

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak dapat lepas dari kehidupan manusia. Tanpa adanya Pendidikan yang baik, maka perkembangan bangsa kedepan tidak akan terwujud. Maju tidaknya suatu bangsa dapat diukur melalui pendidikan (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022). Karena, dengan pendidikanlah nantinya akan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu generasi muda yang siap secara fisik, mental, dan sosial sebagai penggerak dan pelaksana pembangunan.

Memperoleh pendidikan adalah hak dan kewajiban bagi setiap warga negara. Hal ini telah diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945 (Amandemen) Pasal 31 Ayat 1 yang menyatakan bahwa setiap warga negara Indonesia berhak mendapat pendidikan. Kemudian pada Ayat 2 disebutkan bahwa setiap warga negara Indonesia wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. Melalui proses pendidikan tersebut, manusia dapat mengembangkan pola pikir, meningkatkan pengetahuan dan sikap yang dapat bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 1 bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Melalui proses pendidikan, manusia dapat mewariskan nilai-nilai kemanusiaan misalnya mengembangkan sikap kesopanan dan menginternalisasikannya dalam watak dan kepribadian. Nilai-nilai kemanusiaan tersebut menjadi penuntun manusia untuk dapat hidup berdampingan dengan manusia lainnya. Dengan pendidikan manusia dapat berinteraksi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Interaksi manusia dapat melalui jalur pendidikan, baik in-formal, formal, maupun nonformal.

Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah permasalahan bagi bangsa Indonesia. Rendahnya kualitas pendidikan ditandai dengan rendahnya kualitas guru dan motivasi siswa untuk belajar serta hasil belajar yang dibawah rata-rata KKM (Syarifudin, 2020).

Motivasi berasal dari kata motif, dapat diartikan sebagai sebuah, semangat dan ketekunan seseorang atau seorang individu untuk mencapai tujuannya. Motivasi belajar ialah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didukung oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi juga merupakan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara optimum, sehingga mampu berbuat yang lebih baik, berprestasi dan kreatif (Susanto & Nisa, 2022).

Dari beberapa definisi mengenai motivasi belajar di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan atau suatu kemauan yang ada pada diri individu untuk dapat membuat individu tersebut bergerak, bertindak untuk menjalankan dan memenuhi kebutuhannya. Motivasi berperan penting dalam belajar sebagai syarat dan penyemangat belajar (Andriani & Rasto, 2019). Dengan motivasi belajar seorang individu melakukan perubahan perilaku berdasarkan pengalaman dengan berbagai macam cara misalnya dengan menyimak, membaca, mendengar, mengamati, meniru dan sebagainya.

Terdapat beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa meliputi faktor psikologis seperti : kecerdasan, minat, dan persepsi dan ada faktor fisiologis seperti, keadaan jasmani dan rohani yang sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Sedangkan faktor eksternal yang berasal dari luar individu, seperti faktor sosial keluarga, teman sebaya, dan lingkungan sekitar, serta faktor alam. Jadi, dalam hal ini faktor eksternal seperti sosial keluarga memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar, semakin baik keadaan lingkungan atau pun teman sebaya maka akan semakin meningkat motivasi siswa dalam belajar.

Media berasal dari bahasa latin “Medium” yang artinya perantara atau pengantar (Tafonau, 2018). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menjadi sarana penyampaian informasi dari pengirim kepada penerima agar apa yang disampaikan dapat diterima dengan baik (Sari,A & Setiawan, 2018).

Pengertian “media” dan “pembelajaran” berdasarkan tujuan, bahwa kata media dalam “media pembelajaran” secara harfiah adalah sarana, sedangkan kata belajar diartikan sebagai suatu keadaan yang diciptakan untuk membuat seseorang berbuat sesuatu kegiatan belajar. Media pembelajaran lebih menekankan pada posisi media sebagai wahana untuk menyalurkan pesan atau informasi dan belajar untuk mengkondisikan seseorang belajar (Prasasti, 2019).

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan, media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar untuk menyampaikan informasi ke pada penerima informasi (siswa) dari pengantar informasi (guru) yang membantu proses pembelajaran. Karena itu dalam memilih media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan keadaan atau kondisi peserta didik, bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan secara efektif dalam menunjang keberhasilan belajar peserta didiknya.

Hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih yang dapat merubah pola pikir siswa lebih luas, dikarenakan mereka telah menemukan sesuatu hal yang berada di luar jangkauannya. Teknologi menjadi sarana penting dalam pencapaian bahan materi pelajaran, dan guru berusaha mencari media yang paling efektif untuk memberikan layanan pendidikan terbaik melalui penyesuaian metode dan gaya mengajar yang mempertimbangkan akses teknologi dan fasilitas yang tersedia (Damayanti 2021). Sehingga guru berperan sebagai pengelola dalam proses pembelajaran

dan bertindak selaku fasilitator bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut fasilitas teknologi yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran yang interaktif sebagai penunjang materi ajar di dalam kelas. Berbagai jenis media pembelajaran guru mampu menciptakan ide-ide baru dalam mengajar. Kemampuan guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan merupakan kompetensi pedagogik (Susanto, 2021). Kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru terkait dalam interaksi edukatif dan mencakup pengkondisian kesiapan belajar di kelas, yang mencakup pula bagaimana menumbuhkan motivasi belajar siswa. (Kurni, D. K., & Susanto, 2018).

Berdasarkan data wawancara terhadap guru kelas V di SDN 137 Palembang diketahui, bahwa guru belum memanfaatkan teknologi secara optimal dan kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas, seperti kurang disiplin pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru masih belum menerapkan media pembelajaran berbasis game interaktif yaitu *wordwall* dalam proses pembelajaran dan pemberian tugas.

Berdasarkan permasalahan di atas untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA, peneliti berinisiatif mengimplementasikan aplikasi berbasis game interaktif yaitu *wordwall* yang memiliki keunikan sebagai alat evaluasi dalam bentuk soal pilihan ganda

(*quiz*), teka-teki silang (*crossword*), memilih kartu atau gambar sesuai pasangannya (*matching pairs*), memasang jawaban yang tepat (*find the match*) dan lain-lain sehingga alat evaluasi tersebut dapat dipakai untuk Penilaian Harian (PH) ataupun Penilaian Tengah Semester (PTS). Hal ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang relevan seperti penelitian yang dilakukan oleh (Gandasari & Pramudiani, 2021) yang berjudul “Pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar”, selanjutnya yang dilakukan oleh (Nurdin et al., 2023) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone”, Penelitian yang dilakukan oleh (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall Quiz* Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar”, dan Terakhir Penelitian yang dilakukan oleh (Susanto & Nisa, 2022) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar”

Wordwall merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat belajar, sumber belajar atau evaluasi secara online yang menarik untuk siswa (Sari, P. M., & Yarza, 2012). Keunikan lain dalam *wordwall* dibandingkan aplikasi game edukasi online lain yaitu guru dapat melihat tingkat kesukaran perbutir soal, dan terdapat nilai persentasenya agar dapat diketahui soal yang paling sulit hingga yang paling mudah. Aplikasi *wordwall* merupakan jenis media pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan yang dapat diakses dengan

mudah secara online melalui *wordwall.net* dengan tampilan menarik dan variatif, yang nantinya akan dijawab oleh siswa, sehingga dapat memotivasi siswa. Pemilihan media yang menarik, benar dan baik dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Febrita, Y., & Ulfah, 2019). Dengan konsep bermain sambil belajar, *wordwall* sangat cocok digunakan guru saat pembelajaran.

Melalui penerapan media pembelajaran berbasis game interaktif ini diharapkan mampu menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi kurangnya motivasi siswa khususnya pada materi IPA kelas V di SD Negeri 137 Palembang. Berdasarkan pemaparan diatas peneliti mengangkat judul” **Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V Di SD Negeri 137 Palembang**”.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Guru kurang memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran.
- 2) Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas.

- 3) Guru masih belum menerapkan media pembelajaran berbasis game interaktif yaitu *wordwall* dalam proses pembelajaran dan pemberian tugas.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, perlu ada pembatasan masalah agar penelitian lebih fokus dan mendalam.

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Menggunakan Media Interaktif yaitu *Wordwall*.
- 2) Difokuskan pada Materi IPA Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita, Subtma 2 Benda dalam Kegiatan Ekonomi.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah ada pengaruh penggunaan media interaktif *wordwall* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V di SD Negeri 137 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *wordwall* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V di SD Negeri 137 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini membawa manfaat secara langsung maupun tidak langsung untuk dunia pendidikan, adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan. Penelitian ini juga dapat memberikan pengetahuan bagi pendidik dan calon pendidik terkait penggunaan media intraktif *wordwall* dalam proses pembelajaran sekolah dasar guna meningkatkan motivasi belajar.

2) Manfaat Praktis

a) Peserta Didik

Bagi peserta didik, dapat mendapatkan pengalaman belajar menggunakan media interaktif *wordwall* serta membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

b) Pendidik

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu pilihan pendidik dalam melakukan proses pembelajaran yang interaktif di kelas sehingga memberi motivasi belajar peserta didik.

c) Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan kajian terhadap pengetahuan dan kemampuan pendidik dalam menggunakan media interaktif *wordwall* dalam proses pembelajaran.

d) Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber referensi untuk menunjang kegiatan penelitian lain yang relevan.