

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peran penting dalam pembentukan dan perkembangan seseorang, pendidikan juga memberikan kesempatan bagi seseorang untuk dapat menemukan minatnya melalui pembelajaran di sekolah. Memperbolehkan siswa menjalani pendidikan mereka bersamaan dengan mengembangkan pemikiran tentang bagaimana kemampuan mereka dapat meningkatkan kesenangan kebutuhan psikologis dasar seperti kompetensi dan keterkaitan yang demikian dapat meningkatkan motivasi mereka dalam sekolah. (Francois, Shankland, Damay, & Hallez, 2024). Pendidikan yang bernilai didefinisikan sebagai pendidikan yang efektif, dimana siswa dapat belajar secara aktif, serta ikut terlibat secara aktif-partisipatif dalam membangun pengetahuannya melalui bimbingan dan fasilitasi dari guru (Mustadi, 2020). Pada proses pendidikan guru atau pendidik berperan sebagai fasilitator, mengarahkan, membangun potensi yang ada pada diri siswa, serta harus berupaya agar kegiatan pembelajaran yang diberikan selalu cukup untuk menarik minat siswa pada proses pembelajaran (Yayan Alpian et al., 2019).

Pembelajaran IPS disekolah dasar mempelajari peristiwa-peristiwa yang berdasarkan fakta, sejarah, tentang konsep keadaan di lingkungan sosial dan seluruh yang berkaitan dengan isu sosial. Penyampain materi yang ingin disampaikan oleh guru pada pembelajaran IPS menjadikan pendidik berupaya

untuk menyeimbangkan dan mengembangkan keterampilan saat menyampaikan materi (Permana & Kasriman, 2022).

Pembelajaran IPS di sekolah dasar juga berfokus pada kehidupan sosial manusia dan aktivitasnya dan merupakan salah satu mata pelajaran yang menarik untuk dipelajari, dikarenakan melalui IPS siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam mendukung berjalannya suatu proses pembelajaran IPS adalah dengan menggunakan media pembelajaran sebagai bahan pendukung dalam menyampaikan materi pelajaran IPS (Anugrah et al., 2022).

Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu atau sebagai sarana untuk memudahkan guru ketika menyampaikan suatu materi pembelajaran. Menurut (Permana & Kasriman, 2022) media yang tepat akan mempermudah pengalaman pendidikan yang sukses, sehingga pendidik harus mendominasi, memajukan, menjadi kreatif, dan jauh lebih menggunakan berbagai perbaikan inovatif yang ada untuk penerapannya dalam proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus interaktif dan juga kreatif sehingga dapat membuat siswa tertarik dan juga memudahkan guru ketika penyampaian materi. Media pembelajaran yang digunakan melibatkan siswa didalamnya agar proses pembelajaran tidak terlihat membosankan.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memicu minat belajar siswa, minat belajar siswa sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan lebih aktif, dan memiliki kemauan

untuk menggali informasi lebih dalam terhadap materi pelajaran yang diberikan. Seperti saat ini teknologi sudah semakin berkembang, maka semakin banyak inovasi yang bisa dilakukan guru ketika mengaplikasikan ataupun membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas V di SD Negeri 01 Bakam yang berlokasi di Bangka terjadi penurunan minat belajar pada siswa kelas V, ini dilihat pada saat proses pembelajaran siswa kurang memperhatikan guru ketika guru menjelaskan materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru lebih sering menggunakan buku siswa dan buku guru sebagai media pembelajaran, selain itu guru juga kurang memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran, yang mana ini membuat siswa cepat merasa bosan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran dan membuat minat siswa untuk mengikuti pembelajaran menurun. Guru juga belum pernah menerapkan media pembelajaran seperti *Wordwall* pada saat pembelajaran.

*Wordwall* merupakan aplikasi browser yang menarik. Siswa dapat menggunakan aplikasi ini sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan (Rindiantika, 2022). *Wordwall* menyediakan berbagai game interaktif yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa. Ada banyak fitur game yang disediakan *Wordwall* seperti *quiz* untuk latihan pilihan ganda, *match up* memasangkan jawaban yang tersedia dengan benar, *open the box*, *wordsearch* dan masih banyak lagi fitur game yang dapat digunakan. Dengan adanya fitur game yang disediakan *wordwall* maka akan membuat siswa aktif pada saat pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan pemanfaatan berbagai teknologi yang ada untuk membuat ataupun mengembangkan media pembelajaran yang nantinya dapat melibatkan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung, yang mana ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Maka dari itu peneliti memilih penggunaan media pembelajaran *Wordwall* untuk mengatasi persoalan diatas. Menurut (Shofiya Launin et al., 2022) media pembelajaran *Wordwall* ini dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan dalam proses pembelajaran. Jika dibandingkan dengan media pembelajaran berbasis teknologi yang lainnya, *Wordwall* memiliki tampilan yang menarik, memiliki 18 jenis fitur game yang dapat dipilih guru untuk digunakan saat pembelajaran. Pada media *Wordwall* ini terdapat gambar, animasi, audio, dan bisa digunakan melalui laptop maupun smartphone, sehingga dapat digunakan pada pembelajaran tatap muka ataupun digunakan pada saat pembelajaran daring.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* dapat memberikan dampak yang positif terhadap pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan (Shofiya Launin et al., 2022) yang berjudul “Pengaruh Media Game Online *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV” penelitian yang telah dilakukan menunjukkan penggunaan media *Wordwall* dapat mempengaruhi minat belajar siswa, ini terbukti dari hasil angket sebagai *pretest* dalam penggunaan *wordwall* dengan rata-rata 59,75%, hasil angket sebagai *posttest* dalam penggunaan *wordwall*

diperoleh rata-rata 66,1% sehingga penggunaan media *wordwall* mengalami peningkatan sebesar 6,35.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Hasanah et al., 2023) menunjukkan bahwa media *wordwall* dapat memberikan pengaruh pada minat belajar siswa, ini terbukti dari hasil nilai rata-rata kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media *wordwall* yaitu sebesar 90%, sedangkan kelas kontrol yang diberi perlakuan media pembelajaran konvensional diperoleh nilai rata-rata 70%, sehingga perbedaan nilai antara kelas eksperimen dan kontrol sebesar 30%.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik meneliti judul : **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar”**.

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil wawancara, Media Pembelajaran *Wordwall* belum pernah digunakan di kelas V SD Negeri 1 Bakam
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi untuk membuat media pembelajaran
3. Kurangnya minat siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran dikarenakan guru lebih sering menggunakan media buku saat kegiatan pembelajaran

### 1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Untuk menghindari kemungkinan masalah yang akan diteliti, maka peneliti memberikan batasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap minat belajar siswa
2. Penelitian ini difokuskan pada pengaruh media pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap minat belajar siswa pada materi Sistem Tanam Paksa
3. Siswa yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas V pada semester genap di SD Negeri 01 Bakam

### 1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPS sekolah dasar.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPS siswa Sekolah Dasar.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman terhadap media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan minat belajar siswa.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

##### 1) Bagi Siswa

Hasil penerapan penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar dan antusias siswa pada kegiatan pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan.

##### 2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru guna mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *Wordwall* dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

##### 3) Bagi Sekolah

Kepala Sekolah dapat mensosialisasikan hasil penelitian ini kepada para pendidik agar terjadi saling tukar pengalaman dan meningkatkan mutu pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 1 Bakam.

##### 4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya. Lebih khusus lagi yang mengambil topik penelitian yang sama.