

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Proses pembelajaran menjadi pondasi utama dalam perkembangan pengetahuan, sikap, dan kemampuan siswa. Seorang guru yang mampu berinovasi dan berkreasi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan eksploratif tentu dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar, aktif dalam mengikuti seluruh kegiatan di kelas dan merasa senang ketika belajar (Fauzan & Lubis, 2022, p. 6). Penggunaan metode, model, dan media pembelajaran yang monoton membuat siswa cepat merasa bosan sehingga memberikan dampak yang signifikan terhadap minat belajar, pembelajaran yang kurang menyenangkan menyebabkan peserta didik menjadi tidak bersemangat dan merasa malas (Rahmawati, Wening, Sukadari, & Rizbudiani, 2023, p. 126).

Pendekatan pembelajaran yang melibatkan media dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, memotivasi siswa, dan memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih baik (Krissandi, Widharyanto, & dewi, 2019, p. 84). Oleh karena itu, penelitian dan implementasi media pembelajaran menjadi esensial dalam meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu evolusi yang signifikan dalam dunia pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Fauzan & Lubis, 2022, p. 120). Pada era digital ini media pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku teks atau papan tulis, penggunaan teknologi informasi

dan komunikasi telah membuka pintu untuk pengembangan berbagai jenis media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, terutama dalam menarik minat belajar siswa sehingga hal ini pula dapat dijadikan jalan dalam menghidupkan suasana kelas (Mayer, 2017, p. 407).

Kurikulum saat ini menghendaki keaktifan siswa dalam belajar, dimana guru tidak saja melakukan kegiatan mengajar tetapi guru juga berpikir bagaimana proses transfer ilmu itu bisa terjadi, yakni bagaimana siswa dapat memahami sebuah bahan ajar untuk menguasai materi pelajaran (Farida, 2017, p.11). Hal ini sejalan dengan tujuan khusus pembelajaran IPAS jenjang sekolah dasar yang tercantum dalam kurikulum merdeka tahun 2022 yaitu peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar berbasis proyek yang berguna bagi kehidupan sehari-hari.

Peningkatan ataupun penurunan minat belajar siswa tidak hanya didominasi oleh faktor guru tetapi juga oleh faktor siswa itu sendiri. Nursyam (2019:813) menjelaskan minat belajar ialah suatu kemauan guna melakukan sesuatu yang menunjukkan adanya minat dan kebahagiaan akan pekerjaan termasuk belajar. Minat belajar mempunyai peran tersendiri dalam menumbuhkan rasa senang yang menyebabkan seseorang beraktivitas sesuai dengan keinginan mereka (Sudjana, 2017, p. 113). Pada proses pendidikan minat belajar tidak tumbuh sendirian, tetapi banyak faktor yang mampu mempengaruhi tumbuhnya minat (Syahputra, 2020, p. 21). Salah satu faktor yang mampu membangkitkan dan menumbuhkan minat yakni penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan perlahan berubah menuju penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satu inovasi yang menonjol dalam hal ini adalah penggunaan platform media digital yang menunjang fungsi-fungsi media untuk lebih inovatif (Sukiman, 2019, p. 23). Media audio visual yang berbasis digital tentunya dapat digunakan sebagai sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa pada saat pembelajaran berlangsung serta mempermudah dalam penyampaian materi yang disajikan oleh guru (Aribowo, 2018).

Mata pelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang penting diterapkan disekolah dasar, karena mata pelajaran IPAS yang notabene nya ialah gabungan dari 2 mata pelajaran yaitu IPA dan IPS mempelajari tentang ilmu interaksi di kehidupan sehari-hari ataupun hubungan sosial masyarakat (Mazidah & Sartika, 2023). Penelitian yang dilakukan Rahmawati, Wening, Sukadari, & Rizbudiani, (2023) yang berjudul Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS disekolah dasar, menyatakan bahwa permasalahan yang dimiliki khususnya dalam materi IPAS di kelas IV ialah penurunan minat belajar siswa yang diakibatkan dari pengaruh penggunaan media pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Sari & Harjono, (2021:123) menyampaikan bahwa faktor menurunnya minat belajar siswa ialah minimnya keterampilan guru saat mengoperasikan teknologi dan media yang diimplementasikan sangat terbatas. Kegiatan pembelajaran yang tidak menyenangkan akan membuat anak malas dan tidak bersemangat.

Ragam penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru saat ini, tentunya diakibatkan banyak faktor yang melandasi hal tersebut mulai dari permasalahan siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang diberikan terlalu monoton dan konvensional, pusat pembelajaran hanya bertumpu pada guru sehingga pembelajaran menjadi pasif dan masih banyak lagi (Sari & Harjono, 2021, p. 123). Peneliti memilih penggunaan media game online berbasis website yaitu *Wordwall* yang dapat digunakan oleh guru dengan jenis kuis, karena menurut (Fikri, Husnul, & Madona, 2018, p. 55) untuk dapat membentuk suatu minat yang baru pada siswa dalam belajar, maka *Wordwall* tersebut dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan dalam proses kegiatan pembelajaran.

## **1.2 Masalah Penelitian**

Masalah yang telah diuraikan pada latar belakang di atas, dapat diidentifikasi sebagai berikut, media sebagai sumber belajar bertujuan untuk menambah wawasan murid, menstimulus rasa ingin tahu, meningkatkan minat belajar, mengefektifkan waktu belajar, menunjang kegiatan pembelajaran dan meningkatkan efektifitas maupun efisiensi pembelajaran (Fauzan & Lubis, 2022, p. 117), sehingga dalam menentukan media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi masih perlu dikembangkan lagi oleh guru. Kedua yaitu pada aktifitas belajar siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran yang dinilai masih pasif dan guru yang aktif menjelaskan materi, dimana guru menggunakan media gambar dan siswa sebagai pendengar. Ketiga, dalam Kurikulum Merdeka di kelas pada mata

pelajaran IPAS aksi yang dilakukan yaitu mengajak peserta didik berdiskusi dengan guru untuk merencanakan kegiatan sehingga peserta didik lebih bertanggung jawab dan memegang komitmen. Peserta didik didorong untuk mengidentifikasi masalah, memecahkan masalah, serta mempresentasikan solusi dari permasalahan melalui produk yang peserta didik hasilkan dalam kegiatan proyek belajar (Sudibya et al., 2022:226). Sehingga penurunan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS yang dimana diakibatkan dari pengaruh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif oleh guru perlu ditelusuri lebih jauh.

### **1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah**

Identifikasi masalah di atas menarik sebuah pembatasan lingkup masalah dalam penelitian ini mengerucut dan terbagi menjadi dua yaitu:

- 1) *Wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran pada peserta didik khususnya kelas eksperimen dan gambar pada kelas kontrol.
- 2) Media pembelajaran berbasis teknologi dalam penelitian ini adalah media kuis interaktif yang dapat mengarahkan siswa untuk dapat lebih aktif dalam pembelajaran khususnya membangun minat belajar siswa.
- 3) Pembelajaran IPAS sebagai materi yang di teliti pada bab 7 Aku dan Kebutuhanku, materi prioritas kebutuhan.
- 4) Subjek penelitian adalah seluruh kelas IV di SDN 19 Palembang semester genap pada tahun ajaran 2023/2024.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Pengaruh minat belajar penting menjadi perhatian, dengan adanya hal tersebut didapati rumusan masalah yaitu, bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap minat belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 19 Palembang?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap minat belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 19 Palembang.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis :

a. Manfaat teoritis

Penelitian diharapkan mampu menjadi tambahan referensi dan informasi mengenai pengaruh media pembelajaran khususnya *wordwall* terhadap minat belajar siswa.

b. Manfaat praktis

1) Bagi Sekolah dan pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada siswa dengan tepat, sehingga dalam penyampaian materi guru dapat memacu minat belajar siswa menjadi lebih baik lagi.

2) Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi media yang inovatif serta dapat membantu siswa menjadi lebih kreatif dan berpikir kritis terutama dalam mengakses teknologi yang hadir di zaman ini.

3) Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber bacaan, referensi, dan bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya, khususnya dalam bidang pendidikan dan pengajaran.