BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum dalam pendidikan merupakan hal paling esensial dan primer. Kurikulum secara langsung memiliki otoritas terhadap penentuan tujuan, substansi dan jalannya pendidikan, yang lebih lanjutnya akan berdampak pada ragam dan kualitas alumni dari Lembaga pendidikan terkait. Kurikulum merupakan proses perencanaan dan pelaksanaan suatu pendidikan di seluruh tingkat pendidikan dan wilayah. Sukmadinata (2001) menuturkan bahwa kurikulum dapat dijadikan acuan dasar atau pedoman untuk menyusun rencana dalam proses kegiatan belajar-mengajar.

Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia diupayakan dengan dilakukannya transformasi kurikulum pendidikan. Setelah fase Kemerdekaan, kurikulum pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak fase pergantian, mulai dari tahun 1947 hingga 2013, hingga kurikulum merdeka saat ini, yakni kurikulum merdeka. Transformasi yang terjadi pada kurikulum diatas memiliki maksud untuk terus memperbaiki dan menyempurnakan kurikulum sebelumnya, yang mana transformasi didasarkan pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dan perkembangan dan perubahan zaman.

Kemajuan IPTEK yang bertumbuh dengan pesat saat ini, sedikit banyak berdampak pada dunia pendidikan. Dampak nyata kemajuan IPTEK dalam dunia pendidikan baik secara langsung maupun tidak, memaksa pendidik untuk menguasai, mempergunakan, dan memperkenalkan perkembangan IPTEK kepada

siswa sedini mungkin. Langkah awal pemanfaatan perkembangan IPTEK ialah dengan mempergunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Namun terkadang kendala ditemui saat pempergunakan media pembelajaran, diantaranya ketidaksesuaian media pembelajaran yang dipilih. Dimana dapat berdampak pada penurunam minat belajar siswa yang tercermin dari gelagat dan atau perilaku siswa dalam proses pembelajaran seperti jemu, jenuh, gaduh, hilang konsentrasi saat guru menjelaskan dan lainnya.

Pembelajaran pada tingkat sekolah dasar (SD) saat ini masih terbilang monoton. Saat ini pembelajaran di SD lebih cenderung menggunakan metode mengingat dan menghafal materi pelajaran. Begitu pula para pendidik menyampaikan materi pembelajaran kebanyakan dengan metode ceramah. Hal tersebut mengakibatkan siswa merasa jenuh, cenderung pasif, siswa bisa mengantuk dalam aktifitas pembelajaran. Sedangkan pendidik merupakan salah satu aspek keberhasilan suatu pembelajaran di sekolah. Sehingga kemampuan akademis para pendidik merupakan hal penting sebagai penunjang proses pembelajaran (Hardoko 2010). Disisi lain Yaumi (2013) menerangkan bahwa hasil pembelajaran sangat dipengaruhi oleh desain pembelajaran yang disusun secara sistematis. Selaras dengan hal tersebut, Uno (2014) menyatakan bahwa perbaikan desain pembelajaran adalah langkah awal dari perbaikan kualitas pembelajaran. Sehingga dalam perbaikan kualitas pembelajaran pendidik haruslah mampu mempergunakan baik media maupun bahan pembelajaran dengan sedemikian rupa agar siswa mampu mempelajari, menelaah materi pembelajaran secara independen dan mengembangkan kerangka berpikir yang mumpuni.

Pada tingkat SD kebanyakan pendidik kurang siap dalam menghadapi dinamika yang terjadi pada proses pembelajaran, salah satunya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Pembelajaran IPA seyogyanya bukan hanya berorientasi pada hasil akhir, akan tetapi juga terorientasi pada proses selama kegiatan pembelajaran di kelas. Kemudian dalam pembelajaran IPA juga terdapat materi yang membutuhkan visualisasi yang menarik bagi siswa terutama dalam pembelajaran di kelas. Pembelajaran IPA di SD saat ini belum memperoleh hasil belajar yang optimal dan bisa dikategorikan berada di level yang lebih rendah daripada seharusnya. Rendahnya mutu belajar IPA dapat diketahui dari hasil belajar siswa.

Pada aspek pembelajaran, kesediaan seorang siswa untuk mempelajari sesuatu sangat bergantung pada minat dari setiap individunya. Pada proses belajar minat berperan sebagai *"motifating forces"* yang bisa diartikan ibarat energi yang dapat menggugah ketertarikan siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki minat kepada salah satu materi akan menunjukan ketertarikan dan perhatian yang lebih dari biasanya terhadap materi tersebut. Faktanya yang terlihat dalam proses pembelajaran IPA menujukan bahwa minat siswa saat mengikuti proses pebelajaran terlihat pasif. Karena mayoritas pendidik hanya mempergunakan pengunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif.

Hasil observasi yang telah dilaksanakan di kelas V SD Negeri (SDN) Duren IV oleh peneliti, adanya penurunan minat belajar siswa yang diakibatkan dari pengaruh penggunaan media dan metode pembelajaran oleh pendidik. Media pembelajaran yang digunakan biasanya media cetak dan *powerpoint.* Variasi

penggunaan media tersebut sangat terbatas saat kegiatan pembelajaran, sehingga menimbulkan kebosanan pada siswa. Sebagai akibat kebosanan siswa, suasana pembelajaran menjadi riuh ramai, tidak kondusif, kurangnya penerimaan materi pembelajaran. Pendidik lebih suka menggunakan media dalam berbentuk cetak karena kemampuan pendidik yang kurang mahir dalam menggunakan media yang berbasis IT saat penyampaikan pembelajaran. Kurangnya kemampuan pendidik dalam menggunakan media berbasis IT menimbulkan rasa kurang efektif untuk menyampaikan materi.

Permasalahan tersebut menunjukan bahwa pendidik kurang menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Menurut pendapat Supriyono, (2018) upaya dalam mengembangkan minat belajar pada siswa sekolah dasar, maka sangatlah penting menggunakan media pembelajaran. Profesi seorang pendidik dalam mengembangkan pembelajaran banyak terdapat perubahan yang di alami terutama dalam bermasyarakat (Iskandar,2020). Kehadiran media tentu memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar, sebab dalam proses tersebut terkadang terdapat ketidakjelasan bahan ajar yang digunakan oleh pendidik (Haqiqi & Permadi,2022). Selaras dengan beberapa pendapat tersebut, seorang pendidik tentu harus kreatif, berkreasi dan berinovasi dalam mengajar melalui pengunaan media pembelajaran untuk memudahkan dalam penyampaian materi dan membuat inovasi baru, sehingga pengunaan media yang berbeda dari biasanya digunakan akan dapat menunjang minat belajar dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hal di atas, sebagai penguat terhadap penelitian ini, maka penyusun mengangkat referensi dari beberapa penelitian terdahulu seperti Launin, Nugroho, & Setiawan, (2022) yang menerapkan penggunaan *game online* terhadap minat belajar menunjukkan penggunaan media *game online wordwall* dapat mempengaruhi minat belajar siswa kelas V SDN 1 Sukorame. Selaras dengan penelitian dari Pradani, (2022) dan penelitian dari Savira & Gunawan, (2022).

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, pengunaan media yang dipilih yaitu multimedia *gameshow quiz* berbasis *website* yaitu *Wordwall* yang dapat digunakan oleh pendidik dengan jenis kuis, untuk dapat menumbuhkan suatu minat yang baru pada siswa dalam belajar maka *wordwall* ini dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan atau media dalam proses kegiatan pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran game *online* ini untuk dapat mengetahui sejauh mana pengaruh game tersebut sebagai media terhadap meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Duren IV Karawang.

Sehingga peneliti tertarik dengan judul penelitian "Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis *Gameshow Quiz Wordwall* Terhadap Minat Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah diutarakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini diantaranya:

1. Kurangnya variasi media pembelajaran interaktif yang berbasis multimedia.

2. Siswa merasa mudah bosan.
3. Siswa kurang semangat untuk menyelesaikan tugas.
4. Menurunya minat belajar.

C. Pembatasan Masalah

Hendaknya supaya penelitian ini tidak meluas kemana-mana dan terarah, maka penyusun membatasi masalah yang akan diteliti yaitu: Peneliti hanya difokuskan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *WORDWALL QUIZ* siswa kelas V SDN Duren IV.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah diutarakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah terdapat pengaruh pengunaan aplikasi *wordwall quiz* terhadap minat belajar IPA siswa kelas V SDN Duren IV?".

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *wordwall quiz* terhadap minat belajar siswa kelas V SDN Duren IV.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan paparan masalah yang peneliti utarakan, maka bisa diambil manfaat ini, ialah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia *gameshow quiz wordwall* untuk menumbuhkan minat belajar siswa, karena lebih berfokus pada

keaktifan siswa dalam proses belajar sehingga siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi pendidik, Dapat menambah wawasan dan informasi tentang pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa.

   b. Bagi siswa, Dapat dijadikan sebagai uapaya meningkatkan minat belajar sehingga dapat mengubah hasil belajar yang lebih baik.

   c. Bagi peneliti, diharapkan memberikan pengetahuan dan pengalaman baru dalam meneliti pengaruh penggunaan multimedia *gameshow quiz wordwall* terhadap minat belajar siswa.