

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu strategi untuk menciptakan generasi yang cerdas dan memiliki karakter yang baik. Pendidikan selalu menyangkut seluruh aspek kehidupan seluruh manusia, baik dalam pemikirannya maupun dalam pengalamannya. Oleh karena itu, manusia memerlukan wawasan yang sangat luas sebagai upaya untuk membangun sumber daya dirinya. Pendidikan menjadi mesin penggerak yang melahirkan hal-hal inovatif dan kreatif, serta generasi yang mampu membawahkan perubahan dari generasi ke generasi. Salah satu upaya yang dilakukan untuk menciptakan generasi yang berkualitas dalam dunia pendidikan, adalah model pembelajaran yang diterapkan oleh pendidikan sebagai strategi untuk menciptakan kelas yang aktif dan kreatif dan tentunya akan berpengaruh pada pembentukan karakter peserta didik. Untuk mencapai keberhasilan dalam pendidikan, peserta didik harus melaraskan beberapa proses dan sistem yang baik. Proses atau sistem yang dimaksud mencakupi rancangan atau pemetaan yang menjadi arah proses pendidikan, proses pendidikan itu sendiri, orientasi pendidikan dan rancangan kurikulum sebagai acuan untuk mencapai tujuan pendidikan (Teguh Triwiyanto 2015:7).

Dalam proses belajar-mengajar, selain penyampaian materi oleh guru kepada peserta didik, hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat. Pemilihan media yang sesuai akan membuat materi yang disampaikan oleh guru lebih mudah dipahami dan dicerna oleh peserta didik. Kedua hal tersebut saling berkaitan karena dapat membangkitkan partisipasi belajar dan pengenalan diri peserta didik. Sedangkan, tujuan pemakaiannya adalah untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membuat proses pembelajaran lebih menarik (Fadilah et al., 2023). Oleh karena itu, dalam memilih media pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan manfaatnya bagi peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Solot terutama di kelas IV, pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik digunakan metode ceramah dan diskusi kelompok sebagai metode pembelajaran. Penerapan metode tersebut tampak kurang efektif karena metode ceramah dan diskusi kelompok bersifat monoton. Dalam pelaksanaannya, peneliti hanya memberikan materi untuk dicatat oleh siswa, kemudian membentuk kelompok dan memberikan latihan. Hal ini membuat siswa cepat merasa bosan dan jenuh sehingga sering menimbulkan kegaduhan di dalam kelas.

Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti harus mampu memilih media dan mampu menjadi perantara dalam menyampaikan materi agar tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal. Di jenjang sekolah dasar, media pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis menerapkan salah satu media yang dapat mengatasi hambatan belajar, yaitu media gamifikasi berbasis *wordwall*. Media gamifikasi digunakan untuk mengatasi persoalan rendahnya partisipasi dan pengenalan diri peserta didik dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas.

Gamifikasi adalah proses pembelajaran dengan menggunakan unsur permainan dengan tujuan untuk meningkatkan partisipasi dan pengenalan diri siswa dalam pembelajaran. Selain itu, media juga dapat menangkap hal-hal yang menarik bagi siswa dan menginspirasi mereka untuk terus belajar (Novita & Richardus. 2025:272). Gamifikasi menjadikan proses belajar terasa seperti bermain, sehingga siswa lebih termotivasi, lebih tertarik, dan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran secara berkelanjutan. Selain itu, gamifikasi juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang mampu menangkap hal-hal yang menarik bagi siswa. Dengan demikian, siswa merasa lebih terlibat, bersemangat, dan terdorong untuk terus belajar. Gamifikasi dapat menjadi sarana yang menginspirasi siswa sehingga proses belajar tidak terasa monoton, tetapi menjadi kegiatan yang bermakna dan memotivasi mereka untuk mencapai tujuan belajar.

Gamifikasi merupakan pendekatan instruksional yang dapat digunakan untuk efektivitas pembelajaran. Gamifikasi dibuat agar: keterlibatan dan memotivasi siswa meningkat, prestasi belajar dan prestasi akademik meningkat, daya ingat meningkat, aktivitas siswa meningkat, perubahan perilaku siswa terlihat, kemajuan belajar dapat diketahui, dan keterampilan kolaborasi dipermosikan. (Wijaya, 2020:17). Gamifikasi bukan sekadar menjadikan pembelajaran lebih menarik, melainkan juga sebuah strategi pendidikan yang dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, keterampilan sosial, serta membentuk perilaku positif siswa. Dengan demikian, gamifikasi menjadi salah satu metode yang efektif untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah.

Media gamifikasi mampu menjembatani dunia bermain yang disukai anak-anak dengan tujuan pembelajaran di sekolah, sehingga siswa lebih termotivasi, rajin bersekolah, dan terinspirasi untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Media pembelajaran ini mengadopsi prinsip, elemen, mekanisme permainan (*game*) untuk digunakan dalam proses belajar-mengajar. Tujuan media ini adalah agar pembelajaran lebih menarik, dan menyenangkan, serta partisipasi dan pengenalan diri para siswa meningkat.

Di sisi lain, media gamifikasi memberikan kemudahan bagi para guru dalam pembelajaran. Agar peserta didik fokus dan mudah mencerna materi yang diberikan guru, diperlukan media pembelajaran yang baru dan menarik. Berdasarkan pembahasan yang diangkat, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran gamifikasi berbasis *wordwall* dalam proses belajar-mengajar di kelas. *Wordwall* merupakan alat pembuatan game edukasi yang populer, yang dapat diakses secara online (Hamidah, 2024:38). *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis web yang dapat diakses secara daring kapan saja dan di mana saja. Aplikasi *wordwall* sangat bervariasi karena berisi berbagai permainan yang menyenangkan. *Wordwall* menyediakan beberapa template seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan kata acak, dan pencarian kata. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada tanggal 2 September 2025 di SD Inpres Solot, khususnya kelas VI, diketahui bahwa pembelajaran masih menggunakan media yang kurang mendukung. Hal ini menyebabkan prestasi belajar siswa menurun. Faktor yang memengaruhi masalah tersebut adalah sarana dan prasarana yang kurang memadai, terutama media pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa kesulitan dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, perlu adanya sarana, prasarana, serta media pembelajaran yang membantu siswa meningkatkan minat belajarnya.

Penulis menyadari bahwa penggunaan media pembelajaran gamifikasi berbasis *wordwall* dapat meningkatkan partisipasi belajar dan pengenalan diri peserta didik. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya karena fokus penelitian ini adalah pada mata Pelajaran Agama Katolik di SD Inpres Solot.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk memahami dan meneliti lebih dalam dengan mengambil judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis *Wordwall* terhadap Peningkatan Partisipasi Belajar dan Pengenalan Diri Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Katolik di Kelas VI Sekolah Dasar Inpres Solot.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat partisipasi dan pengenalan diri peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik sebelum penerapan media gamifikasi berbasis *wordwall* pada Peserta didik kelas IV SD Inpres Solot?
2. Apakah penerapan media pembelajaran gamifikasi berbasis *wordwall* dapat meningkatkan partisipasi belajar dan pengenalan diri peserta didik.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari perluasan masalah dalam skripsi ini serta untuk mempermudah pemahaman, penulis membatasi masalah yang diangkat hanya tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis *Wordwall* terhadap Peningkatan Partisipasi Belajar dan Pengenalan Diri Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Katolik di Kelas VI Sekolah Dasar Inpres Solot. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui pengaruh media pembelajaran gamifikasi berbasis *wordwall* terhadap partisipasi belajar dan pengenalan diri siswa.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, peneliti dapat mengetahui dan menemukan solusi dari topik permasalahan di atas, sehingga peneliti dapat menjelaskan tujuan yang hendak dicapai:

1. Untuk mengetahui tingkat partisipasi belajar dan pengenalan diri siswa sebelum menerapkan media pembelajaran gamifikasi berbasis *wordwall* pada mata Pelajaran Agama Katolik.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran gamifikasi berbasis *wordwall* terhadap partisipasi belajar siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian Tindakan kelas yang dilakukan di SD Inpres Solot adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat teoritis

Melalui penelitian ini, pembaca dapat memperoleh wawasan tentang media pembelajaran gamifikasi berbasis *wordwall*.

1.5.2 Manfaat praktis

1. Bagi Sekolah Dasar Inpres Solot

Penelitian ini, bermanfaat karena dapat menyikapi masalah belajar yang kerap kali menjadi keresahan dalam dunia pendidikan, yakni penerapan media pembelajaran yang tidak menjawab kebutuhan

siswa, baik kebutuhan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran mengenai media pengajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa. Ini sebagai pertimbangan untuk memperbaiki kinerja guru dalam meningkatkan mutu pengelolaan dan pengajaran.

2. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai cara mengamalkan ilmu pada waktu kuliah dengan melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan pendidikan serta memberikan pengetahuan kepada peneliti mengenai pemanfaatan media gamifikasi berbasis *wordwall*.

3. Bagi Prodi Pendidikan Keagamaan Katolik

Penelitian ini memberikan kontribusi yang nyata dalam pengembangan penelitian Pendidikan berbasis di lapangan, memperkuat hubungan kemitraan antara kampus dan sekolah, khususnya SDI Solot, menjadi sumber data dan rujukan untuk pengembangan kurikulum maupun pembelajaran berbasis penelitian, dan meningkatkan reputasi prodi dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan di masyarakat.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan atau mengkaji lebih lanjut mengenai media pembelajaran gamifikasi berbasis *wordwall* untuk meningkatkan partisipasi belajar dan pengenalan diri siswa. Peneliti selanjutnya dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar atau perbandingan dalam merancang penelitian dengan konteks yang berbeda.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal ini mencakup 5 Bab yaitu:

BAB I Pendahuluan, Bab ini berisi tentang dasar-dasar penulisan skripsi seperti latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Kerangka Konseptual, Bab ini berisikan teori-teori dasar yang digunakan dalam penelitian yang membahas materi yang mengenai media pembelajaran, media *gamifikasi* berbasis *wordwall*, partisipasi peserta didik, peserta didik dan pendidikan agama katolik.

BAB III Metodologi Penelitian, Bab ini berisikan tentang metode penelitian yang membahas tentang metodologi penelitian yang digunakan berdasarkan proses penelitian. Dalam BAB ini, akan membahas beberapa hal penting seperti metodologi penelitian, tempat penelitian, waktu pelaksanaan penelitian, responden penelitian dan instrument-instrumen penelitian yang akan dipakai pada saat penelitian.

BAB IV Hasil dan Pembahasan. Bab ini, berisi tentang bagaimana Penerapan Media Pembelajaran Gamifikasi berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar dan pengenalan diri Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Katolik Di SDI Solot.

BAB V merupakan bagian penutup. Bab ini memuat kesimpulan dan saran. Pada bagian kesimpulan, penulis membahas tentang gambaran singkat dari hasil yang ditemukan selama penelitian dan membantu pembaca untuk memahami inti dari apa yang telah dihasilkan. Selain itu, penulis membutuhkan saran dari pembaca dengan tujuan untuk membantu dalam meningkatkan kualitas kejelasan dan kebermanfaatan tulisan.