**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**1.1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya agar menjadi manusia yang berkualitas(Sukenda Egok, 2022).Pendidikan bertujuan sebagai sarana untukmeningkatkan dan mengembangkan potensi, bakat maupun minat siswa guna terwujudnya sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas.Pendidikan merupakan proses interaksi antara guru dan juga siswa untuk mencapai tujuan pendidikan, yang berlangsung di dalam lingkungan tertentu. Bisa juga dimaknai dengan proses serah terima ilmu antara guru dan siswa baik itu dari segi pengetahuan, sikap, dan juga tabiat yang biasanya dilakukan di suatu tempat.

Pembelajaran merupakan suatu proses untuk membelajarkan seseorang tentang suatu informasi atau konsep melalui pengalaman. pembelajaran merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang melalui pengalaman (Listyarini *et al*., 2018). Pembelajaran dapat dilakukan sesuai dengan panduan kurikulum yang ada di Indonesia.Pembelajaran yang baik biasanya bisa di lihat dari bagaimana suasana kelas tersebut dan interaksi antara guru dan juga siswa.

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri dan mampu menimbulkan minat siswa.Sehingga dengan adanya minat siswa proses

pembelajaran menjadi lebih baik. Minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran merupakan suatu yang penting dalam sebuah kelancaran proses belajar mengajar. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran akan dapat menunjang proses belajar mengajar menjadi lebih baik, begitupula sebaliknya jika minat belajar siswa rendah maka kualitas belajar akan menurun dan tentunya akan berpengaruh pada hasil belajar, dan tujuan pembelajaran itu sendiri.Oleh sebab itu, guru harus menyesuaikan kondisi dan suasana kelas.Guru diharapkan mampu membuat danmenyesuaikan suasana kelas menjadi menyenangkan sehingga minat belajar siswa tinggi untuk belajar.

Guru berperan penting untuk memilih perangkat pembelajaran yang tepat. Adapun perangkat pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru antara lain, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Silabus, Program Tahunan (Prota), Program Semester (Promes), kurikulum, media pembelajaran dan perangkat pembelajaran lainnya. Setelah memilih perangkat pembelajaran yang tepat guru harus bervariatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran, agar siswa mudah mengerti dan memahami penyampaian materi yang diberikan oleh guru.

Permendikbud menyarankan salahsatuprinsippembelajaranperlu memunculkan pemanfaatanteknologiuntuk meningkatkan efektivitasdan efisiensi pembelajaran di dunia pendidikan.Arahan ini mendorongguruuntukmembuatdanmenggunakanmedia pembelajaranyangmenggunakan teknologi untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran.Namun, Realitanya penggunaan media teknologi masih kurang sehingga membuat pembelajaran kurang efektif dan efisien. Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Nisa & Susanto, 2022) bahwa Era revolusi industri 4.0 menekankan pada pentingnya elaborasi literasi digital yang menghubungkan kemampuan teknologi dan pedagogis untuk meningkatkan pembelajaran hasil di ketiga domain yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Pemilihan media untuk proses pembelajaran perlu mempertibangkan beberapa hal. Beberapa pertimbangan antara lain aksesibilitas, jenis penilaian, desain media, anggaran biaya, dan fitur-fitur yang disediakan dalam paltform tersebut (Damayanti, 2020). Media memiliki fungsi untuk mengarahkan siswa mendapatkan pengalaman belajar (*leaning experience*) yang dapat dilihat dari interaksi peserta didik dengan media. Penggunaan media yang tepat akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehinggga dapat mempertinggi hasil pembelajaran. Pendapat ini searah dengan pendapat dari Edgare Dale yaitu teori “*Cone Experience*” yang merupakan dasar pokok penggunaan media dalam proses pembelajaran (jalinus & Ambiyar, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara saya dengan wali kelas V penggunaan media merepotkan dan membutuhkan waktu yang banyak.Penggunaan media pembelajaran masih minim untuk digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Terutamauntuk penggunaan media dalam bentuk teknolgi dan permaianan sangat jarang untuk diterapkan.hal ini menyebabkan pembelajaran yang pasif dan kurang melibatkan keaktifan siswa pada setiap pembelajaran.banyaksiswa yang merasa bosandengan pembelajaran di kelas, biasanya siswa yang merasa bosan akan mengobrol dengan teman-temannya atau bahkan bercanda ria.

Buku pedoman yang digunakan guru dalam sehari-hari untuk pembelajaran menggunakan buku yang telah ditetapkan pemerintah saja, hal ini seringkali membuat siswa bingung saat mengerjakan tugas/LKS dan banyak siswa yang kurang serius mengerjakannya, cenderung masih bercanda dengan temannya dan ketika tugas tidak dapat diselesaikan saat itu juga akan dijadikan pekerjaan rumah. Hal ini yang sengaja dilakukan siswa agar tugas yang diberikan guru tidak secepatkan diselesaikan di kelas melainkan agar tugas tersebut menjadi pekerjaan rumah.Oleh sebab itu, siswa memiliki nilai yang rendah dan tidak mencukupi KKM.Pernyataan tersebut didukung dengan hasil nilai UTS siswa kelas V SD Negeri 101952 Tualang.

**Tabel 1.1**

**Hasil Nilai UTS Siswa Kelas V SD Negeri 101952 Tualang**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kelas** | **KKM**  | **Jumlah Siswa** | **Mencapai Ketuntasan KKM** | **Tidak Mencapai Ketuntasan KKM** |
| 1 | Va | 70 | 26 | 24% | 76% |
| 2 | Vb | 70 | 26 | 22% | 78% |

Sumber: hasil wawancara dengan guru kelas V-a dan V-b

Ketika pembelajaran berlangsung masih sering beberapa siswa keluar masuk kelas dengan alasan ke kamar mandi, sikap ini menunjukan bahwa siswa kurang minat dan merasa bosan untuk berlama-lama di dalam kelas mengikuti pembelajaran oleh karenanya mereka keluar kelas agar mendapatkan suasana yang baru dan tidak membosankan.Hal ini menunjukkan kurangnya minat dan antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dilakukan perubahan proses pembelajaran. Agar lebih memacu semangat siswa sehingga lebih tertarik pada saat pembelajaran berlangsung.Untuk itu guru harus bisa memilih media pembelajaran yang tepat agar siswa lebih mudah mengerti dan paham terhadap pembelajaran. Pemanfaatan kecanggihan internet dalam proses pembelajaran mampu menumbuhkan minat siswa untuk belajar karena belajar tidak hanya melalui buku (Hasbiyati & Khusnah, 2017).

*Wordwall* adalah sebuah aplikasi *gamifikasi* digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaianmateri (Khairunnisa, 2021). Media pembelajaran wordwall mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi (Sartika, 2017). Halini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sari et al., 2021) terdapat pengaruh penggunaan media game kuis berbasis android (*wordwall*) terhadap hasil belajar siswa.

Menurut (Sari & yarza,2021) kelebihan dari *wordwall* yaitu aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan *basic*. Ada banyak fitur game edukasi yang disediakan, selain itu untuk mengaksesnya siswa tidak perlu mendonwload aplikasi, siswa hanya perlu mengakses tautan yang guru bagikan. *Wordwall* memungkinkan siswa untuk bersaing sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul:

**“****Pengaruh Penggunaan Media Interakti*Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada TemaLingkungan Sahabat Kita Kelas V SD Negeri 101952 Tualang”**

**1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswamasih rendah dan belum mencapai nilai KKM.
2. Kurangnya minat belajar siswa dan antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas.
3. Kurangnya pemanfaatan media elektronik dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya keaktifan siswa pada setiap pembelajaran.
5. Beberapa siswa sering sekali keluar masuk kelas dengan alasan ke kamar mandi.

**1.3 Batasan Masalah**

Dari berbagai identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti pada masalah:

1. Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran.
2. Minat belajar peserta didik untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas.
3. Materi pada pembelajan tema 8 lingkungan sahabat kita dibatasi pada subtema 1 manusia dan lingkungan.
4. Media pembelajaran dirancang menggunakan aplikasi *wordwall*.

**1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* terhadap minat pada tema lingkungan sahabat kita kelas VSDNegeri 101952 Tualang?

2. Bagaimana pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* terhadap hasil belajarpada tema lingkungan sahabat kita kelas VSDNegeri 101952 Tualang?

**1.5 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah;

1. Untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* terhadap minat pada tema lingkungan sahabat kita kelas VSDNegeri 101952 Tualang.

2. Untuk mengetahui bagaimanakahpengaruh penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* terhadap hasil belajarpada tema lingkungan sahabat kita kelas VSDNegeri 101952 Tualang.

**1.6 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat secara teoretis

Sebagai landasan teoritis untuk mengembangkan pembelajaran inovatif yang aktif, efektif dan menyenangkan sesuai dengan paradigma konstruktivisme dan relevan dengan Kurikulum.

2. Manfaat secara praktis

1. Bagi siswa khususnya kelas V, melalui media interaktif berbasis *wordwall* dapat membantu mewujudkan pembelajaran yang lebih memberikan peluang kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri dan dimediasi oleh teman sebaya.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan sekaligus panduan praktis untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif sehingga berujung pada meningkatnya minat dan hasil belajar siswa pada setiap pembelajaran.
3. Bagi Peneliti,Untuk menambah pengalaman dan wawasan dalam menggunakan media interaktif, selain itu juga untuk memberikan motivasi untuk berinovasi dalam proses pembelajaran serta menambah kesiapan mengaja

**1.7 Anggapan Dasar**

Pembelajaran merupakan suatu proses untuk membelajarkan seseorang tentang suatu informasi atau konsep melalui pengalaman. Hal ini sejalan dengan teori kontruktivisme mengemukakan bahwa dimana siswa secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri melalui interaksi dengan pembelajaran. Dengan media pembelajaranmenjadi sarana penyampaian informasi dari pengirim kepada penerima agar apa yang disampaikan dapat diterima dengan baik (Sari & Setiawan, 2018). Dengan begitu penerapan media interaktif *wordwall* akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang mengkonstruksikan pengetahuan mereka sendiri melalui konteks dari media *wordwall*. Berdasarkan teori perkembangan anak menurut piaget bahwa siswa kelas V SD berada pada tahap operasional konkret yang memungkinkan untuk mulai mengembangkan pemahaman yang lebih abstrak dan reflektif.

Oleh karena itu, berdasarkan teori kontruktivisme dan tahap perkembangan anak bahwa penggunaan media interaktif *wordwall*akan mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa karena akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Media *wordwall* memungkinkan siswa untuk berpatisipasi aktif dalam pembelajaran dengan berbagai fitur seperti game, pertanyaan dan tantangan yang menarik perhatihan siswa.