

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan yaitu usaha sadar yang disengaja untuk mengembangkan potensi manusia. Selain ekonomi, politik, dan keamanan juga merupakan suatu bidang yang berperan penting dalam pembangunan suatu negara. Progres sebuah bangsa sangat dipengaruhi oleh maju dan mundurnya suatu pendidikan, oleh karena itu, untuk mencapai hasil optimal perlu diselenggarakan pendidikan yang sebaik-baiknya.

Pendidikan juga yaitu hak setiap warga negara seperti tertera dalam pasal 4 pada pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, merupakan hak untuk melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah bangsa Indonesia, untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, serta ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial. Lebih lanjut, juga tertera pada Pasal 31 Ayat 1 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 menyatakan bahwa “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Pasal tersebut menunjukkan bahwa pemerintah bertanggung jawab mengawasi secara teliti proses pendidikan di Indonesia guna mengurangi kesenjangan akses terhadap pendidikan bagi seluruh warga negara (Putri, 2020).

Baru-baru ini hadir sebuah kurikulum terbaru yang disebut sebagai kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka ini dijelaskan sebagai rencana pembelajaran yang memberi

peluang pada siswa untuk belajar dan mengembangkan bakat alaminya dengan suasana yang rileks, nyaman, menyenangkan, serta bebas stres dan bebas tekanan. Kurikulum merdeka belajar menekankan kemandirian dan berpikir secara inovatif. Salah satu inisiatif program yang diusulkan Kemendikbud Pendidikan dan Kebudayaan RI untuk memperkenalkan merdeka belajar adalah diluncurkannya program sekolah penggerak. Program sekolah ini bertujuan guna memberikan dukungan seluruh sekolah yang bermakna mengembangkan pembentukan generasi yang memiliki semangat pembelajaran sepanjang hayat dan berkarakter sebagai siswa pelajar Pancasila (Rahayu, 2022). sisi lain Pratycia (2023) mengutarakan bahwa Kurikulum Merdeka ini memiliki karakteristik seperti, konsep dasar terpenting, Kurikulum Merdeka merupakan tujuan suatu Sistem Pendidikan Nasional dan Standar pendidikan nasional. membuat profil pelajar untuk peserta didik, dalam capaian pembelajarannya disusun per fase, per jam pelajaran diatur pertahun. Pada satuan pendidikan yang mengatur alokasi waktu dalam pembelajaran menjadi secara fleksibel. Kurikulum merdeka ini menguatkan pembelajaran yang terdiferensiasi (suatu metode yang memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman dalam belajar yang relevan, menantang dan bermakna bagi semua siswa di kelas) sesuai dengan tahapan capaian peserta didik. Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia dengan melakukan transformasi pendidikan. Transformasi yang terjadi agar menyempurnakan kurikulum sebelumnya yang didasarkan pada perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dan perkembangan zaman.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (IPTEK) pada era globalisasi saat ini sedang berkembang dengan pesat dalam bidang pendidikan. Namun, kemajuan ini

tidak memiliki dampak signifikan pada dunia pendidikan secara keseluruhan. Hasil (IPTEK) dalam bidang pendidikan secara langsung ataupun secara tidak langsung terletak pada penerapan dan pengembangan IPTEK. Hal ini berarti bahwa guru harus mempelajari, menggunakan, dan memperkenalkan IPTEK kepada siswa mereka secepat mungkin. Semakin pesatnya kemajuan teknologi informasi akan berdampak positif pada pendidikan, terutama pada penerapan media pembelajaran. Pentingnya penerapan media Pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu tugas guru ketika merancang proses pembelajaran adalah merancang dan menyiapkan media. Oleh karena itu, guru harus memiliki kreativitas dalam memilih dan menentukan teknologi sebagai media pembelajaran.

Pembelajaran di tingkat sekolah dasar (SD) masih terlihat monoton. Peserta didik saat ini lebih berkonsentrasi pada mengingat dan menghafal materi pelajaran. Jika guru menyampaikan materi pembelajarannya sekedar menggunakan metode ceramah saja, hal tersebut akan membuat siswa jenuh, pasif dan mengantuk saat belajar. Tafonao (2018) Mengutarakan bahwa proses pembelajaran dengan memanfaatkan media, akan mencapai pembelajaran yang lebih efektif dan produktif melalui proses pembelajaran, serta terciptanya hubungan yang positif antara guru siswa. Agar guru bisa mengembangkan potensi siswa maka desain proses pembelajaran diperlukan yang bersifat aktif. Guru diharapkan untuk melakukan pengembangan kegiatan belajar yang dapat meningkatkan kapasitas murid karena idealnya pembelajaran yang tepat lebih menonjolkan keaktifan siswa. Namun pada kenyataannya, pada saat pembelajaran siswa masih bergantung pada guru, yang mengakibatkan siswa kurang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Sisi lain

Yaumi (2017) Menyatakan bahwa hasil pembelajaran sangat dipengaruhi oleh desain pembelajaran yang disusun secara sistematis.

Pembelajaran masa kini sedang mengalami perubahan besar. Dari metode pembelajaran tradisional (*transfer of knowledge*) dimana guru sebagai pusatnya, menuju paradigma pembelajaran baru yang inovatif (*construction of knowledge*) dimana siswa sebagai fokus utama dalam proses pembelajaran. Pada Tingkat Sekolah Dasar rata-rata pendidik kurang siap dalam menghadapi dinamika yang terjadi dalam suatu proses pembelajaran ini juga termasuk mata pelajaran IPAS. Paradigma baru ini sangat menghargai betul perbedaan individu, karena pasti akan terdapat perbedaan ikemampuan IPAS yang beragam didalam kelas, maka hal ini bertujuan untuk membentuk *learning society* dalam kegiatan proses pembelajaran dan menjamin terlaksananya prinsip-prinsip education, yang menjamin bahwa pendidikan adalah hak semua orang, bukan hanya anak yang dianggap pandai Ipas dan Bahasa Indonesia saja (Saidah 2024). Kenapa demikian karena Pembelajaran IPAS sangat berperan penting untuk pengembangan intelektual dan kreativitas siswa. IPAS disusun secara sistematis untuk menjadikan pembelajaran menjadi interaktif, menginspirasi, menyenangkan dan menantang, mendorong partisipas aktif dan mendukung kreativitas, kemandirian dan psikologi anak (Wiwik, W 2023).

Pada segi pembelajaran kesediaan siswa untuk belajar sangat bergantung pada minat setiap siswa. Minat belajar dikatakan sebagai minat atau perhatian terhadap kegiatan yang timbul dari dorongan batin seseorang yang lama kelamaan mendatangkan manfaat, kesenangan, dan kepuasan. Dalam proses pembelajaran, minat berfungsi sebagai "*Motifating Froces*", yang artinya energi yang meningkatkan minat belajar siswa. Minat

seorang siswa yang tertarik pada salah satu topik pembelajaran akan menunjukkan bahwa mereka tertarik dan akan lebih memperhatikan topik tersebut. Faktanya yang terlihat dalam proses pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa minat siswa saat mengikuti pembelajaran terlihat pasif, maka dari itu perlu di siapkannya beberapa langkah yang dapat mendukung dan menarik minat siswa agar mereka memiliki minat belajar yang mudah di terima, mudah di pahami sehingga tidak membosankan.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Kosambibatu II pada Selasa 16 Januari 2024, ditemukan permasalahan pada siswa-siswi kelas IV yang kurangnya minat belajar dalam mata pelajaran IPAS. Bisa dilihat dari perilaku dan sikap siswa-siswi saat mengikuti pembelajaran masih terlihat pasif, gampang jenuh, kurang kondusif pada waktu proses pembelajaran berlangsung dan mengabaikan penjelasan guru saat menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini diakibatkan oleh pengaruh penggunaan media pembelajaran oleh guru dilihat dari proses pembelajaran atau penyampaian materinya yang hanya memanfaatkan media pembelajarannya yang monoton, kurang inovatif dan hanya mengandalkan buku bacaan saja untuk belajar. Solusi pembelajaran agar variatif dan bisa meningkatkan minat belajar siswa, dalam kegiatan belajar ialah menggunakan variasi media salah satunya yaitu menggunakan *wordwall*. Menurut Shofiya Launin (2022) yang menerapkan penggunaan *game online* terhadap minat belajar menunjukkan bahwa media pembelajaran *game online wordwall* dapat mempengaruhi minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Sukorame, Selaras dengan penelitian dari (Pradani, 2022).

Berdasarkan permasalahan di atas, penggunaan media yang di pilih oleh peneliti yaitu tipe *gameshow quiz* yang berupa *website* ialah media *wordwall* digunakan oleh pendidik yang berjenis seperti game berupa kuis, agar dapat menumbuhkan suatu minat belajar baru yang muncul pada siswa, *wordwall* ini dapat dimanfaatkan sebagai media atau alat evaluasi dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Media *Wordwall* Tipe *Gameshow Quiz* Terhadap Minat Belajar IPAS Pada Siswa di Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media *wordwall* tipe *Gameshow quiz* ini terhadap minat belajar siswa di sekolah dasar.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan paparan masalah yang telah dikemukakan pada latar belakang diatas, beberapa masalah diuraikan dalam penelitian dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. Masih kurangnya variasi pada media pembelajaran interaktif yang berbasis multimedia.
2. Pembelajaran masih terkesan monoton yang dapat menyebabkan siswa cepat merasa bosan.
3. Proses pembelajaran belum berpusat pada siswa.
4. Masih kurangnya minat belajar IPAS.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan. Supaya peneliti lebih terarah dan tidak meluas kemana-mana, maka dibatasi pada permasalahan yang akan diteliti yaitu : peneliti hanya fokus untuk mengetahui pengaruh penggunaan media

*Wordwall* tipe *Gameshow Quiz* pada siswa sekolah dasar kelas IV di SDN Kosambibatu

II.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disajikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : apakah terdapat pengaruh penggunaan media *wordwall* tipe *gameshow quiz* terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV SDN Kosambibatu II ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan pada penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media *wordwall* tipe *gameshow quiz* terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Kosambibatu II.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Diharapkan bahwa penelitian ini bisa meningkatkan pemahaman dan pengetahuan terhadap pemanfaatan media pembelajaran *wordwall* tipe *gameshow quiz* untuk menumbuhkan minat belajar siswa, karena fokus pada keaktifan siswa pada proses belajar sehingga, siswa akan lebih berpartisipasi dan terlibat dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

##### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak bersangkutan, seperti :

- a. Bagi Guru

Memberikan alternatif atau variasi media pembelajaran serta menumbuhkan informasi, wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh media *wordwall* tipe *gameshow quiz* terhadap minat belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Dapat dijadikan untuk upaya menumbuhkan minat belajar maka siswa mampu memahami pelajaran secara efektif dan dapat meningkatkan perubahan pada hasil belajar yang lebih baik.

c. Bagi peneliti

Diharapkan bisa memberi pengetahuan dan pengalaman baru dalam penelitian pengaruh media *wordwall* tipe *gameshow quiz* terhadap minat belajar siswa.

