

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman, teknologi telah menjadi kekuatan pendorong utama dalam perkembangan era modern, dan Indonesia tidak terkecuali. Indonesia telah mengalami kemajuan yang signifikan dalam teknologi, informasi, dan komunikasi. Perkembangan teknologi di era modern sekarang ini, telah membawa perubahan yang besar di berbagai aspek kehidupan tidak terkecuali dalam dunia pendidikan.

Dengan berkembangnya teknologi saat ini, tentunya dunia pendidikan perlu mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan dan gamifikasi adalah tren teknologi dan telekomunikasi seluler yang sangat populer yang menggunakan unsur-unsur permainan untuk mendukung perilaku yang diharapkan. Gamifikasi adalah strategi pendidikan yang bertujuan untuk memudahkan pembelajaran dan terus berkembang (Zamzami Zainuddin, Muhammad Shujahat, Hussein Haruna, & Samuel Kai Wah Chu: 2019).

Gamifikasi didasarkan pada gagasan bahwa permainan yang didukung secara digital mendorong interaksi dan motivasi siswa, serta berkontribusi pada proses pembelajaran. Meskipun secara tidak langsung, keterlibatan dan motivasi adalah konsep yang sering muncul dan erat terkait dengan gamifikasi. Strategi ini bertujuan untuk mempercepat proses transfer informasi, melepaskan diri dari pendekatan tradisional ceramah satu arah, dan menghadirkan interaksi yang lebih hidup antara guru dan siswa. Kombinasi komponen permainan, seperti level, tantangan, hadiah, dan papan peringkat, memberikan siswa rasa pencapaian dan kepuasan yang mendorong mereka untuk terus maju dalam studi mereka.

Pembelajaran berbasis permainan ini membuat peserta didik merasa bahwa proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Teknik gamifikasi melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status. Kegiatan belajar peserta didik dengan permainan yang dirancang dalam gamifikasi memungkinkan siswa bisa belajar lebih rileks, juga membuat peserta didik berpikir kritis, tanggung jawab, kerjasama, dan persaingan sehat. Gamifikasi pendidikan melibatkan penerapan taktik permainan pada aktivitas Pengajaran bertujuan untuk memotivasi siswa agar mereka mampu menguasai dan

menyelesaikan semua kompetensi dasar (Kemendikbud: 2018).

Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran adalah keterlibatan, baik secara fisik maupun emosional, siswa dalam berbagai tahap proses pendidikan yang telah ditetapkan melalui berbagai aktivitas atau tugas akademik. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari hasil ujian yang diberikan kepada siswa di akhir instruksi, tetapi juga dari partisipasi mereka dalam setiap tahap (atau proses) pembelajaran. Oleh karena itu, prestasi yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran harus dipertimbangkan untuk menentukan keberhasilan akademis mereka.

Motivasi adalah kekuatan pendorong internal yang menghasilkan pembelajaran dan memastikan kelangsungan pembelajaran selama kegiatan pembelajaran. Motivasi untuk belajar adalah faktor psikologis yang tidak bersifat intelektual. Seseorang dengan kecerdasan yang cukup tinggi dapat gagal karena kurangnya motivasi untuk belajar. (Uno, 2023b)

Motivasi belajar siswa merupakan faktor penentu dalam pembelajaran. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Suhana bahwa motivasi belajar adalah “daya pendorong yang kuat dalam diri siswa untuk melaksanakan pembelajaran yang efektif, aktif, menyenangkan, kreatif, dan inovatif serta

berorientasi pada perubahan perilaku”. Salah satu kurangnya motivasi belajar siswa dapat disebabkan oleh kurangnya pengetahuan guru mengenai media pembelajaran digital yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga hal ini dapat menyebabkan siswa merasa jenuh, bosan, dan mengantuk selama pembelajaran.(Azhari et al., 2023)

Motivasi memainkan peran krusial dalam proses pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa. Guru perlu memahami motivasi siswa untuk belajar agar dapat mempertahankan dan meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Motivasi untuk belajar dapat menumbuhkan keinginan siswa untuk belajar, yang pada gilirannya mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Siswa melakukan kegiatan belajar dengan gembira, didorong oleh motivasi. Saat ini, banyak siswa yang tidak cukup termotivasi untuk belajar. Hal ini dapat dilihat dari sikap acuh tak acuh siswa terhadap proses belajar, tidak memperhatikan penjelasan guru saat menjelaskan materi, dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Motivasi untuk belajar adalah kekuatan yang berasal baik dari dalam maupun luar diri siswa, yang dapat memberikan kebahagiaan dan antusiasme untuk belajar, sehingga memungkinkan siswa mencapai prestasi akademik optimal. Mengingat dampak besar yang ditimbulkan oleh motivasi untuk belajar, guru harus berusaha semaksimal

mungkin untuk memotivasi siswa mereka untuk belajar. Oleh karena itu, motivasi untuk belajar merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penting untuk membangkitkan motivasi siswa agar mereka merasa termotivasi untuk belajar.

Permainan dan model simulasi sering digunakan sebagai sarana untuk mengajar siswa dan mempersiapkan mereka, memberikan pemahaman dan keterampilan. Sejumlah upaya telah dilakukan untuk mengembangkan permainan dan mengintegrasikannya dengan kurikulum, serta telah dilakukan berbagai penelitian. Terbukti bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat dilakukan secara efektif di berbagai bidang ilmu pengetahuan. Karena lingkungan belajar yang tidak efisien dapat membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan menimbulkan keengganan untuk belajar. Namun, jika gamifikasi diterapkan dengan benar, penyampaian informasi dapat mengubah tugas dan proses pembelajaran menjadi sesuatu yang aktif bagi siswa (Purba, Nasution, Parapat, Jannah, Ulkhaira: 2024)

Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Sohibun menyatakan bahwa *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi pelajaran.

Dalam konteks ini, *Wordwall* dianggap sebagai “dinding kata” yang menampilkan kosakata secara sistematis. Sementara itu, Ma’rifah dan Mawardi mendefinisikan *Wordwall* sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai aktivitas pendidikan seperti kuis dan permainan. (Tigor Sitohang dkk, 2024).

Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar dan menarik perhatian siswa. *Wordwall* dapat digunakan sebagai pendekatan dan media dalam pembelajaran. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar dan menarik perhatian siswa, dengan adanya game edukasi selama proses pembelajaran berlangsung dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Siswa, pada kenyataannya, seringkali memiliki motivasi yang rendah untuk belajar, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Banyak siswa tidak menunjukkan antusiasme saat memulai pelajaran karena mereka menganggap mata pelajaran Pendidikan Pancasila membosankan, menurut hasil pengamatan awal. Hal ini disebabkan oleh guru yang lebih sering menggunakan metode ceramah satu arah, sehingga siswa hanya mendengarkan tanpa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Situasi ini membuat suasana kelas

menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa (Mika Sari & Naibaho, 2023).

Dari sudut pandang indikator motivasi belajar, dapat diamati kurangnya antusiasme dan keraguan untuk berpartisipasi yang ditunjukkan oleh beberapa siswa. Uno dan Sardiman menyatakan bahwa antusiasme untuk belajar dan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar merupakan dua indikator motivasi belajar. Siswa yang termotivasi biasanya menunjukkan antusiasme saat memulai pelajaran, mengajukan pertanyaan dan menjawabnya dengan minat, serta berpartisipasi dalam diskusi kelas. Di sisi lain, jika partisipasi siswa pasif dan antusiasme mereka untuk belajar rendah, dapat dikatakan bahwa motivasi mereka untuk belajar rendah. Oleh karena itu, rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya terlihat dari kebosanan mereka, tetapi juga dari kurangnya antusiasme dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran (Sardiman, 2006; Uno, 2023).

Akibatnya, banyak siswa menunjukkan tanda-tanda kebosanan, seperti tidak fokus pada penjelasan guru, enggan mengajukan pertanyaan, atau bahkan diam saat diberi kesempatan untuk berpartisipasi. Dalam situasi ini, siswa tidak termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran; akibatnya, partisipasi aktif mereka rendah. Motivasi untuk belajar rendah, yang pada akhirnya

menghambat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran pendidikan Pancasila, yang sebenarnya sangat penting untuk membentuk sikap, nilai-nilai, dan karakter bangsa (Fernando et al., 2024).

Masalah tersebut memperjelas bahwa diperlukan sarana pembelajaran alternatif yang dapat merangsang antusiasme siswa untuk belajar dan sekaligus mendorong partisipasi aktif mereka di kelas. *Wordwall*, dengan fitur permainan interaktifnya, diyakini dapat menjadi solusi untuk mengatasi kebosanan siswa terhadap teknik pengajaran tradisional. *Wordwall*, dengan menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kompetitif, dapat membangkitkan kembali antusiasme siswa untuk belajar dan meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam proses pendidikan mata pelajaran Pancasila (Hawa, dkk., 2025: 30).

Wordwall, sebagai alat pembelajaran interaktif, memiliki beberapa keunggulan yang membuatnya relevan untuk digunakan dalam konteks pendidikan dasar. *Pertama*, aplikasi ini mudah diakses kapan saja dan di mana saja, baik melalui ponsel pintar maupun laptop. Hal ini memudahkan fleksibilitas baik dalam pembelajaran daring maupun luring. *Kedua*, *Wordwall* menawarkan berbagai macam templat untuk permainan edukatif, seperti teka-teki silang, mencocokkan, roda acak, pencarian kata, dan lainnya. Template memungkinkan guru menyajikan konten dengan

cara yang lebih beragam, sehingga siswa tidak bosan. *Ketiga, Wordwall* memiliki fitur penilaian otomatis yang memudahkan guru untuk memantau kinerja akademik siswa dengan cepat dan akurat. Hal ini tentu saja menjadi keuntungan karena guru tidak hanya menghemat waktu, tetapi juga dapat memberikan umpan balik kepada siswa secara langsung. Keempat, aplikasi ini dapat diintegrasikan dengan platform lain seperti WhatsApp, Google Classroom, atau bahkan dicetak dalam format PDF, sehingga siswa dapat mengaksesnya meskipun memiliki keterbatasan koneksi internet (Dotutinggil et al., 2023)

Wordwall memungkinkan siswa belajar sambil bermain sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dan diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 2 Desember 2025 di SD Negeri 20 Kota Bengkulu melalui wawancara dan pengamatan langsung bersama Kepala Sekolah SD Negeri 20 Kota Bengkulu, yaitu Ibu Roswati, serta wali kelas IV B yaitu Ibu Rumi dan wali kelas IV C yaitu Ibu Helen, diperoleh informasi bahwa aplikasi Wordwall belum pernah digunakan sebelumnya dalam proses pembelajaran di kelas IV.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi digital di sekolah tersebut masih terbatas pada

beberapa kelas saja, khususnya pada kelas tinggi seperti kelas V dan VI. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi Wordwall belum merata di seluruh tingkatan kelas, sehingga kelas IV dinilai relevan dan strategis untuk dijadikan lokasi penelitian mengenai penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran. Karena itu, penelitian ini mencoba melihat sejauh mana pengaruh penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SDN 20 Kota Bengkulu.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah, yang terlihat dari kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, seperti kurang memperhatikan penjelasan guru, pasif saat kegiatan diskusi, serta kurang berpartisipasi dalam pembelajaran.
2. Proses pembelajaran masih cenderung menggunakan metode ceramah satu arah sehingga suasana belajar menjadi monoton dan menyebabkan siswa mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

3. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran masih belum optimal, khususnya pada kelas IV di SD Negeri 20 Kota Bengkulu.
4. Belum ada data yang jelas mengenai pengaruh *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri 20 Bengkulu.
5. Aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif belum pernah digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 20 Kota Bengkulu.
6. Belum diketahui secara jelas pengaruh penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 20 Kota Bengkulu.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada poin-poin berikut agar penelitian menjadi lebih terarah dan untuk menghindari cakupan yang terlalu luas:

Penelitian ini hanya berfokus pada pengaruh penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa.

1. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam proses pembelajaran.
2. Penelitian ini hanya meneliti pengaruh penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa, bukan terhadap hasil belajar siswa.

3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas IV SD Negeri 20 Kota Bengkulu yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.
4. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pendidikan Pancasila.
5. Materi pembelajaran yang digunakan dibatasi pada materi Keberagaman Sosial dan Budaya kelas IV.
6. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment untuk melihat pengaruh perlakuan yang diberikan.
7. Pengukuran motivasi belajar siswa dilakukan melalui instrumen angket motivasi belajar.
8. Faktor lain di luar penggunaan aplikasi *Wordwall* yang dapat memengaruhi motivasi belajar siswa tidak dibahas secara mendalam dalam penelitian ini.
9. Penggunaan aplikasi *Wordwall* dilakukan dalam beberapa pertemuan selama proses penelitian berlangsung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 20 Kota Bengkulu pada

mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman sosial dan budaya?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi *Wordwall* berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 SD Negeri 20 Kota Bengkulu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman sosial dan budaya.

F. Kegunaan Penelitian

1. Bagi guru: Menjadi bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.
2. Bagi siswa: Memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga motivasi belajarnya meningkat.
3. Bagi peneliti: Menambah wawasan tentang penggunaan aplikasi pembelajaran digital di sekolah dasar.