

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan merupakan perjuangan manusia dalam menumbuhkan dan mengoptimalkan potensi intrinsik, meliputi aspek jasmani dan rohani, secara harmonis dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat dan kebudayaan. Inti dari pendidikan adalah memfasilitasi individu untuk mengembangkan diri sehingga mampu beradaptasi dengan berbagai perubahan. Pendidikan memungkinkan individu untuk meningkatkan pemahaman, kemampuan, serta daya cipta dalam menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan Peran pendidik sangat signifikan dalam kemajuan bangsa, sebab pendidikan memegang kunci penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM), yang menjadi fondasi utama pembangunan bangsa (Munandar, dkk. 2020 : 1).

Allah berfirman dalam al-quran surat An-Nahl ayat 78 :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya : Dan allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.

Dalam ayat tersebut Allah swt, menjelaskan bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan belum memiliki pengetahuan, kemudian Allah membekalinya dengan kemampuan untuk belajar. Hal ini menjadi landasan dalam pendidikan bahwa proses memperoleh ilmu harus melalui bimbingan dan berlangsung secara bertahap.

Pendidikan merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam lingkungan tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses ini juga dapat diartikan sebagai transfer pengetahuan, sikap, dan perilaku dari pendidik kepada siswa, yang umumnya terjadi dalam suatu lingkungan belajar. Pelaksanaan proses belajar mengajar disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia. Kualitas pembelajaran seringkali tercermin dari struktur kelas dan relasi antara guru dan siswa (Nugrahini & Margunani, 2015 : 166).

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan arus globalisasi, tantangan dalam dunia pendidikan menjadi semakin kompleks. Sebuah persoalan mendasar yang dihadapi adalah upaya untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik, khususnya pada tingkat Sekolah Dasar. Keterlibatan yang tinggi dalam proses belajar sangat penting, karena hal ini berkaitan langsung dengan motivasi, partisipasi, serta pencapaian akademik siswa. Tetapi, pola pikir anak SD yang mengalami kesulitan dalam menjaga

minat belajar, terutama pada jam siang dan mata pelajaran yg terasa sulit atau membosankan (Ryan & Deci, 2000 : 54).

Kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan. Tingkat keberhasilan atau kegagalan proses pembelajaran dilihat dari capaian hasil belajar peserta didik. Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa, salah satunya yaitu adanya minat dalam belajar (Hani,dkk 2020 : 108). Penggunaan media *Wordwall* dalam mata pelajaran pendidikan pancasila mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong semangat belajar yang lebih tinggi (Fathan, dkk 2024).

Menurut Susanto yang dikutip dalam Nurlina , minat dapat diartikan sebagai dorongan batin dan antusiasme yang tinggi, atau keinginan yang kuat terhadap suatu hal. Dalam konteks belajar, kecenderungan hati siswa terlihat dari rasa senang saat mengikuti pembelajaran, tidak mudah merasa bosan, serta aktif terlibat dalam proses belajar-mengajar. Sementara itu, Slameto (2010 : 180) menjelaskan bahwa minat merupakan perasaan suka dan ketertarikan terhadap suatu objek atau kegiatan yang muncul secara spontan tanpa adanya tekanan dari luar. Menurut Djaali (2013 : 122) minat yang mendalam akan

mendorong seseorang untuk terus berusaha secara konsisten, bahkan ketika menghadapi kesulitan. Djaali juga menyatakan bahwa minat mencakup rasa ingin tahu, keinginan untuk memahami, mengagumi, ataupun memiliki sesuatu.

Menurut Slameto (2010 : 180), Konsep minat belajar mencakup empat indikator: rasa senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan. Rasa senang terlihat dari siswa yang tidak mudah bosan, fokus, tertib, dan hadir konsisten. Perhatian tampak dari kebiasaan menyimak, mencatat, dan bertanya. Ketertarikan ditunjukkan melalui antusiasme serta ketepatan dalam menyelesaikan tugas. Sementara keterlibatan terlihat dari keaktifan siswa dalam diskusi, bertanya, dan menjawab pertanyaan.

Namun berdasarkan hasil observasi sementara di SD Negeri 76 Kota Bengkulu terdapat kelas pagi dan kelas siang. Untuk dikelas pagi yaitu kelas 1, 2, 5, 6 sedangkan untuk kelas siang yaitu dikelas 3 dan 4. Pada saat kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dikelas 3 siswa kurang memberikan perhatian yang baik kepada guru ketika menjelaskan apalagi belajar dimulai dari jam siang. Penurunan minat belajar siswa sangat terlibat jelas, ketika guru tidak menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat mengajar masih menggunakan buku ajar dan papan tulis, belum

menggunakan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Maka dari hal tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas 3 pada pembelajaran Pendidikan Pancasila masih terbilang rendah.

Kondisi ini terlihat dari rendahnya partisipasi dan minimnya perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam pelajaran Pendidikan Pancasila, guru masih menerapkan media pembelajaran yang bersifat konvensional, sehingga siswa cenderung merasa bosan dan kurang termotivasi. Selain itu, guru belum menyesuaikan media yang digunakan dengan karakteristik peserta didik, serta belum memanfaatkan fasilitas digital yang tersedia secara optimal.

Minat adalah dorongan untuk belajar dan mengetahui sesuatu. Secara istilah, minat berarti ketertarikan dan keinginan terhadap suatu hal. Minat juga merupakan proses berkelanjutan, di mana seseorang memusatkan perhatian pada sesuatu dengan rasa senang dan kepuasan (Yasin Setiawan, 2004 : 19).

Perkembangan teknologi jelas berdampak pada kehidupan sehari-hari, khususnya pada bidang pendidikan. Dengan demikian, upaya mengembangkan proses pembelajaran hendaknya mencakup pemanfaatan teknologi serta komunikasi yang menghubungkan berbagai

disiplin ilmu. Salah satu inovasi yang hadir dalam konteks ini adalah media *Wordwall*., sebuah platform yang memungkinkan pengajar buat membentuk berbagai jenis kuis dan permainan pendidikan yang dapat diakses secara on-line. Media ini tak hanya membentuk pembelajaran menjadi lebih menarik, namun juga menyampaikan umpan balik yang cepat dan memungkinkan peserta didik buat belajar secara mandiri (Kristiawan, 2014 : 14).

Media pembelajaran yang mengandalkan teknologi interaktif sudah terbukti berhasil dalam menaikkan keterlibatan siswa serta menyampaikan pengalaman belajar yg lebih baik. *Wordwall* merupakan perangkat lunak atau situs net yang memungkinkan pembuatan kuis secara daring. software ini dapat dipergunakan untuk membentuk aneka macam media pembelajaran mirip kuis, mencocokkan, memasukkan pasangan, anagram, pengacakan istilah, pencarian istilah, dan lain-lain. *Wordwall* menyediakan berbagai template permainan yg bisa diubahsuaikan, sehingga pengajar bisa merancang kegiatan pembelajaran yg menarik dan menantang. dengan mengintegrasikan elemen permainan dalam proses pembelajaran, peserta didik bisa lebih aktif terlibat serta lebih tertarik menggunakan materi yg diajarkan. Pada penelitian ini akan membantu apakah penggunaan

Wordwall dapat secara efektif meningkatkan minat belajar siswa terhadap Pendidikan Pancasila (Mayer, 2019 : 1- 5).

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan, karena memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara. Melalui pembelajaran ini, siswa dapat ditanamkan nilai tanggung jawab, rasa cinta terhadap tanah air, kebanggaan sebagai bagian dari bangsa Indonesia, serta pembentukan karakter yang positif (Ayulia,dkk 2024 : 153).

Oleh karena itu, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu mendapat perhatian yang serius. Hal ini menjadi penting mengingat sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Pancasila di tingkat sekolah dasar belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Rendahnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran sangat memengaruhi hasil belajar mereka. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu melakukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran. Kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses belajar juga mencerminkan adanya hambatan dalam kemampuan berpikir mereka, yang jika tidak segera ditangani, dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal (Gina,dkk 2025 : 5).

Pada studi yg dilakukan oleh Disheva dan rekan-rekan di tahun 2015, pemanfaatan media mirip *Wordwall* sejalan menggunakan konsep loyalitas pelanggan pada bidang pendidikan, yang membagikan potensi buat menaikkan motivasi, minat, serta kinerja peserta didik. Minat tidak muncul tanpa alasan, namun ada dari partisipasi, pengalaman, dan kebiasaan selama proses belajar. Ketertarikan memiliki dampak signifikan terhadap proses belajar. Jika tidak ada minat, seseorang akan kehilangan semangat atau bahkan menolak untuk belajar. Karena itu, dalam situasi pembelajaran di kelas, seorang guru perlu membangkitkan minat siswa agar mereka tertarik dengan materi yang akan disampaikan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rahmawati pada tahun 2024, penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran matematika materi jenis-jenis sudut terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Taman Kota Madiun, terutama pada siklus kedua. Ada peningkatan minat belajar, pada mana sembilan peserta didik begitu antusias dan aktif menggunakan media *Wordwall* menggunakan persentase ninety%. Selain itu, delapan peserta didik sudah mampu menggunakan media pembelajaran *Wordwall* sementara hanya 2 siswa yg masih belum sepenuhnya menguasai, dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 80%. berasal delapan siswa yg bisa

menjawab kuis dengan baik pada media *Wordwall* homogen-homogen nilai yg diperoleh artinya *eighty%*, dan sembilan siswa merasa senang dengan proses belajar memakai *Wordwall* dengan skor homogen-rata 90%. sang sebab itu, disarankan pada pengajar-guru lain buat menerapkan software program *Wordwall* dalam aktivitas belajar mengajar, supaya bisa membangun suasana kelas yg lebih menyenangkan.

Hasil penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif secara efektif mampu meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik dalam proses belajar. Lingkungan belajar yang didukung oleh teknologi dapat menaikkan motivasi dan yang akan terjadi belajar peserta didik. Meskipun poly penelitian yang mengeksplorasi keberhasilan media pembelajaran interaktif, masih ada celah penelitian yang perlu diisi. Penelitian sebelumnya lebih berfokus pada penggunaan media pembelajaran dan yang akan terjadi belajar secara keseluruhan, tanpa analisis yang mendalam tentang efek metode perangkat lunak *Wordwall* berbasis kuis *Wordwall* terhadap minat siswa pada tingkat Sekolah Dasar (Suh, Kim, serta Kim 2014 : 895-897).

Berdasarkan latar belakang diatas, penggunaan media *Wordwall* sangat sinkron buat siswa di dalam kelas. Hal ini bisa membentuk siswa lebih aktif, bersemangat,

serta antusias selama proses pembelajaran, sebagai akibatnya dapat menaikkan minat belajar mereka. oleh karena itu, tujuan penelitian ini ialah buat mengevaluasi dampak penggunaan media *Wordwall* berbasis kuis online di minat belajar siswa. dengan memahami pengaruh media ini, diharapkan mampu memberikan perspektif baru bagi para pendidik dan pengambil keputusan pada merancang metode pembelajaran yang menarik dan efektif buat peserta didik pada tingkat SD. menggunakan demikian, Peneliti akan melakukan penelitian dengan topik: “PENGARUH MEDIA WORDWALL BERBASIS KUIS ONLIEN TERHADAP MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 3 DI SD NEGERI 76 KOTA BENGKULU.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Perkembangan minat belajar di sekolah dasar masi rendah, terutama pada mata pelajaran yang dianggap susah.
2. Media pembelajaran berbasis online yang digunakan guru belum variatif sehingga siswa masi merasa bosan.
3. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan seperti *Wordwall* dapat membantu mengembangkan minat belajar siswa di sekolah dasar.

C. Pembatasan Masalah

Adapun permasalahan yang dibahas pada penelitian ini dibatasi hal-hal berikut :

1. Diperuntukan untuk anak sekolah dasar di kelas 3.
2. Pengukuran tingkat minat belajar siswa terhadap penggunaan media *Wordwall* akan dilakukan dengan memberikan kuesioner yang akan diisi oleh para siswa.
3. Penelitian ini berfokus pada Pendidikan Pancasila.
4. Minat Belajar diukur berdasarkan empat indikator : Perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas maka rumusan penelitian ini yaitu: Apakah ada pengaruh metode menggunakan media *Wordwall* berbasis kuis online terhadap minat belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode menggunakan media *wordwall* berbasis kuis online terhadap minat belajar siswa kelas 3 di SD NEGERI 76 Kota Bengkulu.

F. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara Teoritik dan Praktik, diantaranya :

1. Manfaat secara teoretik

Penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan tentang bagaimana media *wordwall* dapat memengaruhi minat belajar siswa.

2. Manfaat secara praktik

a. Peneliti dan pembaca

Proposal penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan peneliti dan pembaca, khususnya dalam hal penggunaan media *wordwall* sebagai kuis online.

b. Sekolah dan guru

Manfaat peneliti khususnya untuk Sekolah Dasar, penting bagi guru untuk menggunakan media evaluasi pembelajaran yang inovatif dan kreatif guna menumbuhkan ketertarikan siswa dalam belajar.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman dan informasi kepada siswa mengenal kuis interaktif berbasis online yang dapat mengasah kerampilan membaca baik disekolah maupun dirumah.