

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, individu, dibekali pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi perkembangan zaman. Pendidikan juga menjadi sarana utama dalam membentuk karakter dan kemampuan berpikir peserta didik secara optimal (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu strategi yang diyakini dapat mengatasi keterbatasan tersebut. Salah satu media pembelajaran digital yang mulai banyak digunakan di dunia pendidikan adalah *Wordwall*, yaitu *platform* pembelajaran berbasis permainan interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar. *Wordwall* menyediakan berbagai tipe aktivitas seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif yang menarik bagi siswa, sehingga diyakini dapat memperbaiki hasil belajar siswa secara signifikan. Menurut Khairunnisa (dalam Akbar dan Hadi, 2023: 1654) yang menyatakan bahwa “*Wordwall* adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi.”

Menurut Utami, dkk. (2024: 6083), *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk dimanfaatkan di era digital karena mampu menghadirkan aktivitas pembelajaran berbasis permainan *game-based learning* yang menarik perhatian siswa. Media ini memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang interaktif sehingga siswa dapat terlibat aktif selama proses belajar berlangsung.

Dalam teori pendidikan, hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*), keterampilan (*psikomotorik*). Ranah *kognitif* berkaitan dengan kemampuan berpikir dan penguasaan materi, ranah *afektif* berkaitan dengan sikap dan minat belajar, sedangkan ranah *psikomotorik* berkaitan dengan keterampilan fisik atau praktik. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencerminkan perubahan dalam aspek *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik*. Hasil belajar dapat diartikan sebagai keluaran yang menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran setelah melalui proses pembelajaran dengan indikator yang dapat diukur.

Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu meningkatkan partisipasi siswa secara aktif, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan hasil belajar dapat meningkat. salah satu media pembelajaran yang dianggap mampu mewujudkan hal tersebut adalah *Wordwall*.

Berdasarkan hasil pra observasi penulis di SMP Negeri 2 Belimbing pada hari rabu, tanggal 21 januari 2026, masih ditemukan rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kelas yang hanya mencapai 63,9, masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 70. Dari jumlah 31 siswa, hanya 6 siswa (19,35%) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 25 siswa (80,65%) lainnya belum mencapai KKTP. Hal ini disebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran, dimana proses belajar hanya mengandalkan buku paket atau bahkan tanpa menggunakan media sama sekali. Akibatnya, siswa kurang terlibat secara aktif, terlihat sibuk dengan kegiatan lain, atau berbicara dengan teman sebangku. Situasi tersebut dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu upaya perbaikan pembelajaran melalui tindakan nyata di kelas. Oleh karena itu, peneliti bermaksud melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan media pembelajaran *Wordwall* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan melalui penggunaan media *Wordwall*, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPS diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti tertarik untuk

meneliti lebih mendalam tentang “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* di Kelas VII SMP Negeri 2 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026”

B. Fokus Penelitian

Focus penelitian yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 2 Belimbing.
2. Hasil belajar siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Belimbing.
3. Peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Belimbing.
4. Respon siswa terhadap penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Belimbing.

C. Fokus Penelitian

Setiap kegiatan di dasari oleh pertanyaan, dengan maksud mencari dan dapat menjawab dari kejelasan informasi. Adapun pertanyaan umum dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya peningkatan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran *Wordwall* kelas VII SMP Negeri 2 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026.

Berdasarkan pertanyaan umum maka pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 2 Belimbing?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Belimbing?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Belimbing?
4. Bagaimanakah respon siswa terhadap penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Belimbing?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini untuk memperoleh deskripsi tentang media pembelajaran *Wordwall* kelas VII SMP Negeri 2 Belimbing dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 2 Belimbing.

- b. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Belimbing.
- c. Untuk mendiskripsikan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Belimbing.
- d. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Belimbing.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berguna baik secara teoritis maupun secara praktis, yang dijabarkan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang pendidikan, terutama mengenai penggunaan media pembelajaran *Wordwall* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran yang menekankan pentingnya penggunaan media interaktif dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan dasar teoritis

mengenai pentingnya inovasi pembelajaran di era digital, dimana peserta didik cenderung lebih tertarik terhadap proses pembelajaran yang interaktif, dinamis, dan berbasis teknologi. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi acuan untuk menjadi landasan dalam pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi, khususnya model pembelajaran yang memadukan aspek interaktif, visual, dan kompetitif sebagai bagian dari strategi pembelajaran modern.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan mudah dipahami melalui penggunaan media pembelajaran *Wordwall*.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di kelas.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan program dan kebijakan sekolah terkait penerapan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

d. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi kampus dalam mendukung peningkatan kualitas tenaga pendidik melalui pemahaman tentang inovasi pembelajaran yang efektif dan sesuai perkembangan era digital.

e. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung kepada peneliti dalam menerapkan media pembelajaran *Wordwall* di kelas serta memahami faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini merujuk pada penjabaran konsep ke dalam bentuk yang dapat diukur secara empiris sesuai kebutuhan peneliti. Konsep tersebut diuraikan menjadi indikator-indikator yang teramati sehingga dapat memberikan gambaran konkret mengenai apa yang sebenarnya diteliti di lapangan.

1. Media Pembelajaran *Wordwall*

Media pembelajaran *Wordwall* yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Media pembelajaran *Wordwall* (permainan pencocokan) dengan materi tentang perubahan potensi tentang sumber daya alam.

- b. Media pembelajaran *Wordwall* (menemukan kecocokan) dengan materi tentang kegiatan ekonomi.
- c. Media pembelajaran *Wordwall* (benar/salah) dengan materi tentang peran masyarakat dalam kegiatan ekonomi.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar IPS dalam penelitian ini berfokus pada ranah kognitif yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran Ekonomi Lingkungan. Ranah kognitif yang diukur pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Belimbing mencakup tingkat kemampuan mulai dari mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), hingga mencipta (C6) terhadap materi yang telah diajarkan melalui proses pembelajaran.

Dengan mengukur keenam tingkat kemampuan tersebut, peneliti dapat mengetahui sejauh mana penguasaan materi Ekonomi Lingkungan oleh siswa, mulai dari kemampuan dasar hingga kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*). Hal ini penting untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran serta efektivitas penggunaan media pembelajaran yang digunakan, seperti *Wordwall*, dalam meningkatkan hasil belajar siswa.