

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

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 dapat dilakukan sesuai dengan panduan kurikulum yang ada di Indonesia. Pembelajaran yang baik biasanya bisa dilihat dari bagaimana suasana kelas tersebut dan interaksi antara guru dan juga siswa (Nugrahini & Margunani, 2015, hlm. 167). (Dwiyanti, Rajagukguk, and Azhar 2025).

Anak-anak generasi saat ini tumbuh dalam lingkungan yang sangat dipengaruhi oleh teknologi digital. Mereka terbiasa dengan akses cepat terhadap informasi dan stimulasi visual-audio yang tinggi. Hal ini menyebabkan metode pembelajaran tradisional tidak lagi efektif dalam mempertahankan perhatian dan motivasi mereka. Siswa cenderung merasa bosan dengan model pembelajaran yang monoton, tidak interaktif, dan tidak kontekstual. Akibatnya, bukan hanya minat belajar yang menurun, tetapi juga hasil belajar yang tercermin dari penurunan pencapaian akademik. Padahal, pada jenjang sekolah dasar, pembentukan fondasi kognitif, afektif, dan psikomotorik sangat penting untuk mendukung proses belajar di tingkat selanjutnya. (Haq, 2023; Baltezarević & Baltezarević, 2025). (Bateson 1967).

Lemahnya proses pembelajaran menjadi masalah yang acap kali muncul pada ruang lingkup akademik. Rasa bosan sering kali membuat siswa menjadi bosan yang justru metode ini yang paling sering di temui di Indonesia. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat mengatasi hambatan dalam proses komunikasi antara siswa oleh guru, yang kemudian menjadikan proses transfer ilmu dapat lebih baik (Oviliani & Susanto, 2023). Oleh karena itu, teknologi mempunyai potensi besar untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pendidikan (Hasanah & Sutiah, 2023). (Putra et al. 2024).

Dari hasil observasi di lapangan, peneliti menemukan beberapa masalah yang terjadi berkaitan dengan minat belajar tersebut di SD Negeri 066668 Medan Johor, ada banyak siswa yang masih kurang minat pada saat pembelajaran dimulai. Hal ini mungkin karena metode pembelajarannya yang kurang bervariasi, peneliti melihat melalui respons mereka pada saat pembelajaran dimulai. Mereka terlihat bosan, jarang bertanya, ketika guru bertanya siswa hanya diam saja, jarang mengemukakan pendapat, sering keluar masuk kelas, bahkan ada yang mengantuk pada saat gurunya menerangkan di depan kelas. Fenomena ini mengindikasikan adanya masalah terhadap proses pembelajaran mereka. Melalui setiap masalah belajar yang dihadapi para siswa, ditemukan ada beberapa penyebab diantaranya kurangnya motivasi pada siswa, guru yang mengajar cenderung monoton, lingkungan belajar yang kurang kondusif dan sarana prasarana yang tidak memadai, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, minimnya dukungan dari lingkungan dan keluarga.

Maka dari itu, salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan membuat metode pembelajaran yang cukup menarik, yaitu metode pembelajaran berbasis game (*Game Based Learning*) yang bermediakan aplikasi wordwall.

*Game Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan, seperti aturan, tantangan, skor, dan interaksi berbasis game untuk mengajar konsep, keterampilan/pengetahuan tertentu kepada peserta didik. *Game Based Learning* telah digunakan dalam berbagai konteks Pendidikan. *Game Based Learning* dapat memfasilitasi siswa untuk belajar bersama. Selain itu siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan berdiskusi dengan siswa yang lain (Yanti & Yasmin, 2023:63-68).

Maka dari itu *Game Based Learning* adalah metode pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran dengan permainan, yang dimana permainan adalah hal yang menyenangkan dan untuk itu penulis mencoba mengatasi permasalahan di atas dengan cara menghadirkan metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Dengan memanfaatkan teknologi yang semakin canggih maka pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik. Mayoritas masyarakat di Indonesia sudah banyak yang menggunakan internet. Sudah banyak teknologi informasi yang dimanfaatkan untuk media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran berbasis aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu aplikasi wordwall. Aplikasi ini dapat dijadikan inovasi pembelajaran agar proses pembelajaran yang berlangsung tidak membosankan. Sebuah inovasi yang dapat menarik perhatian dan meningkatnya minat belajar siswa. Media pembelajaran ini merupakan aplikasi interaktif berbasis website resmi yang berguna untuk membuat soal-soal atihan siswa yang didalamnya terdapat seperti kuis, mencari kata, pengejaran dalam labirin, benar atau salah, permainan pencocokan, benarkan kalimat dan lain-lain. (Putra et al. 2024).

Wordwall adalah website yang menyediakan berbagai game edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui gadget dan laptopnya masing-masing. (Lestari, 2021) Games edukasi berbasis wordwall merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game digital yang memiliki berbagai fitur kuis dengan kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara berupa game yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik di dalam pembelajaran. Game Wordwall memudahkan pendidik berkreasi dalam mengevaluasi materi kepada siswa. (Khairunisa, 2021).(ROHMATIN 2023).

Ketika pendidik berhasil menemukan model yang tepat terhadap peserta didiknya, maka proses belajar mengajar akan terlaksana dengan baik dan dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai.

Menurut Sardiman (2021) dalam jurnal Ilmiah Kependidikan, minat belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam maupun luar diri siswa, berupa serangkaian upaya untuk menciptakan kondisi ideal yang diinginkan. Minat ini memberikan kesinambungan dan mengarahkan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. (Sinaga et al. 2024:3).

Dalam hubungannya dengan pemusatan perhatian, minat mempunyai rencana pemusatan perhatian, dan mencegah gangguan dari luar. Fungsi minat

dalam belajar lebih besar sebagai *Motivating force* yaitu sebagai kekuatan yang mendorong seseorang untuk belajar. Seseorang yang berminat pada sesuatu akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar. Menurut (Thoah 1999: 109-110) fungsi minat adalah mempengaruhi intensitas prestasi seseorang, minat membawa kepuasan, dan minat sebagai tenaga pendorong yang kuat.

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat dalam belajar digolongkan ke dalam dua bagian yaitu : faktor Internal dan faktor Eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam individu seperti faktor, Kesehatan, Bakat, dan Perhatian. Sedangkan Faktor Eksternal adalah faktor yang berada di luar individu seperti keluarga, kepemimpinan guru, sarana dan prasarana, dorongan orang tua dan lingkungan.

Dalam jurnal Ilmu Pendidikan Volume 4 Nomor 4 Tahun 2022 Halm 5453 -5460 Hasil penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan aplikasi wordwall sebagai media pembelajaran cocok digunakan guru dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar aplikasi wordwall sangat menarik motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga membuat peserta didik lebih bersemangat dan bergairah dalam melaksanakan pembelajaran. Aplikasi wordwall ini berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. (Oktari, S. and Desyandri 2023).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti bagaimana pengaruh metode pembelajaran terhadap minat belajar siswa, dan metode yang digunakan adalah pembelajaran berbasis game (*game based learning*) menggunakan aplikasi wordwall.

Oleh sebab itu judul yang akan diteliti oleh penulis yaitu “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Menggunakan Aplikasi Wordwall Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 066668 Medan Johor.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.
2. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang terlalu fokus pada buku bahkan materi pada pelajaran IPA sehingga kurang termotivasi.
3. Guru masih kurang kreatif dalam membuat media pembelajaran pada pembelajaran IPA pada siswa kelas V SD Negeri 066668 Medan Johor  
Kurang bervariasi

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana “Pengaruh Model Pembelajaran *Game based Learning* Menggunakan Aplikasi Wordwall Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 066668 Medan Johor.

## 1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana minat belajar siswa dengan menggunakan model pembelajarann *Game Based Learning* menggunakan aplikasi wordwall pada siswa kelas V SD Negeri 06668 Medan Johor?
2. Bagaimana minat belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajarann *Game Based Learning* menggunakan aplikasi wordwall pada siswa kelas V SD Negeri 06668 Medan Johor?
3. Apakah penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan aplikasi Wordwall berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 066668 Medan Johor?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui minat belajar siswa menggunakan model pembelajarann *Game Based Learning* menggunakan aplikasi wordwall pada siswa kelas V SD Negeri 06668 Medan Johor.

2. Untuk mengetahui minat belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajarann *Game Based Learning* menggunakan aplikasi wordwall pada siswa kelas V SD Negeri 06668 Medan Johor.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* melalui aplikasi Wordwall terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 066668 Medan Johor.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk banyak pihak, adapun manfaat penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Memproleh pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan di kelas, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dan minat belajar IPA Di Kelas V SD Negeri 066668 Medan Johor untuk meningkatkan mutu pendidikan.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat berguna untuk menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya