

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Setiap proses pendidikan pada dasarnya lahir dari sebuah harapan besar: bagaimana sekolah mampu menjadi tempat terbaik untuk menumbuhkan generasi yang cerdas, berkarakter, dan mampu berkontribusi bagi masyarakat. Pendidikan tidak sekadar menyampaikan ilmu, tetapi juga mendidik hati dan pikiran agar peserta didik memiliki pandangan hidup yang jelas dan berakar pada nilai-nilai kebangsaan.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) adalah salah satu ruang utama untuk mewujudkan cita-cita tersebut. Melalui PPKN, siswa diharapkan memahami dasar negara, menghargai perbedaan, serta mengerti hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara. Bukan hanya itu, PPKN juga diharapkan mampu membentuk sikap tanggung jawab, kedisiplinan, dan kepedulian sosial yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Harapannya, ketika materi tentang Hak dan Kewajiban Warga Negara dipelajari, siswa dapat menyadari betapa pentingnya keseimbangan antara menerima hak dan melaksanakan kewajiban. Mereka diharapkan memahami bahwa setiap hak yang diperoleh selalu berdampingan dengan kewajiban yang harus dipenuhi. Apabila harapan ini terwujud, sekolah akan melahirkan lulusan yang tidak hanya pintar secara akademik, tetapi juga matang secara moral dan sosial.

Lebih jauh, para pendidik pun tentu berharap suasana belajar di kelas tidak lagi kaku dan monoton, tetapi menghadirkan suasana yang interaktif, penuh semangat, dan relevan dengan kehidupan siswa. Pendidikan yang menyenangkan akan menumbuhkan kecintaan siswa terhadap mata pelajaran, termasuk terhadap PPKN yang selama ini sering dianggap berat dan membosankan.

Namun, harapan ideal tersebut masih sulit dicapai sepenuhnya. Kenyataan di lapangan, termasuk di MAS Ar Royyan Kecamatan Pangkatan, menunjukkan bahwa pembelajaran PPKN belum sepenuhnya membangkitkan minat belajar siswa.

Pertama, masih banyak siswa yang menganggap PPKN sebagai pelajaran hafalan belaka. Mereka melihat PPKN sebagai sekumpulan pasal undang-undang, aturan hukum, dan teori kewarganegaraan yang jauh dari kehidupan sehari-hari. Dampaknya, antusiasme untuk belajar menurun, dan banyak siswa hanya belajar sekadar untuk mengejar nilai ujian, bukan untuk memahami esensi materi.

Kedua, metode pembelajaran yang digunakan guru masih dominan konvensional. Ceramah panjang dan penugasan tertulis masih menjadi pilihan utama. Padahal, generasi

siswa saat ini tumbuh bersama teknologi digital. Mereka terbiasa dengan visual yang menarik, aktivitas interaktif, dan tantangan berbasis permainan. Ketika pembelajaran yang mereka dapatkan tidak sesuai dengan kebiasaan mereka, wajar bila rasa bosan muncul dan perhatian siswa menjadi mudah teralihkan.

Ketiga, minimnya pemanfaatan media digital interaktif di kelas semakin memperlebar jarak antara harapan dan kenyataan. Meskipun teknologi begitu cepat berkembang, sebagian guru masih ragu untuk memanfaatkan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi. Ada yang terkendala keterampilan, ada pula yang merasa cara lama sudah cukup. Akibatnya, kesempatan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih segar dan relevan dengan dunia siswa pun terabaikan.

Kondisi ini tercermin dalam perilaku siswa saat pelajaran berlangsung. Tidak sedikit yang terlihat pasif, enggan bertanya, atau sekadar menjadi pendengar. Ada pula yang sibuk dengan gawai untuk hal-hal di luar pelajaran. Bahkan hasil belajar siswa dalam PPKN masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang menunjukkan bahwa pemahaman mereka belum optimal.

Lebih jauh lagi, rendahnya minat belajar juga memengaruhi kesadaran siswa terhadap hak dan kewajiban. Masih ada yang mengabaikan aturan sekolah, datang terlambat, atau kurang peduli pada kebersihan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa nilai-nilai kewarganegaraan yang seharusnya diinternalisasi melalui PPKN belum benar-benar membekas dalam perilaku sehari-hari. Dengan demikian, jelas terlihat adanya jurang antara harapan dan kenyataan. Harapannya, PPKN mampu membentuk siswa yang aktif, kritis, dan berkarakter, tetapi kenyataannya pembelajaran masih sering monoton, kurang inovatif, dan membuat siswa kehilangan minat.

Dari kenyataan tersebut, peneliti menawarkan solusi berupa penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran PPKN. *Wordwall* adalah sebuah platform digital yang memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki, game pencocokan, hingga roda keberuntungan. Semua aktivitas ini dapat disesuaikan dengan materi pelajaran sehingga lebih mudah dipahami sekaligus lebih menyenangkan bagi siswa.

Penggunaan *Wordwall* diyakini mampu menjawab permasalahan rendahnya minat belajar siswa dengan berbagai cara. Pertama, *Wordwall* menghadirkan suasana belajar yang interaktif. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga ikut terlibat secara langsung dalam permainan edukatif yang menantang.

Kedua, *Wordwall* menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Melalui tampilan visual yang menarik dan aktivitas berbasis permainan, siswa dapat belajar

sambil bermain. Rasa jenuh yang biasanya muncul dalam pelajaran PPKN dapat ditekan karena siswa merasa tertantang dan penasaran untuk mencoba.

Ketiga, *Wordwall* membantu mempermudah pemahaman konsep abstrak. Materi tentang hak dan kewajiban yang terkadang terasa rumit dapat dikemas dalam soal interaktif sehingga lebih konkret dan mudah dicerna. Misalnya, melalui kuis cepat atau game pencocokan, siswa dapat langsung mengaitkan antara hak dan kewajiban dalam situasi nyata.

Keempat, penggunaan *Wordwall* memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri. Aktivitas dapat dilakukan di kelas maupun di luar jam pelajaran, karena *Wordwall* dapat diakses melalui perangkat digital pribadi. Hal ini selaras dengan karakter generasi digital yang terbiasa belajar melalui gawai mereka.

Dengan berbagai kelebihan tersebut, penerapan *Wordwall* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, mendorong keterlibatan aktif, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi hak dan kewajiban. Penelitian ini pun bertujuan untuk membuktikan secara empiris apakah penggunaan *Wordwall* benar-benar efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di MAS Ar Royyan.

Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan praktik pembelajaran PPKN. Guru dapat menjadikannya sebagai inspirasi untuk berinovasi dengan media digital lain, sekolah dapat menjadikannya rujukan dalam memperbaiki kualitas pembelajaran, dan bagi dunia pendidikan secara umum, penelitian ini menjadi bukti bahwa integrasi teknologi dengan pedagogi adalah kebutuhan mendesak di era digital.

## **1.2 Fokus Penelitian**

Penelitian ini dibatasi pada penerapan media pembelajaran berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan minat belajar siswa pada materi hak dan kewajiban pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas X MAS Ar Royyan Kecamatan Pangkatan Kabupaten Labuhanbatu Tahun Pelajaran 2025/2026

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah pembelajaran berbasis aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi hak dan kewajiban di kelas X Mas Ar-Royyan Pangkatan ?

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah : untuk mengetahui apakah pembelajaran berbasis aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi hak dan kewajiban di kelas X Mas Ar-Royyan Pangkatan

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Teoritis

Bagi Perguruan Tinggi : Menambah wawasan akademik tentang penggunaan media digital dalam pembelajaran PPKn dan Menjadi bahan referensi untuk pengembangan kurikulum yang lebih inovatif dan sesuai dengan tuntutan era digital.

Bagi Peneliti : Penelitian ini memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang media pembelajaran Aplikasi *Wordwall*.

Bagi Peneliti Berikutnya : Menjadi rujukan untuk penelitian lanjutan tentang efektivitas *Wordwall* atau media digital lain dan Memberikan dasar dan gambaran metodologi untuk penelitian sejenis agar lebih terarah.

##### 2 Manfaat Praktis

Bagi Guru : Sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar

Bagi Siswa : Meningkatkan minat belajar melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan interaktif

Bagi Sekolah : Memberikan inovasi pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan