

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran IPA merupakan sebuah ilmu pengetahuan untuk mencari tahu mengenai alam secara sistematis. Ilmu Pengetahuan Alam bukan saja penguasaan dari kumpulan pengetahuan pengetahuan konsep, fakta dan prinsip saja tetapi IPA merupakan proses penemuan berkaitan dengan alam (Astuti, 2020). IPA merupakan proses aktif atau kegiatan menggunakan akal pikiran dalam mempelajari gejala-gejala atau fenomena-fenomena alam yang sebelumnya belum dapat direnungkan, tidak hanya berisi atas berbagai macam fakta atau kumpulan pengetahuan yang harus dihafal (Fatoni et al., n.d.).

Dalam pembelajaran IPA terutama di sekolah dasar berbagai keterampilan perlu dilakukan, khususnya keterampilan proses (Soraya, 2018). Peran utama dalam hal ini yaitu guru, bagaimana cara guru mempermudah dalam proses keterampilan siswa, dimana ilmu pengetahuan alam masih dianggap sulit karena cara penyampaian yang masih bersifat monoton serta cara pembelajaran tersebut sulit dipahami sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa (Wulandari et al., 2019). Menurut Wahyu et al., (2020) pembelajaran IPA sering menghadapi berbagai tantangan, termasuk konsep yang rumit dan kompleks serta jumlah waktu dan sarana yang tersedia di kelas. Salah satu faktor yang mempengaruhi pembelajaran IPA adalah kurangnya inovasi dalam pilihan sumber pembelajaran, hal ini mengakibatkan pembelajaran IPA menjadi membosankan dan tidak menarik, yang kemudian berdampak pada kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran (Hadi et al., 2024). Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dapat mempersulit siswa untuk memahami materi pelajaran, minat belajar siswa menurun, mudah bosan, dan tidak memiliki semangat untuk mengikuti pembelajaran (Renoningtyas, 2021). Pelaksanaan pembelajaran IPA yang seperti itu kurang menyenangkan dan kurang menarik perhatian siswa sehingga menurunkan minat belajar siswa untuk belajar. Minat belajar yang menurun dapat menyebabkan beberapa masalah yang timbul dalam proses pembelajaran (Susanto, 2023).

Berdasarkan permasalahan dan penelitian yang sudah dilakukan di atas sejalan dengan hasil dari observasi yang telah dilaksanakan di kelas IV MI Al Washliyah oleh peneliti, ditemukannya permasalahan yaitu kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang diakibatkan dari pengaruh kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Media cetak dan benda konkret tanpa variasi di dalamnya yang sering digunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, yang mana dapat dilihat dari perilaku dan sikap siswa seperti mudah bosan, ramai saat kegiatan pembelajaran dan tidak mendengarkan guru saat menjelaskan materi pembelajaran.

Faktor yang sangat penting dalam menunjang tercapainya efektivitas proses belajar mengajar adalah minat belajar siswa (Andira et al., 2022). Siswa yang sangat berminat belajar pada saat proses pembelajaran akan merasa nyaman dalam proses pembelajaran dan dapat mengorientasikan dirinya agar berhasil menyelesaikan proses pembelajaran (Akbar, 2023). Kegembiraan yang dirasakan siswa ketika mengikuti proses pembelajaran di sekolah membuat mereka dapat menikmati segala aktivitas yang dilakukannya selama belajar (Pradani, 2022).

Kehadiran media tentunya mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar, karena proses ini melibatkan penggunaan bahan ajar yang kurang jelas yang digunakan oleh guru (Permadi, 2022). Pendekatan media pembelajaran yang interaktif sangat berguna dalam meningkatkan semangat siswa dalam belajar, yang dapat menghasilkan peningkatan prestasi dan kualitas pembelajaran siswa (Tiari & Suryani, 2016). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dijadikan perantara peyampai pesan yang dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan serta minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Surahmawan et al., 2021). Media Pembelajaran juga merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran yang berfungsi untuk membantu penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik maupun sebaliknya (Arini, 2020). Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu pendidik untuk berinovasi dalam mendesain pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif (Haryanto et al., 2015). Oleh karena itu, penggunaan media yang berbeda dengan yang biasa mereka

gunakan diharapkan dapat menunjang minat belajar mereka selama proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan, peneliti memilih penggunaan Wordwall sebagai media interaktif yang berbentuk game. Sebab, menurut (Farhaniah, 2021), Wordwall dapat digunakan sebagai pendekatan dalam proses kegiatan pembelajaran untuk membangkitkan minat belajar pada siswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran game online “Word Wall” kita akan memahami sejauh mana pengaruh game tersebut sebagai media untuk meningkatkan minat belajar di kelas IV MI Al Washliyah. Melalui game online Wordwall dengan jenis game ini, maka dapat digunakan sebagai bentuk upaya meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan kesan baru bagi siswa, sehingga dapat membantu menumbuhkan minat belajar siswa.

Menurut Lestari (2021) Wordwall merupakan aplikasi browser yang sangat menarik dengan tujuannya sebagai sumber siswa untuk belajar, sebagai media, dan alat penilai yang menyenangkan untuk siswa. Menurut Farhaniah (2021) untuk dapat membentuk suatu minat yang baru pada siswa dalam belajar maka Wordwall tersebut dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan dalam proses kegiatan pembelajaran. Menurut Yarza (2021) Wordwall merupakan aplikasi yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, alat penilaian berbasis daring dan sumber belajar bagi peserta didik. Menurut Nenohai (2021) Wordwall merupakan aplikasi digital berbasis web yang dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran serta menyediakan sumber belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA
2. Kurangnya minat siswa pada mata pelajaran IPA
3. Guru belum menerapkan media pembelajaran menggunakan games

C. Pembatasan Masalah

Hasil dari identifikasi masalah tersebut peneliti membatasi batasan masalah siswa kelas IV MI Al Washliyah. Peneliti ingin mengetahui Pengaruh Wordwall Sebagai Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di MI Al Washliyah Perbutulan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dan pembatasan masalah yang telah disebutkan diatas, maka dapat ditentukan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media interaktif wordwall pada mata pelajaran IPA di kelas IV?
2. Bagaimana pengaruh wordwall terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media interaktif wordwall pada mata pelajaran IPA di kelas IV
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh wordwall terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka penelitian ini diharapkan memberikn manfaat. Baik secara teoritis maupun secara praktis yaitu diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah memperkaya penelitian tentang pengaruh wordwall sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa sehingga penelitian selanjutnya dapat lebih baik.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis bagi:

- a. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperdalam ilmu dan mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan dalam praktek belajar mengajar.

b. Untuk Guru

Dengan bantuan penelitian ini, diharapkan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa, sehingga siswa bersemangat dalam belajar dan mendapatkan nilai terbaik.

c. Untuk Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan untuk bisa memberikan gambaran kepada sekolah apakah ada pengaruh media interaktif wordwall terhadap minat belajar siswa serta bagaimana keterkaitan variabel tersebut.

d. Untuk Siswa

Peneliti berharap media pembelajaran yang telah diajarkan dapat di aplikasikan ke mata pelajaran lain, dan akan meningkatkan minat pada mata pelajaran lainnya juga.

