. Menurut Khairinal et al. (2021:127) Permainan ini dilakukan dengan cara menghubungkan garis dari gambar berisi label soal atau jawaban ke bagian objek yang sesuai pada gambar. Media pembelajaran *wordwall* tipe *labelled diagram* dirancang dengan pendekatan yang berpusat pada peserta didik, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, penggunaannya berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar dapat dipahami sebagai perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari proses belajar dalam arti luas, yang mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Sudjana dan Ibrahim (2010), hasil belajar merupakan bentuk akhir dari interaksi antara kegiatan pembelajaran dengan proses mengajar yang dilakukan oleh pendidik. Dari perspektif peserta didik, hasil belajar mencerminkan pencapaian akhir dari keseluruhan proses pembelajaran. Hasil ini menunjukkan keterampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru di kelas sebagai bagian dari pengalaman belajarnya. Keterampilan tersebut mencakup kemampuan berpikir (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan fisik atau motorik (psikomotorik) (Hutapea, 2019). Untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, dilakukan kegiatan penilaian yang bertujuan mengumpulkan data mengenai capaian kompetensi siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama mengikuti kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 7 di SDN Cilingga, Kota Tasikmalaya, ditemukan bahwa hasil

Ai Siti Gina Nur Agnia, 2025

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL "LABELLED DIAGRAM" TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BERSATU DALAM KEBERAGAMAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, masih sangat rendah. Hal tersebut dikarenakan peserta didik yang enggan untuk belajar dan kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar peserta didik yang rendah tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain proses pembelajaran yang kurang menyenangkan dan menarik. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya inovasi dari guru dalam menggunakan media pembelajaran, guru hanya terpaku pada buku dan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajarannya, sehingga suasana pembelajaran di kelas menjadi membosankan dan tidak mampu menarik minat siswa untuk belajar serta memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Pemilihan materi bersatu dalam keberagaman dalam penelitian ini bukan tanpa alasan. Materi tersebut memiliki urgensi yang sangat penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, karena secara langsung menanamkan nilai toleransi, saling menghargai, serta mengembangkan sikap gotong royong sejak dini. Peserta didik pada jenjang sekolah dasar berasal dari latar belakang yang beragam, baik dari sisi suku, budaya, maupun agama, sehingga pemahaman mengenai keberagaman menjadi bekal utama agar siswa dapat membangun sikap positif terhadap perbedaan. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional serta pembentukan Profil Pelajar Pancasila yang menekankan nilai kebhinekaan global, gotong royong, dan beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia.

Selain itu, materi bersatu dalam keberagaman juga relevan dengan kebutuhan pembelajaran kontekstual. Dalam realitas kehidupan sosial, perbedaan seringkali menjadi pemicu munculnya konflik, baik dalam skala kecil di lingkungan sekolah maupun dalam masyarakat yang lebih luas, oleh karena itu penting bagi siswa untuk memperoleh pemahaman yang benar sejak dini agar tumbuh menjadi individu yang memiliki sikap inklusif, mampu bekerja sama, serta menghargai keunikan budaya bangsa. Lebih lanjut, materi ini sangat sesuai untuk diajarkan menggunakan media *labelled diagram* yang dikembangkan melalui aplikasi *wordwall*. Karakteristik materi yang memuat berbagai simbol budaya seperti pakaian adat, rumah adat, tarian, dan kekhasan daerah lain membutuhkan

visualisasi yang jelas agar lebih mudah dipahami siswa. Dengan memanfaatkan media berbasis visual interaktif, konsep keberagaman yang abstrak dapat disajikan secara konkret sehingga mendorong pemahaman yang lebih mendalam. Dengan demikian, pemilihan materi bersatu dalam keberagaman dianggap tepat dan strategis untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Menghadapi permasalahan tersebut, perlu adanya langkah dalam membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media yang inovatif dan interaktif dalam pembelajaran, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat dan pembelajaran menjadi lebih efektif. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh media pembelajaran *wordwall* “*labelled diagram*” terhadap hasil belajar siswa pada materi bersatu dalam keberagaman, sehingga dapat menjadi acuan bagi para pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Zulfa, Roshayati, dan Purnamasari (2023) yang menyatakan bahwa media game edukasi *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil yang terlihat dalam peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 17,28. Sejalan juga dengan penelitian Khasanah, Prayito (2024) yang menyatakan bahwa media *wordwall* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar, hal ini dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang mengalami hasil signifikan. Pada hasil *pretest* diperoleh rata-rata sebesar 69 dari 28 peserta didik sebelum diberikan perlakuan dan hasil *posttest* memperoleh rata-rata sebesar 86 dari 28 siswa setelah diberi perlakuan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* “*Labelled Diagram*” terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bersatu dalam Keberagaman pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Cilingga Kota Tasikmalaya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah.

1. apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwall* “*labelled diagram*” terhadap hasil belajar siswa pada materi bersatu dalam keberagaman pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Cilingga Kota Tasikmalaya?
2. apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *quizwhizzer* terhadap hasil belajar siswa pada materi bersatu dalam keberagaman pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 3 Tugu Kota Tasikmalaya?
3. apakah terdapat perbedaan pengaruh antara menggunakan *wordwall* “*labelled diagram*” dengan media *quizwhizzer* terhadap hasil belajar siswa kelas III SD yang digunakan di sekolah pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi bersatu dalam keberagaman?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang penulis rumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah.

1. menganalisis pengaruh media pembelajaran *wordwall* “*labelled diagram*” terhadap hasil belajar siswa pada materi bersatu dalam keberagaman pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Cilingga Kota Tasikmalaya.
2. menganalisis pengaruh media pembelajaran *quizwhizzer* terhadap hasil belajar siswa pada materi bersatu dalam keberagaman pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 3 Tugu Kota Tasikmalaya.
3. mengetahui perbedaan pengaruh antara penggunaan *wordwall* “*labelled diagram*” dengan media *quizwhizzer* terhadap hasil belajar siswa kelas III SD yang digunakan di sekolah pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi bersatu dalam keberagaman.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait baik secara teoritis maupun secara praktik, di antaranya.

### 1. Manfaat secara teoritis

Bagi ilmu pendidikan yaitu untuk menambah referensi penelitian mengenai pendidikan dan teknologi yang membahas mengenai pengaruh media pembelajaran *wordwall* “*labelled diagram*” pada materi bersatu dalam keberagaman pembelajaran Pendidikan Pancasila.

### 2. Manfaat secara praktik

- a. Bagi guru, dapat lebih memperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan efektif yang akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa akan lebih termotivasi sehingga minat belajar dan hasil belajar siswa akan meningkat.
- b. Bagi siswa, dapat lebih antusias dalam belajar sehingga akan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.
- c. Bagi sekolah, memberikan rekomendasi kepada guru dan sekolah dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

## 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengaruh media pembelajaran *wordwall* “*Labelled diagram*” terhadap hasil belajar siswa pada materi bersatu dalam keberagaman. Adapun ruang lingkup penelitian ini mencakup.

### 1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas III di SDN Cilingga di Kota Tasikmalaya. Sekolah dan siswa dipilih berdasarkan kriteria tertentu, mulai dari akreditasi yang setara, kelas eksperimen dan kelas kontrol yang setara, fasilitas yang memadai.

### 2. Objek Penelitian

Objek Penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *wordwall* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Penelitian ini akan mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa, yang akan diukur melalui tes.

### 3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SDN Cilingga, yang terletak di Kota Tasikmalaya. Sekolah ini dipilih karena sudah sesuai kriteria karena sebagian telah menerapkan teknologi dalam pembelajaran.

### 4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih dari 4 bulan yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengumpulan data.

### 5. Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, fokus penelitian yaitu pada siswa kelas III di SDN Cilingga dan SDN 3 Tugu. Penilaian yang dilakukan untuk mengukur hasil belajar dilakukan melalui tes yang telah disusun.

Ruang lingkup penelitian ini dirancang untuk memberikan batasan yang jelas mengenai fokus dan konteks penelitian, sehingga hasil yang diperoleh dapat lebih terarah dan relevan dengan tujuan penelitian.