

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena menjadi fondasi utama untuk pengembangan potensi pribadi, meningkatkan kualitas hidup, dan memperkuat daya saing di era globalisasi. Melalui pendidikan, individu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, serta nilai moral yang penting untuk menghadapi berbagai tantangan dan perubahan zaman. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk menghasilkan individu yang bukan hanya cerdas dan kompeten secara intelektual, tetapi juga memiliki akhlak mulia, karakter yang kuat, dan rasa tanggung jawab terhadap bangsa dan negara. Pendidikan bukan sekadar proses transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga proses pengembangan karakter yang akan menentukan kualitas sumber daya manusia di masa depan.

Kejujuran sebagai karakter yang fundamental semakin relevan dalam konteks pendidikan saat ini, karena berkaitan dengan moral siswa. Menurut Koesoemadinata (2020: 45), berpendapat bahwa "kejujuran adalah pilar utama dalam pendidikan karakter yang mendukung perkembangan kepribadian siswa menjadi individu yang bertanggung jawab dan berintegritas". Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 20 Tahun 2018, pendidikan karakter harus menjadi

bagian integral dari kurikulum pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Selain karakter kejujuran, hasil belajar siswa juga merupakan indikator penting dalam keberhasilan proses pendidikan. Menurut Susanto (2013: 5) “Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) sebagai hasil dari proses kegiatan belajar”. Hasil belajar yang baik dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang inovatif mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Menurut Prasetyo (2020: 78), "penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan”.

Namun, pada kenyataannya di MTsN 2 Magetan khususnya pada pelajaran IPS masih ada siswa yang kurang jujur dalam proses penilaian maupun belajar. Masih banyak siswa yang mencontek jawaban temannya saat mengerjakan tugas maupun saat pelaksanaan ujian. Berdasarkan hasil observasi kejujuran dari 30 siswa, 4 (13,33%) siswa termasuk dalam kriteria kurang, 17 (56,67%) siswa termasuk kategori cukup, dan sisanya 9 (30%) siswa termasuk kategori baik.

Selain itu berdasarkan observasi hasil belajar siswa juga masih rendah, dengan rincian 13 (43,33%) siswa memperoleh nilai di atas kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, dan 17 (56,67%) memperoleh nilai di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Rendahnya tingkat

kejujuran dan hasil belajar disebabkan kurangnya pemahaman karakter dan minimnya inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dari sisi siswa ada anggapan bahwa pelajaran IPS seringkali membosankan karena materinya berupa hafalan dan isinya kurang menarik.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, karena mampu meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Menurut Suryani (2020: 65), "Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak serta meningkatkan partisipasi aktif mereka selama proses belajar berlangsung". Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai inovasi yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif serta menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), seperti *Wordwall*, dapat menjadi salah satu solusi inovatif yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan karakter kejujuran dan hasil belajar. Menurut Wardani dan Arifin (2018: 112), "media interaktif seperti *Wordwall* mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa sehingga hasil belajar lebih optimal".

Selain meningkatkan hasil belajar, media *Wordwall* juga berpotensi untuk memperkuat karakter kejujuran. Saat siswa aktif berinteraksi dengan media ini, mereka secara otomatis belajar untuk jujur dalam mengerjakan tugas dalam pembelajaran. Sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Sari (2021: 65), yang menyatakan bahwa "media pembelajaran inovatif dapat membentuk karakter positif, termasuk kejujuran, melalui proses belajar yang menyenangkan dan interaktif." Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan dapat berdampak positif tidak hanya pada hasil akademis tetapi juga pada pembentukan karakter siswa.

Dari penelitian tadi bahwa penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan karakter kejujuran dan hasil belajar. Apakah hal tersebut juga bisa untuk meningkatkan karakter kejujuran dan hasil belajar IPS bagi siswa kelas IX B MTsN 2 Magetan? Untuk itu maka perlu dilakukan penelitian.

Penelitian ini penting dilakukan mengingat karakter kejujuran dan hasil belajar merupakan aspek utama yang harus dikembangkan untuk menciptakan peserta didik yang berintegritas dan berkompeten. Pemanfaatan media *Wordwall* diharapkan menjadi solusi efektif untuk meningkatkan keduanya secara bersamaan di kelas pada mata pelajaran IPS di kelas IX B MTsN 2 Magetan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, penyebab rendahnya kejujuran dan hasil belajar siswa disebabkan masalah berikut:

1. Guru dalam pembelajaran IPS di MTsN 2 Magetan tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa seringkali merasa pembelajaran IPS membosankan.
2. Karakter kejujuran siswa masih kurang berkembang, dari 30 siswa, 4 (13,33%) siswa masuk dalam kriteria kurang, 17 (56,67%) siswa masuk kategori cukup, dan sisanya 9 (30%) siswa masuk kategori baik
3. Hasil belajar IPS dari 30 siswa menunjukkan 17 siswa atau 56,67% masih di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.

C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

Bertolak dari latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan karakter kejujuran siswa kelas IX B MTsN 2 Magetan?
2. Apakah penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IX B MTsN 2 Magetan?

Dari rumusan masalah di atas maka pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merencanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan media *Wordwall*.

2. Melaksanakan pembelajaran IPS di kelas IX B MTsN 2 Magetan dengan menggunakan media *Wordwall*.
3. Mengevaluasi penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran IPS di kelas IX B MTsN 2 Magetan.
4. Melakukan refleksi pelaksanaan pembelajaran dengan media *Wordwall* di kelas IX B MTsN 2 Magetan.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan karakter kejujuran siswa kelas IX B MTsN 2 Magetan dengan menggunakan media *Wordwall*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IX B MTsN 2 Magetan dengan menggunakan media *Wordwall*.

E. Kegunaan Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Bagi siswa dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran akan penerapan kejujuran dalam pembelajaran, serta meningkatkan hasil belajar IPS melalui pembelajaran yang lebih menyenangkan.

2. Bagi Guru

Bagi guru penelitian ini dapat memberikan motivasi untuk meningkatkan kreatifitas dalam penggunaan media pembelajaran sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan.

3. Bagi Madrasah

Bagi madrasah penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan upaya pembentukan karakter yang lebih baik, serta mendukung inovasi media pembelajaran berbasis TIK.

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengalaman penggunaan media digital serta berkontribusi dalam upaya peningkatan karakter dan hasil belajar siswa.

F. Definisi Istilah

1. Karakter kejujuran

Karakter kejujuran adalah kepribadian yang menunjukkan kebiasaan dan sikap untuk berperilaku jujur, terbuka, dan tidak berbuat bohong atau menipu. Dalam konteks pendidikan dan kehidupan sehari-hari, karakter kejujuran mencakup kepercayaan diri untuk mengatakan yang sebenarnya, menjaga keaslian karya, dan bertanggung jawab atas tindakan sendiri. Memiliki karakter kejujuran penting karena membangun integritas, kepercayaan, dan moralitas seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain.

2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah pencapaian atau produk yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar mencakup kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dikuasai siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Bisa berupa hasil akhir seperti nilai, keterampilan tertentu, pemahaman konsep, atau perubahan sikap dan karakter.

3. Media *Wordwall*

Media *Wordwall* adalah platform pembelajaran digital interaktif yang memungkinkan guru dan siswa membuat, menggunakan, dan berbagi berbagai aktivitas belajar seperti kuis, game, puzzle, dan latihan soal secara menarik dan menyenangkan. Media ini membantu meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam proses belajar dengan konsep yang visual dan interaktif.

4. IPS

IPS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Sosial. Pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari aspek-aspek kehidupan manusia dan masyarakat, seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi. Tujuannya agar siswa memahami hubungan antar manusia, lingkungan, dan peristiwa sosial, serta mampu berpikir kritis dan mengambil keputusan yang bijak dalam kehidupan bermasyarakat.