

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video interaktif, kuis digital, maupun platform daring terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan partisipasi serta minat belajar siswa (Harisi & Muhajir, 2024). Namun, pada kenyataannya pembelajaran di sekolah dasar masih banyak didominasi oleh media konvensional yang monoton, sehingga siswa kurang bersemangat mengikuti proses pembelajaran.

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut, diperlukan media pembelajaran berbasis digital yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Salah satu media yang dipilih dalam penelitian ini adalah wordwall, yaitu media pembelajaran berbasis web yang menyajikan materi dalam bentuk permainan edukatif seperti kuis, menjodohkan, pencarian kata, dan berbagai aktivitas interaktif lainnya. Wordwall dipilih karena karakteristiknya yang menyerupai permainan digital, sehingga sesuai dengan kebiasaan dan minat siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain. melalui wordwall, pembelajaran tidak lagi bersifat monoton, tetapi menjadi lebih menarik, menantang, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan partisipasi serta minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar karena memberikan pengalaman belajar yang interaktif sekaligus menyenangkan (Setyorini, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 27 Agustus 2025 di kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu Kecamatan Tanjung

Morawa, diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa tampak kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran pendidikan pancasila. Dari 25 siswa yang diamati, hanya 7 siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, sedangkan sebagian besar siswa lainnya cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Sebagian besar siswa juga terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru, seperti sibuk berbicara dengan teman atau memainkan benda lain saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang rendah ketika guru memberikan soal latihan dan mengerjakannya hanya karena diminta, bukan karena dorongan dari dalam diri sendiri. Kondisi ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah dan perlu ditingkatkan melalui penerapan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, berdasarkan informasi dari guru kelas, Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 101896 Kiri Hulu Kecamatan Tanjung Morawa ditetapkan sebesar 70. Nilai tersebut digunakan sebagai acuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran siswa. Siswa dinyatakan telah mencapai ketercapaian tujuan pembelajaran apabila memperoleh nilai ≥ 70 , sedangkan siswa yang memperoleh nilai < 70 dinyatakan belum mencapai ketercapaian pembelajaran. Namun pada kenyataannya, masih terdapat siswa yang belum mencapai standar KKTP tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu menumbuhkan minat belajar siswa secara optimal sehingga diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan strategi dan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Salah satu Solusi yang efektif adalah penggunaan media digital berbasis permainan seperti wordwall yang terbukti mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini menyajikan materi dalam bentuk permainan edukatif sehingga lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang senang belajar sambil bermain. Kebutuhan akan media tersebut sejalan dengan kondisi

pembelajaran di sekolah yang masih menunjukkan rendahnya keaktifan, perhatian dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan pancasila, sehingga pembelajaran belum sepenuhnya mampu menumbuhkan minat belajar siswa secara optimal.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan wordwall dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar. Namun demikian, mayoritas penelitian tersebut masih berfokus pada jenjang menengah (SMP/SMA), sementara kajian pada jenjang sekolah dasar khususnya terkait materi Pendidikan Pancasila masih terbatas. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD pada materi makna-makna pancasila.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa cenderung pasif, kurang antusias, jarang bertanya, dan enggan menjawab.
2. Media wordwall belum dimanfaatkan secara optimal.
3. Dibutuhkan media pembelajaran digital yang mampu melibatkan siswa secara aktif.
4. Belum adanya media yang mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa secara optimal.
5. Penelitian penggunaan Wordwall pada jenjang SD, khususnya materi Pendidikan Pancasila, masih terbatas.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi berupa aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini hanya mengkaji pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap minat belajar siswa, tanpa membahas aspek hasil belajar atau kemampuan kognitif lainnya. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas III SD Negeri 101896 Kiri

Hulu, Kecamatan Tanjung Morawa, Tahun Pembelajaran 2025/2026. Adapun materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada Makna-Makna Pancasila sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat minat belajar siswa sebelum diterapkan media pembelajaran Wordwall pada materi Makna-Makna Pancasila kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu Kec. Tanjung Morawa?
2. Bagaimana tingkat minat belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran Wordwall pada materi Makna-Makna Pancasila kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu Kec. Tanjung Morawa?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap minat belajar siswa pada materi Makna- Makna Pancasila kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu Kec.tanjung Morawa?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kondisi minat belajar siswa sebelum diterapkannya media wordwall pada materi makna-makna Pancasila kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu Kec. Tanjung Morawa.
2. Mengetahui kondisi minat belajar sesudah diterapkannya media wordwall pada materi makna makna Pancasila kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu Kec. Tanjung Morawa.
3. Menganalisis pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran wordwalll terhadap minat belajar siswa pada materi makna makna Pancasila kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu Kec. Tanjung Morawa.

1.6 Manfaat Penelitiann

1. Manfaat teoritis

- a. Memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu Pendidikan, khususnya tentang penggunaan media berbasis teknologi untuk meningkatkan minat belajar.

- b. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya terkait pembelajaran Pancasila di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktisi

- a. Bagi Guru : Memberikan referensi medis pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswanya.
- b. Bagi Siswa : Membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga minat belajar meningkat.
- c. Bagi Sekolah : menjadi bahan pertimbangan dalam pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti : Menambah pengalaman dalam melaksanakan penelitian Pendidikan berbasis media wordwall.

