

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam instansi pendidikan, merujuk pada proses pembentukan jati diri atau acuan mengenai minat belajar siswa. Dalam hal ini mempunyai beberapa tujuan dan prioritas dengan capaian karakter siswa yang unggul.¹ Namun untuk menghasilkan hasil yang baik banyak hambatan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran salah satunya adalah rendahnya belajar. Rendahnya belajar karena dikuasai oleh faktor eksternal seperti lingkungan, interaksi sosial, budaya dan sarana pembelajaran.² Dalam pembelajaran yang efektif, perhatian atau minat terhadap pelajaran itu ada faktor yang menentukan. Lilawati dalam Zusnani mengatakan bahwa minat merupakan dorongan berupa ketertarikan dan perhatian yang intens serta diiringi dengan kesenangan terhadap suatu kegiatan yang membuat seseorang melakukannya secara sukarela.³

Minat berarti memiliki keinginan yang tinggi, ketertarikan terhadap sesuatu. Minat merupakan suatu hal yang terorganisasi merujuk dari pengalaman, dalam hal ini pengamatan, perlakuan yang diterima siswa yang kemudian menjembatani suatu pemahaman baru juga keterampilan dalam berbagai

¹Sutrisno, *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran* (Malang: Ahlimedia Press Anggota IKAPI, 2021).9

²Urbayatun Siti, *Kesulitan Belajar Dan Gangguan Psikologis Ringan Pada Anak* (Yogyakarta: K-Media, 2019). 6

³Maulida Intan and Rozy Fianico Sukman, *Pengembangan Minat Dan Bakat Anak Usia Dini* (Jawa Timur: CV Duta Sains Indonesia, 2024). 1

aktivitas. Minat belajar adalah keinginan yang kuat terhadap pikiran atau perhatian terhadap pengetahuan dan memperoleh pengetahuan tentang apa yang dituntut.⁴ Minat untuk belajar cenderung meningkat ketika seseorang memiliki dorongan untuk memperoleh nilai yang tinggi atau keinginan untuk unggul dibandingkan teman sekelasnya. Tingkat minat belajar tiap siswa dapat bervariasi dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti karakter individu, kondisi lingkungan, serta isi materi yang disampaikan.⁵ Dengan meningkatnya minat atau prestasi belajar diharapkan hasil penugasan atau akhir dapat meningkat minimal 70% dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif secara optimal, supaya minat dan capaian belajar dapat berkembang ke arah yang lebih positif.⁶

Dalam konteks hubungan antara guru dan siswa, apabila terjalin suasana yang harmonis dan menyenangkan di antara keduanya, maka hal tersebut akan berdampak pada meningkatnya ketertarikan siswa terhadap kegiatan di sekolah. Sebaliknya, apabila hubungan tersebut tidak terbangun dengan baik, maka minat siswa terhadap sekolah pun bisa mengalami penurunan.

Berdasarkan pengamatan sementara penulis di SDN 6 Mengkendek kelas V dalam pembelajaran PAK, peneliti mengamati bahwa selama proses belajar berlangsung dapat dilihat dari indikator minat belajar siswa. Pada indikator

⁴Ndraha Iman Saro, Mendrofa Ratna Natalia, and Lase Rama'eli, "Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika," *Jurnal Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 674.

⁵Atika Amelia and Andriati Novi, *Minat Belajar Anak Slow Learner* (Jambi: PT. sonpedia Publishing Indonesia, 2023). 80-81

⁶Sutrisno, *Meningkatkan Minat Da Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*.¹

perhatian ada 8 siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan karena mereka sibuk bermain, sudah berapa kali di tegur oleh guru, tetapi beberapa menit kemudian siswa tersebut mulai bermain dengan temannya. kemudian pada indikator rasa senang ada 5 siswa yang tidak menikmati proses pembelajaran karena mereka keluar masuk dalam kelas. Pada indikator ketertarikan ada 7 siswa tidak mengerjakan tugas karena siswa lebih memilih bermain dan mengobrol dengan teman tetapnya. Pada indikator keterlibatan ada 7 siswa tidak menjawab ketika di tanya dan tidak mau membacakan hasil tugasnya, hal ini siswa tersebut dapat dikatakan kurangnya minat belajar. Adapun indikator yang terjadi di lapangan yaitu siswa kurang tertarik dan perhatian dalam mengikuti pembelajaran dan juga kurangnya minat dalam belajar.

Permasalahan utama yang perlu diperhatikan terkait rendahnya minat belajar siswa di SDN 6 Mengkendek adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat ceramah, sehingga materi yang disampaikan menjadi kurang menarik. Untuk mengatasi hal tersebut, pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi dalam meningkatkan minat belajar siswa, misalnya dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih topik yang ingin dipelajari atau menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif seperti penggunaan aplikasi *Wordwall*.⁷

⁷Ibid. 81

Wordwall merupakan sebuah platform berbasis online yang dibuat untuk mendukung proses belajar menjadi lebih interaktif dan menarik. Melalui aplikasi ini, para pendidik dapat memanfaatkan berbagai fitur seperti permainan kuis, kegiatan mencocokkan pasangan, pengacakan kata, pencarian kosakata, pengelompokan item, serta berbagai opsi lainnya yang mendukung pembelajaran aktif dan kreatif di dalam kelas.

Berdasarkan pendapat Ninawati, *WordWall* merupakan sebuah media interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam mengevaluasi proses belajar siswa. Setiap fitur yang tersedia dalam *WordWall* seperti aktivitas pengelompokan, esai singkat, pencocokan pasangan, hingga kuis—memiliki karakteristik tersendiri yang memberikan nilai tambah dalam menilai pemahaman siswa secara menyeluruh.⁸

Salah Satu platform interaktif yang dikemukakan Khairunis yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik untuk merancang variasi metode evaluasi pembelajaran yang menarik. Aplikasi ini tidak hanya mendukung penggunaan secara daring, tetapi juga memungkinkan pengoperasian tanpa koneksi internet serta dapat dicetak sesuai kebutuhan. Dengan fleksibilitas tersebut, *Wordwall* dinilai sangat mendukung efektivitas kegiatan pembelajaran di dalam kelas.⁹

⁸Akbar Pamungkas dkk, " Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall Terhadap Motivasi Belajar IPS", (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia, Vol.10.No.01 2023), 783.

⁹Reka Emolia Febrianti, Cindya Alfi, and Mohamad Fatih, "Pengembangan Game Edukatif Berbasis Web Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas LV UPT SDN Kedawung 03 Kabupaten Blitar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. 02 (2023), 5.

Namun, terdapat aspek yang dijadikan indikator untuk menilai minat belajar siswa, antara lain kesenangan dalam mengikuti kegiatan belajar, keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, ketertarikan yang kuat serta tingkat konsentrasi atau perhatian saat mengikuti pelajaran.¹⁰ Untuk mencapai target penilaian yang dirancang guna meningkatkan semangat belajar siswa, keberadaan guru sebagai penggerak utama dalam pembelajaran yang kreatif sangat diperlukan. Guru bertanggung jawab untuk merancang kegiatan pembelajaran yang tidak hanya menarik perhatian, namun juga sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan alat pembelajaran yang cocok menjadi salah satu metode untuk meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, guru perlu memilih media pembelajaran dengan mempertimbangkan minat belajar siswa secara menyeluruh. Salah satu media yang telah terbukti mampu meningkatkan antusiasme sekaligus partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian penting dari proses belajar yaitu aplikasi interaktif seperti Aplikasi *WordWall*. Wagstaff mengatakan bahwa media ini bisa dirancang untuk meningkatkan aktivitas atau minat belajar, serta dapat mengajak siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembuatan kegiatan.¹¹

Penelitian ini diharapkan mampu membuka pengetahuan baru bagi eksplorasi lebih lanjut dalam ranah penggunaan media digital di lingkungan

¹⁰Ibid 80-83

¹¹Mahasiswa PGSD F, Menyusuri Inovasi Dan Temuan Terkini (Surabaya: Universitas PGRI Adi Buana, 2021), 73.

pendidikan dasar, terutama untuk mendorong peningkatan minat belajar siswa. Karena itu, hasil pengamatan ini berpeluang memberikan kontribusi signifikan bagi para pengajar dan lembaga pendidikan dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran PAK di SDN 6 Mengkendek?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasi aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran PAK di SDN 6 Mengkendek.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran terhadap bidang ilmu pendidikan terkait pada mata kuliah strategi Pembelajaran Agama Kristen, dan Perencanaan Pendidikan Agama Kristen.

2. Secara Praktis

a. Guru

Bagi guru mengenai penerapan aplikasi *Wordwall* dalam pelaksanaan proses pembelajaran sangat bermanfaat dalam meningkatkan minat siswa

b. Peserta didik

Bagi siswa dengan adanya penerapan aplikasi *Wordwall* ini dalam pelaksanaan proses pembelajaran diharapkan minat siswa meningkat, khususnya dalam pelajaran PAK, maka proses pembelajaran berlangsung dengan efektif.

E. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan: Menjabarkan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II landasan Teori : Menjelaskan mengenai pengertian minat belajar, Tujuan minat belajar, Indikator minat belajar siswa, Ciri-ciri minat belajar siswa, Faktor-faktor minat belajar siswa, landasan Alkitab tentang minat belajar siswa, pengertian metode penggunaan aplikasi *WordWall*, tujuan *Wordwall*, langkah-langkah *Wordwall*, ciri-ciri aplikasi

Wordwall, kekurangan dan kelebihan Aplikasi *Wordwall*, tantangan dalam menggunakan aplikasi *Wordwall*, kerangka berfikir, penelitian sebelumnya dan hipotesis Tindakan.

- BAB III Metode Penelitian: Menjelaskan tentang setting penelitian, langkah- langkah penelitian, indikator capaian, instrument yang digunakan, teknik pengumpulan data dan analisis data.
- BAB IV Pembahasan hasil penelitian yang berisi pra-siklus, penjelasan per siklus, analisis data dan pembahasan siklus.
- BAB V Penutup yang berisi kesimpulan dan saran.