

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berjalan sebagai suatu proses pembentukan pengetahuan dan karakter yang dirancang dan dilaksanakan dengan kesadaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, di mana siswa terlibat secara aktif dalam mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka. Melalui pendidikan, siswa diberikan landasan moral dan nilai-nilai yang sejalan dengan Pancasila serta prinsip dasar negara Indonesia. Tujuan utama pendidikan adalah untuk mencerdaskan generasi muda sebagai penerus bangsa, yang harus dicapai melalui proses pengajaran. Secara fundamental, kegiatan belajar mengajar adalah bentuk komunikasi yang melibatkan penyampaian pesan dari pengajar kepada siswa melalui media tertentu.

Pendidikan juga berfungsi untuk membantu siswa yang memiliki berbagai kemampuan, baik akademik maupun moral. Dengan adanya pendidikan, diharapkan terjadi keseimbangan antara kedua aspek tersebut. Peran pendidikan sangat penting karena memiliki tujuan yang dirancang agar sejalan dengan identitas dan semangat kebangsaan Indonesia. Saat ini, perkembangan teknologi dan kemajuan perangkat teknologi telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan. Teknologi dan pendidikan tidak dapat dipisahkan, karena teknologi dirancang untuk mendorong terbentuknya proses belajar yang komunikatif dan mampu menarik perhatian siswa. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung pendidik dalam menyampaikan materi, meningkatkan kreativitas siswa, serta menarik perhatian mereka selama proses pembelajaran. “Media berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Siswa didorong

untuk melakukan aktivitas menulis, berbicara, dan mendapatkan lebih banyak rangsangan” (Salsabila et al., 2023).

Tjaolo et al. (2025) mengungkapkan bahwa ada sejumlah masalah yang dihadapi siswa. Rendahnya minat dan motivasi siswa menjadi salah satu faktor signifikan yang berdampak besar pada prestasi belajar mereka. Oleh karena itu, penting untuk melakukan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran oleh guru agar masalah dan kesulitan yang dihadapi dapat segera diatasi. Di Indonesia, pendidikan dipengaruhi oleh penggunaan media. Media saat ini berperan sebagai elemen penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pernyataan ini sejalan dengan pandangan para ahli (Putri & Hamimah, 2023) yang menyatakan bahwa “Pengembangan media dalam proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kemajuan teknologi.” “Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk memastikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif harus diimplementasikan untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai” (S.R Ningsih & H.K Putra, 2022) .

Dalam kurikulum terbaru, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan bentuk transformasi dari mata pelajaran PKn yang telah diajarkan dalam kurikulum KTSP. Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia memiliki peran fundamental dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Sebagai pandangan hidup, Pancasila juga menjadi pedoman dalam membentuk karakter generasi muda agar memiliki nilai-nilai moral yang luhur, rasa nasionalisme, dan kesadaran akan hak serta kewajiban sebagai warga negara. Dalam konteks

pendidikan, pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai tersebut pada setiap individu sejak dini, sehingga mereka dapat menjadi generasi penerus bangsa yang berintegritas, bertanggung jawab, dan mampu menjaga persatuan di tengah keberagaman. Tantangan besar yang dihadapi adalah bagaimana menyampaikan materi PPKN secara efektif agar siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Di era globalisasi ini, arus informasi dan budaya asing semakin mempengaruhi pola pikir generasi muda. Oleh karena itu, pembelajaran Pancasila menjadi semakin penting untuk memperkuat identitas nasional sekaligus mencegah adanya degradasi moral. Pendidikan yang berbasis nilai-nilai Pancasila tidak hanya berfungsi sebagai alat pengajaran, tetapi juga sebagai salah satu upaya dalam membentuk karakter bangsa yang kokoh di tengah berbagai tantangan zaman. Meskipun pembelajaran ini memiliki tujuan yang penting, banyak siswa yang menunjukkan rendahnya motivasi dan partisipasi terhadap pelajaran ini.

Terdapat berbagai faktor yang memengaruhi, salah satunya adalah metode pengajaran yang kurang menarik. Metode yang sering digunakan dalam pelajaran ini adalah ceramah, yang menyebabkan penyampaian materi oleh guru membuat siswa merasa cepat bosan, sehingga kurangnya partisipasi dan motivasi siswa membuat kelas cenderung pasif dalam diskusi atau kegiatan kelompok, yang dapat menyebabkan turunnya prestasi belajar siswa. Kondisi ini tentu saja mengkhawatirkan, mengingat prestasi belajar dan motivasi belajar merupakan faktor penting yang dapat menentukan keberhasilan siswa dalam proses

pembelajaran serta pencapaian hasil yang kurang optimal. Motivasi dalam belajar menjadi faktor krusial yang harus ditanamkan selama kegiatan pembelajaran di sekolah. Perayani & Rasna (2022) mengungkapkan bahwa ketika siswa mengetahui capaian belajarnya, hal ini dapat memicu semangat mereka untuk terus memperbaiki dan meningkatkan prestasi. Oleh karena itu, kesadaran terhadap prestasi belajar yang telah diperoleh dapat mendorong siswa untuk lebih berkomitmen dalam mencapai prestasi yang lebih baik.

Bastiar (2023) mengungkapkan bahwa Motivasi belajar siswa berisiko menurun, dan hal ini dapat menyebabkan berkurangnya keterlibatan dalam proses pembelajaran, sehingga hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan upaya berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas prestasi belajar siswa agar motivasi mereka tetap terjaga dan hasil belajarnya dapat mencapai tingkat yang optimal. “Motivasi merupakan semangat yang timbul, yang bisa dipicu oleh faktor eksternal maupun berasal dari hasrat dalam diri sendiri untuk mencapai prestasi yang lebih baik.” (Mulya & Lengkana, 2020). Motivasi belajar yang tinggi cenderung mendorong siswa untuk meraih prestasi belajar yang lebih optimal.

Permasalahan yang saat ini ada dalam Pendidikan di Indonesia ialah rendahnya kualitas pembelajaran, khususnya pada proses belajar dan mengajar. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran menyebabkan proses belajar menjadi monoton, tidak menarik sehingga mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam tahapan pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa. Terutama jika

media yang digunakan berbentuk permainan, karena game pada dasarnya menyenangkan dan dapat membangkitkan semangat belajar. Sejumlah studi menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar melalui permainan cenderung lebih termotivasi untuk melanjutkan proses belajar dibandingkan dengan siswa yang hanya mendapatkan pembelajaran yang berfokus pada peran guru (Andari, 2020).

Aisyah Nurhikmah (2023) menyatakan media merupakan segala bentuk perantara berupa individu, objek, atau peristiwa yang membantu terciptanya suasana belajar sehingga siswa berkesempatan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam konteks ini, peran guru, buku teks, dan lingkungan sekolah dapat dianggap sebagai bagian dari media pembelajaran. Hamzah Pagarra (2022) menyatakan bahwa Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran, agar siswa dapat memahami isi pembelajaran dengan lebih mudah dan efisien

Wordwall merupakan salah satu alat pedagogis yang membutuhkan keterlibatan aktif, bukan hanya sekedar secara pasif. Peserta didik dapat terlibat dengan aktif dalam pengembangan media dan dapat digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar secara kelompok maupun individu. Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran diyakini dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa karena sifatnya yang adaptif, kompetitif, dan interaktif Terhadap gaya belajar siswa masa kini. Menurut Sari & Yarza (2021) Menyatakan Wordwall adalah media pembelajaran berbasis online yang dapat menarik minat siswa dalam proses belajar. Salah satu keunggulan dari aplikasi ini adalah tersedianya berbagai macam template yang dapat dimanfaatkan oleh guru. Namun, kekurangannya terletak pada

keterbatasan fitur bagi pengguna yang tidak menggunakan versi premium, di mana hanya diperbolehkan membuat hingga lima konten saja. Namun, untuk memastikan efektivitas media ini dalam konteks pembelajaran Pendidikan PPKN, dibutuhkan penelitian yang bersifat ilmiah dan terukur. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif sangat diperlukan untuk melihat secara objektif apakah terdapat pengaruh penggunaan media wordwall terhadap peningkatan motivasi dan partisipasi belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMK Cendekia Madiun dan dengan pemilihan kelas sesuai dengan hasil observasi, bahwa kelas XI SMK Cendekia Madiun masih banyak yang kurang motivasi pembelajaran PPKN. Melihat uraian tersebut, maka dipandang perlu untuk melaksanakan suatu penelitian yang mengangkat judul “Efektivitas Media Interaktif Wordwall dalam Pembelajaran PPKN Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMK Cendekia Madiun”. Penelitian ini diharapkan dapat berperan dalam mendukung pengembangan pendekatan pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan efisien untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pendidikan PPKN dianggap sebagai pelajaran yang tidak menarik dan membosankan.
2. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran ditandai dengan minimnya partisipasi aktif siswa di kelas, rendahnya semangat

belajar, hasil belajar yang cenderung menurun, serta ketidaksungguhan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.

3. Rendahnya prestasi belajar siswa.
4. Kurangnya penggunaan media interaktif sehingga proses pembelajaran yang berlangsung kurang maksimal

C. Batasan Masalah

Dengan merujuk pada permasalahan yang telah diidentifikasi, maka diperlukan pembatasan ruang lingkup penelitian agar pembahasan lebih terfokus pada hal-hal yang menjadi pokok permasalahan. Penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan media interaktif Wordwall dalam proses pembelajaran PPKn, dengan tujuan utama untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa kelas XI di SMK Cendekia Madiun pada Tahun Ajaran 2024/2025.

D. Rumusan Masalah

Dari beberapa uraian yang penulis kemukakan pada bagian latar belakang, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat motivasi belajar dan prestasi belajar siswa kelas XI di SMK Cendekia Madiun TA 2024/2025?
2. Bagaimana implementasi media interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran PPKN Kelas XI SMK Cendekia Madiun TA 2024/2025?
3. Bagaimana efektivitas media *Wordwall* dalam pembelajaran PPKN untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa kelas XI SMK Cendekia Madiun TA 2024/2025?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat diketahui tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat motivasi belajar dan prestasi belajar siswa kelas XI SMK Cendekia Madiun Tahun Ajar 2024/2025.
2. Mengetahui implementasi media interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran PPKN Kelas XI SMK Cendekia Madiun Tahun Ajar 2024/2025.
3. Mengetahui efektivitas media *wordwall* dalam pembelajaran PPKN untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa kelas XI SMK Cendekia Madiun Tahun Ajar 2024/2025.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam memperdalam kajian keilmuan di bidang Pendidikan, khususnya terkait pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar. Adapun kegunaan teoritis yang diharapkan antara lain:

- Memperkuat teori berkenaan dengan seberapa efektif media pembelajaran interaktif digunakan dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Hasil penelitian mendukung teori pembelajaran berbasis teknologi yang menyatakan bahwa media interaktif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar peserta didik.

- Memperkaya kajian teoritis dalam pembelajaran PPKn, khususnya dalam konteks penerapan strategi pembelajaran digital yang inovatif, menarik, dan kontekstual sesuai dengan karakteristik peserta didik di era teknologi..

2. Kegunaan Praktis

Dari segi praktik, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang dapat dirasakan secara langsung oleh berbagai pihak yang terlibat dalam proses Pendidikan:

- Bagi Sekolah:

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis digital sebagai upaya meningkatkan mutu pembelajaran secara menyeluruh, serta sebagai dukungan terhadap program digital classroom atau smart school yang tengah dikembangkan.

- Bagi Guru:

Penelitian ini memberikan informasi dan inspirasi mengenai alternatif media pembelajaran yang menarik, efektif, dan mudah diimplementasikan di kelas. Secara khusus pada mata pelajaran PPKn, guru dapat lebih kreatif dalam merancang proses pembelajaran berbasis digital yang mampu meningkatkan motivasi serta prestasi belajar peserta didik.

- Bagi Siswa:

Penggunaan media interaktif diharapkan mampu memfasilitasi siswa dalam menjalani proses pembelajaran agar lebih aktif dan interaktif. Hal ini mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memotivasi mereka untuk belajar lebih giat

sehingga berdampak pada peningkatan prestasi belajar. Memperkuat teori penggunaan media pembelajaran interaktif, pada studi ini mendukung teori pembelajaran berbasis teknologi, yang menyatakan bahwa pemanfaatan media interaktif seperti Wordwall mampu mendorong peningkatan motivasi serta capaian belajar siswa.

G. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari berbagai interpretasi terhadap istilah-istilah penting dalam penelitian ini, berikut diberikan penjelasan operasional istilah yang digunakan:

- **Media Interaktif:** Dalam penelitian ini, media interaktif diartikan sebagai perangkat pembelajaran digital yang mendukung adanya interaksi timbal balik antara pengguna, baik itu guru maupun siswa, dengan media yang digunakan. Media ini mencakup komponen-komponen digital seperti animasi, simulasi, permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran yang dirancang untuk memberi peluang kepada siswa dalam berinteraksi, menentukan pilihan, serta mengolah informasi sesuai kebutuhan mereka. Tujuan utamanya adalah meningkatkan keterlibatan aktif, partisipasi, serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran
- **Media Pembelajaran:** Media pembelajaran mencakup semua bentuk alat yang berfungsi membantu proses pengajaran baik bersifat fisik maupun digital, yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan. Bentuk media ini dapat berupa teks, gambar, audio, video, model, atau kombinasi dari beberapa

bentuk tersebut. Fungsi utamanya adalah memperjelas penyampaian materi, menarik minat belajar siswa, serta mempercepat pemahaman konsep.

- **Wordwall:** Wordwall merupakan platform berbasis web yang menyediakan berbagai macam permainan edukatif interaktif untuk mendukung proses pembelajaran. Aplikasi ini memungkinkan guru merancang beragam aktivitas seperti kuis, teka-teki silang, permainan mencocokkan, pencarian kata, dan jenis permainan lainnya. Web ini dapat diakses melalui komputer maupun perangkat mobile, dan dirancang untuk memperkuat pemahaman konsep secara menyenangkan serta meningkatkan motivasi belajar siswa.
- **Pembelajaran PPKn:** PPKn dalam konteks penelitian ini merujuk pada proses pendidikan yang tidak semata-mata terpusat pada penguasaan materi, tetapi juga bertujuan mengarahkan peserta didik menjadi individu yang berkepribadian sebagai warga negara dengan pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai Pancasila, memiliki kesadaran berbangsa dan bernegara, serta memiliki peran aktif dan rasa tanggung jawab dalam menjalani kehidupan pribadi, sosial, dan kebangsaan.
- **Motivasi Belajar:** merupakan semangat atau keinginan yang timbul dari faktor internal maupun eksternal siswa, yang berperan dalam mendorong partisipasi aktif mereka dalam kegiatan belajar demi mencapai hasil atau tujuan pembelajaran yang diharapkan. Motivasi intrinsik dapat berupa dorongan untuk mengeksplorasi atau mengembangkan diri, sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar seperti pemberian hadiah, pencapaian nilai, atau pengakuan sosial dari lingkungan sekitar. Tingkat

motivasi yang tinggi berpengaruh terhadap semangat belajar dan efektivitas dalam memahami materi pelajaran.

- **Prestasi Belajar:** merujuk pada hasil belajar yang berhasil dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang biasanya diukur melalui skor tes, nilai, atau indikator pencapaian tertentu. Prestasi belajar mencerminkan tingkat penguasaan materi ajar, dan disebabkan oleh beragam faktor, seperti kemampuan intelektual, motivasi, metode pembelajaran, serta lingkungan belajar..