

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar merupakan salah satu indikator dalam mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran.² Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada individu sebagai hasil dari mengikuti proses pembelajaran. Perubahan ini meliputi peningkatan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.³ Hasil belajar digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi siswa terhadap materi yang sudah diajarkan.⁴ Oleh karena itu, pencapaian hasil belajar yang optimal perlu menjadi perhatian khusus. Untuk mewujudkan tercapainya hasil belajar yang optimal, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menciptakan proses pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi secara mudah. Sejalan dengan hal tersebut, diperlukannya penggunaan media dalam pembelajaran. Karena dengan adanya media menjadi perantara bantu yang mentransfer informasi kepada siswa.

Sebagai salah satu faktor yang dapat mendukung proses pembelajaran, kehadiran media pembelajaran dapat mengkonkretkan materi

² Daryanto, *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisi Ke-2 Revisi*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 7.

³ Robbi Pujoandika dan A. Sobandi, "Dampak Kinerja Guru dan Motivasi Belajar Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (*impact of teacher performance and learning motivation effort to improve student learning outcomes*)," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, vol. 6, 1 (Januari, 2021), 47-56.

⁴ Yunita Eka Nur Prastiwi, Arba'iyah, Afifah Amatullah AlBaru, dan Achmad Syarif Hidayatullah, "Penilaian dan Pengukuran Hasil Belajar Pada Peserta Didik Berbasis Analisis Psikologi," *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhineka Tunggal Ika*, vol. 1, 4 (Juli, 2023), 218-231.

pelajaran yang bersifat abstrak. Siswa menjadi lebih mudah memahami pelajaran daripada dengan tanpa menggunakan media.⁵ Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan menggunakan media, siswa menjadi tertarik dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran karena siswa merasakan kegiatan belajar sambil bermain.⁶ Ketika siswa sudah termotivasi, maka akan membawa dampak positif berupa meningkatnya hasil belajar.⁷

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif *wordwall*. *Wordwall* adalah platform web yang dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran interaktif berbasis digital untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan.⁸ Media *wordwall* dapat dirancang secara mudah oleh guru untuk diimplementasikan dalam pembelajaran baik tugas individu maupun kelompok. *Wordwall* menyediakan fitur untuk membuat berbagai aktivitas pembelajaran interaktif seperti *open the box* (buka kotak), *quiz* (kuis), *spin the wheel*

⁵ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), 75.

⁶ Nirmala Wahyu Wardani, Widya Kusumaningsih, dan Siti Kusniati, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, vol. 4, 1 (April, 2024), 134-140.

⁷ Fahrin Nailatil Karomah, Devita, Zulfikar Januarga Ramli, dan Mas'odi, "Peran dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *JURNAL IKA: IKATAN ALUMNI PGSD UNARS*, vol. 15, 2 (Desember, 2024), 211-222.

⁸ Yunita Margareta Sinaga dan Robert Harry Soesanto, "Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, vol. 6, 2 (2022), 1845-1857.

(putar roda), dan fitur-fitur lainnya.⁹ Media *wordwall* bersifat fleksibel, maksudnya dapat digunakan secara online atau dikonversi dalam bentuk PDF bagi yang mempunyai kendala jaringan.¹⁰ Dengan menggunakan media *Wordwall*, pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan sehingga dapat membangun sikap positif siswa terhadap pelajaran, mendorong minat siswa untuk suka terhadap pelajaran, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pernyataan ini diperkuat dengan hasil penelitian Kharisna, dkk, bahwa melalui penggunaan media pembelajaran berbantuan *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SDN 08 Tiumang.¹¹ Selain itu penelitian oleh Rahman, dkk dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* dapat memberikan pengaruh positif berupa peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi kenampakan alam dan pemanfaatannya kelas IV SD Negeri 10 Langkai Kota Palangka Raya.¹²

Pembelajaran konvensional dengan disampaikan secara verbal tanpa variasi akan membuat siswa merasa bosan. Hal ini sering menjadi penyebab menurunnya motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, di era digital

⁹ Zumhur Alamin dan Randitha Missouri, "Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar melalui Pelatihan Penggunaan *Wordwall* sebagai Media Interaktif," *PEMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, 1 (November, 2023), 25-33.

¹⁰ Nur Mutmainnah, "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Pinisi Journal PGSD*, vol. 5, 1 (Maret, 2025), 92-96.

¹¹ Feby Kharisna, Futri Afriyani, dan Sri Yunimar Ningsih, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN 08 Tiumang," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, 2 (Juni, 2025), 240-249.

¹² Dimas Fathur Rahman, Roso Sugiyanto, Ichyatul Afrom, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN 10 Langkai," *Jembatan Hukum: Kajian Ilmu Hukum, Sosial dan Administrasi Negara*, vol. 2, 2 (Juni, 2025), 173-185.

ini guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Salah satu inovasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif adalah dengan menggunakan media *Wordwall*. Beragamnya fitur interaktif yang dimiliki *wordwall* menjadikan aplikasi ini dipilih untuk disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil pra observasi, proses pembelajaran di MI Negeri 1 Pati menggunakan bermacam-macam media. Buku cetak sebagai media yang biasa digunakan dengan ditunjang media lain seperti pada pembelajaran IPAS, guru menggunakan media permainan plastisin dalam menyampaikan materi salah satu sifat gaya yang dapat merubah bentuk benda dan eksperimen magnet dengan benda yang dapat ditarik dan tidak dapat ditarik pada materi gaya magnet dan menggunakan lagu untuk pelajaran Bahasa Indonesia. Akan tetapi, pada pembelajaran bahasa Jawa guru hanya menggunakan buku cetak sebagai media belajar dan disampaikan dengan metode ceramah tanpa variasi dalam pembelajaran sehingga membuat siswa tidak sepenuhnya memahami materi pelajaran yang disampaikan, pembelajaran terjadi satu arah, dan siswa merasa bosan. Media berbasis internet seperti *wordwall* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jawa di kelas IV khususnya di kelas IV B.¹³

Pada kelas IV MI Negeri 1 Pati terbagi menjadi tiga kelas, yaitu kelas IV A, IV B, dan IV C. IV A adalah siswa yang mengikuti kelas *full*

¹³ Hasil Pra-observasi Peneliti, Pati, 25 Desember 2025.

day dengan jumlah 26 siswa, sedangkan IV B dengan jumlah 41 siswa dan IV C yang berjumlah 37 siswa adalah siswa-siswa yang mengikuti kelas reguler. Peneliti memilih kelas IV B dan IV C sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol, karena hasil belajar siswa pada dua kelas ini tergolong rendah dalam pembelajaran bahasa Jawa secara konvensional. Metode konvensional menyebabkan suasana kelas menjadi membosankan, akibatnya siswa kehilangan minatnya dalam belajar dan berdampak pada rendahnya hasil belajar.¹⁴

Memandang perkembangan teknologi yang semakin pesat, guru juga harus meningkatkan keterampilannya dengan memanfaatkan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran. Tersedia banyak media berbasis internet yang dapat diakses secara mudah oleh semua orang, salah satunya adalah *wordwall*. Media ini menjadi sumber daya tambahan yang memfasilitasi penyampaian pelajaran oleh guru dengan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Arimbawa, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa.¹⁵ Dengan *wordwall*, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.¹⁶

¹⁴ Muhammad Nur Hakim dan Muhammad Nur Iskandar, "Pengembangan Bakat dan Minat dengan Manajemen Peserta Didik", *Kharisma: Jurnal Administrasi Pendidikan Islam*, vol. 2, 1 (April, 2023), 26-37.

¹⁵ I.G.P.A. Arimbawa, "Penerapan *wordwall* game quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Matematika." *Jurnal Pengembangan Pendidikan Indonesia*, vol. 2, (Februari, 2021), 324-332.

¹⁶ Siti Mumtazah, Salmaini Safitri Syam, dan Nur Azmi Alwi, "Penggunaan *Wordwall* sebagai Game Edukasi untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 di Sekolah Dasar", *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan Bahasa*, vol. 2, 3 (Agustus, 2025), 159-169.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall* menjadi hal yang menarik untuk dikaji. Terlebih, penelitian media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar muatan lokal masih terbatas. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa di kelas IV MI Negeri 1 Pati. Dengan demikian, peneliti diharapkan mampu menyajikan temuan empiris mengenai pengaruh media pembelajaran *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa siswa kelas IV MI Negeri 1 Pati.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar tidak terjadi penafsiran yang berbeda-beda, maka perlu adanya batasan masalah demi tercapainya tujuan yang diinginkan. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran bahasa Jawa materi aksara Jawa semester genap tahun ajaran 2025/2026 yang mencakup huruf dan sandhangan dalam aksara Jawa.
2. Penelitian untuk mengetahui hasil belajar bahasa Jawa pada aspek kognitif siswa kelas IV B dan IV C melalui instrumen *pre-test* dan *post-test*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini diformulasikan sebagai berikut:
Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif *wordwall*

terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa di kelas IV B MI Negeri 1 Pati?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diformulasikan, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa kelas IV B MI Negeri 1 Pati.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara akademis maupun pragmatis untuk beberapa kepentingan.

1. Secara Akademis

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa antara siswa yang menggunakan media *wordwall* dengan siswa yang tidak menggunakan media *wordwall* di kelas VI B dan IV C MI Negeri 1 Pati. Selain itu, penelitian ini merupakan kontribusi baru karena fokusnya pada pemanfaatan teknologi berbasis *game* digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD/MI pada pembelajaran muatan lokal yang belum banyak diteliti.

2. Secara Pragmatis

a. Bagi Pendidik

Dapat menambah wawasan pendidik terkait pemanfaatan media digital dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil

belajar peserta didik dan menjadi alternatif baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.

b. Bagi Peserta Didik

Sebagai pengalaman baru bagi peserta didik agar meningkatkan keterlibatan dan terdorong aktif dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini menjadi referensi sebagai masukan atau evaluasi guna meningkatkan mutu pendidikan di sekolah terkhusus pada pembelajaran bahasa Jawa.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang sama di masa mendatang.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini disusun secara sistematis agar memudahkan pembaca dalam memahami isinya. Adapun sistematika pembahasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab pertama, yaitu pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab kedua, yaitu landasan teori yang membahas tentang kajian hasil belajar, kajian bahasa Jawa, kajian media pembelajaran, kajian media

pembelajaran interaktif *wordwall*, tinjauan pustaka, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

Bab ketiga, yaitu metode penelitian yang terdiri dari jenis dan desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian yang dirumuskan secara operasional, teknik dan instrumen pengumpulan data, uji validitas data, dan teknik analisis data.

Bab keempat, berisi hasil dan pembahasan penelitian terkait pengaruh media pembelajaran interaktif *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jawa kelas IV MI Negeri 1 Pati.

Bab kelima, yaitu penutup yang berisi kesimpulan dengan uraian penggambaran jawaban dari masalah yang diteliti. Kemudian saran-saran yang disebutkan dapat diambil sebagai masukan.

