

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia untuk terciptanya sumber manusia yang berkualitas, yaitu generasi muda yang menjadi penggerak dengan fisik, mental dan jiwa sosial yang unggul. Pelaksanaan Pendidikan yang unggul dan berkualitas merupakan buah hasil dari suksesnya proses pembelajaran yang diciptakan oleh pendidik. Proses pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor yaitu internal dan eksternal. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Jayanti et al., (2020) faktor internal yang mempengaruhi siswa dalam kesulitan belajar yaitu faktor minat belajar siswa, motivasi dan sikap siswa. Faktor eksternal yang mempengaruhi siswa dalam kesulitan belajar yakni metode mengajar guru dan fasilitas pembelajaran. Pada semua mata pelajaran minat belajar perlu diperhatikan untuk mencapai keefektifan dalam belajar. Untuk dapat meningkatkan minat yang membuat fokus tertuju pada pembelajaran adalah guru.

Guru sebagai fasilitator pembelajaran harus mampu memanfaatkan teknologi untuk mengintegrasikan ilmu pengetahuan ke dalam proses pembelajaran. Seorang anak usia sekolah dasar lebih menyukai gaya belajar yang menyenangkan, menarik dan aktif. Tapi dalam praktiknya masih terbiasa dengan melakukan ceramah, kegiatan yang membosankan dan penggunaan media yang tidak menarik. Hal tersebut mengurangi minat dan antusias siswa dalam pembelajaran. Selaras dengan pendapat Saetan Malewa et al., (2023) bahwa pembelajaran yang kurang menyenangkan menyebabkan siswa kurang semangat dan merasa malas.

Setiap siswa tentunya memiliki minat pelajaran yang berbeda - beda pada setiap pelajarannya. Siswa yang memiliki minat belajar akan lebih bersemangat dan senang dalam pelajarannya. Selaras dengan pendapat Hidayat & Widjanti, (2018) minat belajar siswa dapat diartikan sebagai suatu keadaan siswa yang dapat menumbuhkan rasa suka dan dapat

membangkitkan semangat diri dalam melakukan suatu kegiatan yang dapat diukur melalui rasa suka, tertarik, memiliki perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting membangkitkan semangat diri siswa untuk mampu mengikuti pembelajaran dengan fokus dan terlibat dalam pembelajaran. Selanjutnya menurut Eka & Ridwan, (2017) indikator dari minat belajar adalah 1) perasaan senang, 2) ketertarikan untuk belajar, 3) menunjukkan perhatian saat belajar, 4) keterlibatan dalam belajar. Indikator - indikator tersebut dapat menjadi acuan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat tercapai dengan pembelajaran yang interaktif dengan memberikan siswa perasaan senang, ketertarikan, menunjukkan perhatian belajar dan terlibat langsung dalam pelajaran dengan tidak fokus pada satu mata pelajaran tetapi minat belajar harus diterapkan dan berjalan pada semua mata pelajaran tidak terkecuali dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang pendidikan dasar (SD/MI) dapat diartikan sebagai upaya pendidik untuk mengubah perilaku peserta didik dalam berbahasa Indonesia, perubahan tersebut dapat dicapai apabila pendidik dalam membelajarkan peserta didik sesuai dan sejalan dengan tujuan belajar bahasa Indonesia di SD/MI (Hidayah, 2015). Hal tersebut dapat membawa perubahan pada siswa terutama dalam kehidupan sehari - hari siswa dalam perilaku dan komunikasi. Mata pelajaran bahasa Indonesia dipelajari dengan maksud mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar.

Pada kegiatan belajar mengajar di SDN 1 Ciporang siswa menunjukkan kurang minat belajar dalam pelajaran Bahasa Indonesia terkait materi Idiom di kelas V. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas V A dan V B SDN 1 Ciporang beliau menjelaskan tentang mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang kurang diminati siswa karena banyaknya pembahasan materi, ringkasan dan hafalan pada pembelajaran yang monoton membuat siswa bosan dan malas belajar. Guru cenderung menggunakan media di kelas V A dan V B biasa

menggunakan media yang sudah ada di buku paket. Berdampak pada minat siswa yang menjadi kurang maksimal karena pembelajarannya kurang menarik siswa untuk interaktif. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara dengan siswa mengenai ketertarikan belajar yang masih kurang dalam ketertarikan untuk belajar.

Tabel 1. 1 Indikator Minat Belajar di kelas V A dan B

Indikator Minat Belajar	Jumlah Siswa			
	V A (40 Siswa)		V B (38 Siswa)	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak
Perasaan senang	40 (100%)	0	38 (100%)	0
Ketertarikan untuk belajar	12 (30%)	28 (70%)	20 (53%)	18 (47%)
Menunjukkan perhatian saat belajar	32 (80%)	8 (20%)	28 (74%)	10 (26%)
Keterlibatan dalam belajar	24 (60%)	16 (40%)	20 (53%)	18 (47%)

Berdasarkan tabel di atas melalui wawancara secara langsung yang menunjukkan siswa kelas V A dan V B SDN 1 Ciporang memiliki minat belajar yang cenderung pada pembelajaran yang menyenangkan. Dapat dilihat dari tabel indikator minat belajar siswa yang menunjukkan persentase 100% siswa kelas V A dan 100% siswa kelas V B sangat menyukai perasaan senang yang sangat berpengaruh pada proses belajar mengajar. Sedangkan, pada indikator ketertarikan untuk belajar masih banyak yang tidak tertarik untuk belajar dilihat dari persentase yaitu kelas V A 70% dan kelas V B 47%. Hal ini perlu ada tindak lanjut agar siswa mempunyai daya tarik belajar terutama dalam minatnya. Pada indikator selanjutnya menunjukkan perhatian belajar banyak siswa yang menyukai indikator ini karena respon antar siswa dan guru terjaga terutama adanya apresiasi dari guru jadi akan meningkatkan kebutuhan minat belajar. Hal tersebut dapat kita manfaatkan dengan penggunaan model, metode dan media pembelajaran. Terutama perlu media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa.

Membuat siswa untuk fokus pada pembelajaran diperlukan alat bantu yang menarik dan baru. Hal tersebut berkaitan dengan media yang sedang ngetren yaitu media berbasis digital interaktif.

Secara umum media pembelajaran merupakan alat bantu proses pembelajaran. Melihat perkembangan zaman yang sudah canggih dan serba digital maka alat bantu belajar mengajar juga harus ikut berkembang yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital agar efektivitas dan interaktif dapat berjalan. Menurut Mariyah et al., (2021) media pembelajaran berbasis digital adalah media yang digunakan untuk membuat media yang bersifat audio visual. Media pembelajaran audio visual untuk menunjukkan interaktif dan inovatif dapat mencakup berbagai alat dan teknologi seperti komputer, perangkat lunak edukatif, aplikasi seluler, media interaktif dan perangkat elektronik lainnya yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Harsiwi & Arini, (2020) dengan adanya elemen interaktif, siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan memiliki kontrol atas pengalaman belajar mereka sendiri. Hal tersebut memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa terutama pada pembelajaran. Dengan banyaknya aplikasi pembelajaran, simulasi, permainan edukatif dan web pembelajaran interaktif semakin terbuka. Selain efektif juga pembelajaran jadi menyenangkan. Rasa minat dalam belajar akan meningkat dan menimbulkan pengalaman baru dalam pengalaman siswa. Dengan media pembelajaran yang digital atau kekinian, kebutuhan kegiatan pembelajaran yang relevan akan berjalan dengan interaktif. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru dapat efektif dan efisien, memungkinkan guru untuk menyerap sebanyak mungkin dari konten yang diajarkannya. Hal tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Setelah mengamati situasi nyata di lapangan, maka kebutuhan pembelajaran siswa harus dimodifikasi dengan campuran teknologi dalam membentuk media pembelajaran yang interaktif. Dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia, banyak sekali teori-teori yang perlu dipahami siswa, bukan sekedar dihafal, tetapi dapat memperkuat daya ingat dan mampu menerapkan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari - hari siswa. Tentunya siswa malas dan mengurangi minat belajarnya apabila terlalu banyak menulis atau menyimak penjelasan guru. Hal tersebut bisa dapat dimanfaatkan guru dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis *game* untuk membuat siswa antusias dalam pembelajaran. Menumbuhkan minat belajar siswa dapat dilakukan dengan melibatkan siswa pada pembelajaran dan membuat siswa senang dengan penggunaan *game* interaktif *wordwall* pada pembelajaran.

Menurut Nisa & Susanto, (2022) *wordwall* adalah *website* yang menyediakan berbagai *game* edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya dapat mudah dilakukan oleh siswa yang bisa diakses melalui *handphone* dan *laptopnya* masing-masing. *Wordwall* ini dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran mata pelajaran apapun baik itu sebagai materi ajar atau kuis. Terdapat banyak menu atau template yang bisa digunakan untuk kebutuhan daya tarik siswa terhadap belajar agar lebih menarik dan interaktif. Penggunaan *wordwall* juga cukup mudah karena menu atau template yang sudah disediakan dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan. Selain itu penggunaan *smartphone* di SDN 1 Ciporang sudah digunakan dengan baik yaitu dari kelas IV sampai VI (kelas tinggi) untuk penggunaan pembelajaran saja dan untuk menghubungi orang tua. Hal tersebut memberikan jalan untuk penggunaan *wordwall* atau media digital lainnya agar dapat digunakan oleh siswa. Penggunaan *smartphone* harus lebih diedukasi untuk memberikan hal positif pada siswa, baik itu di sekolah dan di rumah siswa dapat menggunakan *smartphone* nya untuk kepentingan belajar.

Dengan berbagai keunggulan media ini, belum diketahui pengaruh penggunaan media *game* interaktif *wordwall* terhadap minat belajar yang ada di kelas V SDN 1 Ciporang. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk

melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Game Interaktif *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang timbul dilihat dari berbagai aspek, diantaranya:

1. Siswa menunjukkan kurang minat belajar dalam pelajaran Bahasa Indonesia terkait materi Idiom di kelas V.
2. Guru cenderung menggunakan media pembelajaran yang masih terpaku pada buku paket.
3. Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang kurang diminati siswa karena banyaknya pembahasan materi, ringkasan dan hafalan pada pembelajaran yang monoton membuat siswa bosan dan malas belajar.
4. Belum diketahui pengaruh penggunaan media game interaktif *wordwall* terhadap minat belajar.

C. Pembatasan Masalah

Melihat begitu luas dan beragamnya masalah, maka peneliti membatasi permasalahan yaitu pada penelitian ini variabel yang akan diukur adalah belum diketahui pengaruh penggunaan media game interaktif *wordwall* terhadap minat belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan minat belajar antara peserta didik yang menerapkan media pembelajaran interaktif *wordwall* (kelas eksperimen) dengan peserta didik yang menggunakan media gambar (kelas kontrol)?

2. Apakah terdapat peningkatan minat belajar antara peserta didik yang menerapkan media pembelajaran interaktif *wordwall* (kelas eksperimen) dengan peserta didik yang menggunakan media gambar (kelas kontrol) peserta didik kelas V SDN 1 Ciporang?

E. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan perbedaan minat belajar antara peserta didik yang menerapkan media pembelajaran interaktif *wordwall* (kelas eksperimen) dengan peserta didik yang menggunakan media gambar (kelas kontrol)?
2. Mendeskripsikan peningkatan minat belajar antara peserta didik yang menerapkan media pembelajaran interaktif *wordwall* (kelas eksperimen) dengan peserta didik yang menggunakan media gambar (kelas kontrol) peserta didik kelas V SDN 1 Ciporang?

F. Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan hasilnya dapat bermanfaat bagi berbagai pihak. Manfaat penelitian itu ada dua secara teoritis dan secara praktis, yakni sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat untuk untuk mengembangkan minat belajar siswa. Khususnya pada pembelajaran yang monoton. Tentunya dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall*.

2. Secara Praktis

a. Manfaat bagi Siswa

- 1) Untuk meningkatkan minat siswa melalui bantuan media pembelajaran interaktif *wordwall*.
- 2) Dengan media pembelajaran interaktif *wordwall*, siswa dapat memahami isi dari pembelajaran. Untuk meningkatkan nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan *wordwall*.

b. Manfaat bagi Guru

- 1) Untuk memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.
- 2) Guru dapat dengan mudah membuat kuis atau permainan dengan media pembelajaran *wordwall*.

c. Manfaat bagi Sekolah

- 1) Penggunaan media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan kualitas Pendidikan secara keseluruhan di sekolah.
- 2) Adanya potensi menarik perhatian orang tua dan untuk meningkatkan reputasi sekolah.

d. Manfaat bagi Peneliti

- 1) Bagi peneliti sangat berguna untuk mengetahui apakah media pembelajaran *wordwall* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru bagi peneliti.