

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi berbagai aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan. Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan ditandai dengan berubahnya proses pembelajaran dari konvensional menjadi berbasis internet. Sebagian besar sekolah di Indonesia saat ini menggunakan gawai (ponsel) sebagai sarana penunjang proses pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran yang berbasis internet seperti aplikasi, blog, website, dan lain-lain. Penggunaan gawai dalam proses pembelajaran dapat dijadikan strategi dalam rangka meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan gambaran pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan oleh guru. Tinggi rendahnya hasil belajar menunjukkan usaha peserta didik dan keterampilan guru mengelola pembelajaran di kelas. Hasil belajar akan didapatkan berupa nilai yang didapat melalui tes setelah menyelesaikan proses pembelajaran pada suatu mata pelajaran (Sinar 2018, hlm. 22). Nilai hasil belajar didapatkan setelah melakukan pembelajaran satu sub pokok bahasan, setelah pembelajaran 1 semester atau 1 tahun pelajaran. Hasil belajar merupakan hasil dari usaha sungguh-sungguh peserta didik untuk mencapai perubahan. Hasil belajar dalam dunia pendidikan merupakan suatu bukti keberhasilan peserta didik dalam menempuh proses pembelajaran.

Peserta didik harus menepuh proses pembelajaran agar mampu menjadi lebih baik dalam segi intelektual maupun sikap. Dengan adanya proses pembelajaran dapat merubah ketidaktahuan pesera didik menjadi sebuah pengetahuan dan merubah prilaku kurang baik menjadi berperilaku yang baik, sehingga untuk mencapai hasil belajar diperlukan suatu proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, meskipun peserta didik menyelesaikan suatu rangkaian proses pembelajaran yang sama namun perolehan hasil belajar akan mengalami perbedaan. Perbedaan hasil belajar dapat dipengaruhi karena faktor internal dan faktor eksternal dari peserta didik. Faktor internal yang dapat

**Nita Raspinia, 2023**

***PENGARUH MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik kelas X TKR SMKN 1 Kuningan Tahun Pelajaran 2022/2023)***

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

mempengaruhi hasil belajar berasal dari dalam diri peserta didik, sedangkan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar berasal dari luar diri peserta didik.

Faktor internal diantaranya, minat belajar, hasil belajar sebelumnya, tingkat intelegensi dan sebagainya. Minat belajar merupakan faktor internal yang cukup penting dalam meningkatkan pemahaman. Dengan adanya minat belajar akan mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya, guru, media pembelajaran, lingkungan, fasilitas belajar, keluarga dan sebagainya. Kedua faktor ini saling berkaitan satu sama lain dalam mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi. Untuk menciptakan komunikasi yang baik maka diperlukan media sebagai perantara yang memudahkan guru dalam dalam proses penyampaian materi. Media pembelajaran memiliki fungsi untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat. Penggunaan media pembelajaran harus mampu membuat suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

*Wordwall* adalah media berbasis internet yang mampu menjadi media pembelajaran sebagai perantara penyampaian materi ataupun perantara tes pengetahuan peserta didik yang dapat digunakan secara gratis. Aplikasi berbasis website ini, selain dapat diakses secara daring juga dapat diunduh dan di cetak pada kertas sehingga dapat digunakan secara langsung pada pertemuan tatap muka. Menurut Puspaardini (2019) *wordwall* adalah aplikasi permainan yang dibuat khusus untuk proses pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan. Proses pembelajaran akan ditampilkan dalam bentuk permainan pada aplikasi *wordwall* sehingga diharapkan peserta didik merasa tertarik dalam mempelajari materi ataupun mengerjakan soal (Arimbawa 2021, hlm. 326).

Menurut Septariawan Prasetya dan Kasriman (2022) melalui penelitiannya yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil belajar IPS, menemukan media *wordwall* mampu meningkatkan 57,3 % motivasi belajar peserta didik dari jumlah keseluruhan peserta didik sedangkan hasil belajar dengan menggunakan media *powerpoint* meningkat sebesar 28%.

Nita Raspiniah, 2023

**PENGARUH MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik kelas X TKR SMKN 1 Kuningan Tahun Pelajaran 2022/2023)**

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

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, penggunaan Aplikasi *wordwall* mampu membantu peserta didik untuk lebih interaktif dalam proses belajar. Soal-soal yang ditampilkan pada aplikasi *wordwall* memiliki batasan waktu, dengan tujuan untuk mengajarkan peserta didik berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal. Selain itu, aplikasi *wordwall* mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitasi guru untuk menggunakan *template* untuk materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Menurut Mahnun, (2018) metode game quis membantu peserta didik agar mampu berpartisipasi secara aktif pada pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar terhadap Sains dan Matematika. Selaras dengan pendapat Mahnun, Handarini dkk (2019) berpendapat bahwa bahwa metode word wall game dapat membantu perkembangan dalam pemahaman konsep, berpikir kritis, dan bersikap positif (Arimbawa, 2021 hlm. 326).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang mempelajari terkait hak dan kewajiban seorang warga negara supaya mampu bertindak sesuai dengan tujuan dan cita - cita bangsa serta tidak melanggar norma yang hidup dimasyarakat, sehingga pembelajaran PPKn merupakan suatu usaha yang dilakukan kepada peserta didik dalam memberi suatu pengetahuan serta kemampuan dasar bagaimana dalam penyampaian materi dan implementasinya kepada peserta didik (Magdalena et al., 2020 hlm. 420). Pembelajaran PPKn pada dasarnya merupakan pembelajaran yang bersifat hafalan, yang menyebabkan peserta didik mudah bosan, sehingga materi yang termuat dalam pembelajaran PPKn sendiri tidak hanya untuk diingat oleh peserta didiknya, melainkan untuk di pahami, di resapi, dan diimplementasikan.

Pembelajaran PPKn dapat berjalan dengan baik apabila komponen – komponen dalam pembelajaran berjalan dengan baik. Komponen-koponen pembelajaran terdiri dari guru, peserta didik, materi, dan media pembelajaran, Komponen-komponen pembelajaran harus berfungsi secara efektif agar pembelajaran tersebut mamppu mencapai tujuan, dan menciptakan peserta didik yang dapat *menguasai civic knowlage, civic skill, dan civic disposition* (Widiatmaka, 2016 hlm. 195). Oleh karena itu guru dan calon guru harus

Nita Raspiniah, 2023

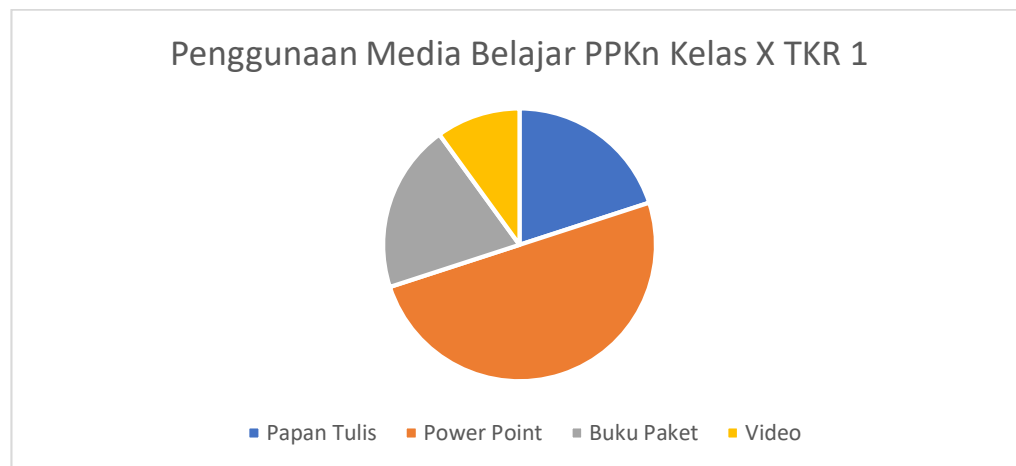
**PENGARUH MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik kelas X TKR SMKN 1 Kuningan Tahun Pelajaran 2022/2023)**

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

mempunyai skill yang dapat menjadikan pembelajaran PPKn lebih variatif dan memberikan pengalaman belajar yang berkesan kepada peserta didik (Tirtoni, 2018 hlm 2).

Namun pada kenyataannya, Wahyu Hidayat beranggapan bahwa sebagian besar peserta didik menganggap bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berisi materi teoritis yang bersifat hafalan yang sulit, sehingga kebanyakan dari peserta didik merasa bosan pada pembelajaran (Nadira, 2022 hlm. 3). Dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan peserta didik seperti malas, bosan dan jenuh, sehingga tidak jarang hasil belajar cukup rendah.

Pembelajaran PPKn guru dapat merasa kesulitan apabila proses pembelajaran tidak menggunakan suatu media karena merupakan perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi. Keterbatasan kemampuan guru untuk memanfaatkan media yang berbasis teknologi, menciptakan proses belajar yang membosankan atau monoton. Contoh media yang biasa dipakai saat pembelajaran yaitu buku paket, papan tulis, dan sebagainya. Selain itu kurangnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran sehingga menyebabkan pembelajaran kurang interaktif dan menyenangkan.



Gambar 1.1 Diagram Penggunaan Media Belajar PPKn di Kelas X TKR 1

(Sumber : Wawancara dengan guru PPKn kelas X TKR di SMKN 1 Kuningan)

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara bersama guru PPKn di SMKN 1 Kuningan dalam pembelajaran PPKn dalam satu semester biasanya media pembelajaran yang digunakan sebanyak 20% dari total seluruh pertemuan

Nita Raspiniah, 2023

**PENGARUH MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik kelas X TKR SMKN 1 Kuningan Tahun Pelajaran 2022/2023)**

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

menggunakan media papan tulis, 20% media buku paket, 10% media video, dan sisanya sebanyak 50% memakai media *powerpoint*. Berdasarkan data tersebut peneliti menyimpulkan bahwa pada pembelajaran PPKn guru sering menggunakan media media power point yang memperoleh persentase sebanyak 50% , lalu yang kedua melalui media buku paket, dan sisanya melalui video dan power point.

Selain itu hasil pengamatan pada saat pembelajaran PPKn berlangsung di kelas X TKR 1 SMKN 1 Kuningan, peserta didik kurang berpartisipasi dalam pembelajaran PPKn seperti kurangnya keaktifan peserta didik, dan keterbatasan keterampilan guru sebagai fasilitator dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi internet, yang hal ini memberikan dampak rendahnya hasil belajar dalam pembelajaran PPKn.

Tabel 1.1

Hasil Ulangan Harian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Kelas X Pada Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan  
SMK Negeri 1 Kuningan Tahun Pelajaran 2022/2023

Kelas	Nilai		Persentase Lulus KKM
	<70	>70	
TKR 1	26 orang	11 orang	29 %
TKR 2	16 orang	17 orang	51 %
TKR 3	17 orang	19 orang	52 %
TKR 4	20 orang	14 orang	41 %

(Sumber : Buku Daftar Nilai Kelas X Mata Pelajaran Pendidikan  
Pancasila dan Kewarganegaraan Tahun Pelajaran 2021/2022)

SMK Negeri 1 Kuningan menetapkan kriteria ketuntasan minimum pada mata pelajaran PPKn sebesar 70. Dari tabel I dapat dilihat bahwa dari jumlah keseluruhan peserta didik hampir setengahnya masih belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada saat ulangan. Data tersebut merupakan hasil ulangan setelah mempelajari satu bab dalam pembelajaran PPKn. Kelas TKR 1 hanya sebanyak 29% peserta didik yang mampu mencapai KKM, sedangkan kelas TKR 2 sebanyak 51%, Kelas TKR 3 sebanyak 52%, dan TKR 4 sebanyak 41%.

Nita Raspinia, 2023

**PENGARUH MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik kelas X TKR SMKN 1 Kuningan Tahun Pelajaran 2022/2023)**

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

Berdasarkan hasil wawancara terkait permasalahan tersebut, hasil belajar peserta didik di SMKN1 Kuningan dipengaruhi karena adanya perubahan proses proses belajar yang biasa dilaksanakan secara virtual menjadi tatap muka sehingga peserta didik yang terbiasa melaksanakan pembelajaran dari rumah harus kembali melaksanakan pembelajaran secara langsung di sekolah. Selain itu penggunaan media pembelajaran yaitu media *powerpoint*, dan tidak jarang menggunakan media konvensional seperti papan tulis saja, sehingga beberapa peserta didik menganggap kurang tertarik pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan sehingga menyebabkan hasil belajarnya cukup rendah.

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Septariawan Prasetya Permana dan Kasriman tahun 2022 yang berjudul, "*Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil belajar IPS Kelas IV*" menjelaskan bahwa pada saat kegiatan belajar berlangsung peserta didik sangat antusias, hal ini terlihat pada ekspresi peserta didik terlihat semangat dan senang pada saat menjawab pertanyaan yang diberikan dengan menggunakan aplikasi *wordwall*. Hal ini menandakan bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh penggunaan media *wordwall*.

Berdasarkan pada hasil penelitian terdahulu menyatakan bahwa dengan adanya game quiz bisa meningkatkan semangat belajar peserta didik pada proses pembelajaran. Dengan tersedianya fitur tambahan seperti music, gambar, bahkan video mampu membuat proses pembelajaran yang lebih menarik dan disenangi oleh peserta didik. Oleh karena itu, inovasi terhadap media pembelajaran adalah suatu hal yang cukup penting. *Wordwall* merupakan Inovasi media yang mampu digunakan untuk proses pembelajaran. Penulis termotivasi untuk melakukan penelitian terkait Pengaruh penggunaan Media *wordwall* Terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

## 1.2. Rumusan Masalah

Permasalahan utama tersebut kemudian dijabarkan ke dalam beberapa rumusan masalah:

1.2.1 Bagaimana deskripsi tes awal (*pre test*) peserta didik pada kelas kontrol

Nita Raspiniah, 2023

**PENGARUH MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik kelas X TKR SMKN 1 Kuningan Tahun Pelajaran 2022/2023)**

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

dan kelas eksperimen pada pembelajaran PPKn?

- 1.2.2 Bagaimana deksripsi tes akhir (*post test*) hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen pada pembelajaran PPKn?
- 1.2.3 Bagaimana pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn?
- 1.2.4 Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran PPKn?

### 1.3. Tujuan Penelitian

- a) Untuk mengetahui deskripsi tes awal (*pre test*) peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen pada pembelajaran PPKn.
- b) Untuk mengetahui deksripsi tes akhir (*post test*) hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam pembelajaran PPKn.
- c) Untuk mengetahui bagaimana pengaruh media *wordwal* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn.
- d) Untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran PPKN

### 1.4 Manfaat Penelitian

#### 1.4.1 Segi Teori

Dengan penelitian ini mampumampu memberi manfaat perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk di bidang pendidikan untuk inovasi media pembelajaran agar pembelajaran Pendidikan Pacasila dan Kewarganegaraan dapat terlaksana dengan interaktif.

#### 1.4.2 Segi Kebijakan

Dengan adanya penelitian ini mampu memberi manfaat kepada peneliti selanjutnya untuk dijadikan sebagai acuan untuk memberikan gambaran data sehingga dapat mengambil kebijakan yang tepat.

#### 1.4.3 Segi Praktik

##### a. Bagi peserta didik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan memberi manfaat yakni mampu mendorong peserta didik untuk tetap semangat dalam belajar

Nita Raspinia, 2023

**PENGARUH MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik kelas X TKR SMKN 1 Kuningan Tahun Pelajaran 2022/2023)**

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

b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberi motivasi kepada pendidik agar mampu mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan teknologi untuk menciptakan proses belajar yang lebih baik.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat bagi sekolah guna mendukung proses pembelajaran yang lebih baik salah satunya dengan penggunaan teknologi dan informasi dalam proses pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran terkait pengaruh inovasi pada media pembelajaran alam meningkatkan hasil belajar.

e. Segi Isu Serta Aksi Sosial

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan referensi baru sekaligus pengalaman baru pada pembelajaran PKn di berbagai jenjang pendidikan.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisikan latar belakang tentang temuan dilapangan atas hasil belajar peserta didik yang cukup rendah dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang disebabkan karena perubahan proses pembelajaran dari pembelajaran daring menjadi tatap muka dan kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran. Oleh sebab itu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana perbedaan antara penggunaan

Nita Raspinia, 2023

*PENGARUH MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik kelas X TKR SMKN 1 Kuningan Tahun Pelajaran 2022/2023)*

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



---

media *wordwall* dengan media yang biasa dipakai oleh guru ketika pembelajaran. Apabila penelitian ini berhasil maka penelitian ini dapat memberikan referensi media yang dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan agar penyampaian materi lebih menarik. Selain itu, pada bab ini menjelaskan struktur penulisan penelitian

---

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Berisikan suatu gambaran umum dan teori-teori yang menunjang penelitian ini, yaitu teori tentang pembelajaran, konsep *wordwall*, teori hasil belajar dan teori tentang pendidikan kewarganegaraan. Selain itu juga memuat penelitian terdahulu yang merupakan pendukung dalam penelitian ini.

---

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Berisikan desain penelitian diantaranya menggunakan metode penelitian eksperimen semu (kuasi Eksperimen) dengan pendekatan kuantitatif yang dilaksanakan di kelas X SMKN 1 Kuningan. Sampel pada penelitian ini terdiri dari 2 kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya adalah tes, dan angket. Lalu juga memuat prosedur-prosedur uji validitas tes dan prosedur penelitian. Pada bab ini juga menjelaskan bagaimana teknik pengolahan data untuk tes yang

Nita Raspiniah, 2023

**PENGARUH MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik kelas X TKR SMKN 1 Kuningan Tahun Pelajaran 2022/2023)**

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

menggunakan SPSS, observasi dan angket menggunakan rumus Slovin.

---

**BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Berisikan pemaparan dari data hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan dituangkan secara terperinci mengenai perencanaan dan pelaksanaan penerapan media *wordwall* pada proses belajar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dan bagaimana pengaruh serta perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selain itu bab IV memaparkan tentang tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media *ordwall* dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan.

---

**BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

Berisikan tentang penarikan simpulan umum dari hasil pembahasan dan implikasi dari peneliti mengenai permasalahan yang diteliti sekaligus peneliti mencoba memberikan rekomendasi kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian sehingga penelitian dapat dimanfaatkan sebagai mestinya.