

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Teknologi dan ilmu pengetahuan telah berkembang dengan cepat dari waktu ke waktu. Fenomena ini menyebabkan persaingan di berbagai aspek kehidupan, salah satunya ialah Pendidikan. Sebagai Upaya untuk menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas tinggi, maka kualitas pendidikan harus ditingkatkan. Pendidikan ialah salah satu hal yang paling penting untuk sukses, tapi banyak orang hanya berpikir terkait nilai pendidikan daripada membangun sumber daya manusia dengan mental yang kuat, pemikiran kritis, kepribadian yang baik, dan karakter yang sejati. Oleh karena itu, pemerintah, masyarakat, dan terutama orang tua perlu memberi perhatian yang lebih pada pendidikan. (Trianawati, Ardana, & Surya Abadi, 2020)

Menurut Komalasari dan Rahma (2019) terdapat beberapa faktor dapat memengaruhi keberhasilan pendidikan. Yang pertama ialah faktor dari internal peserta didik, yang berasal dari fisiologi dan psikologi peserta didik. Kedua ialah faktor eksternal, yang mencakup lingkungan sosial dan non sosial siswa. Selanjutnya ialah faktor pendekatan belajar, yang merupakan semua strategi atau pendekatan yang dipakai peserta didik untuk membantu mereka belajar. Keempat, adanya keinginan siswa adalah mengikuti kegiatan belajar ialah rasa suka atau senang, pernyataan yang lebih disukai, kesadaran peserta didik

untuk berpartisipasi dalam aktivitas belajar, dan memberi perhatian.  
(Komalasari & Rahmat, 2019)

Prianka (2020) memaparkan bila pada dasarnya, teknologi mempunyai banyak manfaat untuk kebaikan manusia. Dengan kemajuan teknologi, manusia dapat menghadapi banyak masalah dalam berbagai bidang kehidupan. Individu akan berjuang untuk mengikuti perkembangan yang ada. Upaya struktural diperlukan untuk mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi situasi tersebut agar peserta didik dapat menghadapi tantangan tersebut. Karena media memainkan peran penting dalam proses pembelajaran, pendidik harus dapat mengikuti penciptaan berbagai jenis media serta banyaknya pembaruan. Sebab media memiliki peran yang penting dalam pembelajaran, sebagai seorang pengajar atau guru hendaknya bisa mengikuti menciptakan media yang beragam dan pembaruan dari media

Observasi dan tes awal telah dilakukan untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik dan minat mereka dalam belajar pelajaran IPA. Pada test keterampilan berpikir kritis awal, didapatkan skor akhir 45 yang termasuk pada kategori rendah. Selanjutnya, observasi dan wawancara yang dilakukan, peneliti menyimpulkan rendahnya minat belajar peserta didik dengan beberapa temuan yaitu seperti berikut:

- a. Peserta didik merasa bosan dan tidak focus pada pembelajaran, serta terlihat bahwa peserta didik tidak bersemangat untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

- b. Kurang adanya keterlibatan peserta didik pada aktivitas pembelajaran yang terjadi karena pembelajaran hanya berfokus kepada guru tanpa adanya suatu interaksi atau umpan balik dari peserta didik.
- c. Media ajar bertumpu pada teknologi yang dipakai guru hanya memakai *powerpoint slides* yang mana pada pemakaiannya hanya memungkinkan adanya interaksi satu arah dan tidak melibatkan peserta didik.

Dapat disimpulkan dari temuan pada hasil observasi peneliti yakni rendahnya tingkat minat peserta didik dalam mengikuti aktivitas pembelajaran dan juga kemampuan mereka dalam berpikir kritis akibat belum sesuai pemakaian media dalam pembelajaran di kelas. Pemakaian media ajar pada aktivitas pembelajaran yang inovatif dan relevan juga sangat dibutuhkan pada proses pembelajaran di Indonesia yang saat ini memakai kurikulum terbaru yaitu Kurikulum Merdeka. Dimana saat ini pada Kurikulum Merdeka, ada penyesuaian mata pelajaran IPA yang digabungkan dengan IPS. Namun, pada penelitian kali ini, peneliti akan memakai khusus pelajaran IPA.

Fajriati (2024) dalam penelitiannya memaparkan bila rendahnya keterampilan peserta didik dalam berpikir kritis disebabkan oleh pemakaian media ajar yang belum sesuai dalam aktivitas belajar, maka pemakaian media ajar yang relevan diharapkan mampu menaikkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis serta minat peserta didik untuk belajar. Minat belajar dari peserta didik dapat didefinisikan sebagai ketertarikan dan dorongan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran tertentu. Penelitian telah dilakukan oleh Reshmayanti (2020) yang menghasilkan pemakaian media pembelajaran

yang interaktif menimbulkan adanya peningkatan yang positif pada minat siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Dimana dalam penelitiannya menemukan bahwa siswa yang menggunakan media pembelajaran terlihat lebih tertarik pada pelajaran dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa media pembelajaran.

Pemakaian media belajar digital selain mampu menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran juga mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis. Temuan pada penelitian tersebut menjelaskan bila media yang dipakai mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dan juga keterampilan berpikir kritis mereka di kelas. (Octavia dkk, 2024)

Hasil analisa diatas menjelaskan bila perlu diterapkannya media pembelajaran yang baru dan inovatif guna meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti aktivitas belajar mengajar dan juga memberikan peningkatan pada kemampuan mereka dalam berpikir kritis. Contoh inovasi yang dilakukan ialah dengan memadukan antar media pembelajaran dengan teknologi yang saat ini semakin berkembang melalui game edukasi. Game edukasi dapat membuat pembelajaran lebih santai dan menstimulasi peserta didik dalam belajar secara aktif dan kreatif dengan permasalahan yang diberi. Pemakaian permainan edukasi pada media pembelajaran juga mampu menstimulasi peserta didik untuk berlatih memecahkan masalah.

Salah satu contoh game edukasi untuk media pembelajaran yang direkomendasikan untuk dipakai oleh peserta didik ialah Wordwall. Wordwall

ialah suatu platform media pembelajaran online yang memungkinkan guru membuat permainan interaktif dan materi cetak untuk peserta didiknya. Media ini diharapkan mampu meningkatkan minat siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran di kelas dan dapat menciptakan aktivitas belajar yang lebih melibatkan siswa secara langsung sehingga collaborative learning bisa dilakukan dengan baik. Guru cukup memasukkan konten yang mereka inginkan dan Wordwall akan mengotomatiskan sisanya. Dalam pemakaiannya, Wordwall juga mampu dimanfaatkan sebagai alat penilaian seperti menyediakan pre-test, post tes, ulangan harian, remedial dan lainnya.

Memakai wordwall mempunyai beragam keuntungan, seperti tampilan yang menarik dan mudah dipakai; mampu membantu guru menyampaikan informasi; dan memungkinkan interaksi serta kontribusi siswa dalam aktivitas pembelajaran. Berikutnya, Wordwall bisa dijadikan salah satu pilihan guru untuk menambah minat belajar siswa serta menghasilkan peningkatan pada kemampuan mereka dalam berpikir kritis. Penelitian oleh Ma'rifah dan Mawardi (2022) mengatakan bahwa wordwall merupakan suatu inovasi yang bertujuan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan mampu menjadikan pembelajaran menjadi tidak monoton. Selanjutnya oleh Imanulhaq & Pratowo (2022), game wordwall mampu meningkatkan minat siswa dalam aktivitas pembelajaran sebab menimbulkan terjadinya perubahan sikap pada peserta didik selepas dilakukannya pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi tersebut, dimana peserta didik lebih terlibat dalam aktivitas belajar, berkeinginan untuk bertanya jika mengalami kesulitan dalam menjawab soal, dan pengumpulan tugas tepat waktu.

Pada pembelajaran IPA di SD N 1 Mantrianom, Wordwall ini belum pernah dipakai sebelumnya, maka dari itu perlu adanya penelitian untuk menemukan pengaruh media Wordwall pada minat siswa dalam aktivitas belajar serta kemampuan mereka dalam berpikir kritis.

## **B. Rumusan Masalah**

Pada penelitian kali ini, terdapat beberapa rumusan masalah antara lain:

1. Bagaimana pengaruh media Wordwall terhadap minat peserta didik pada pembelajaran IPA di SD N 1 Mantrianom?
2. Bagaimana pengaruh media Wordwall kepada kemampuan siswa dalam berpikir kritis pada pembelajaran IPA di SD N 1 Mantrianom?
3. Bagaimana hubungan antara minat dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran yang menggunakan wordwall sebagai media pembelajaran?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisa pengaruh media Wordwall pada minat siswa dalam aktivitas pembelajaran pembelajaran IPA di SD N 1 Mantrianom.
2. Menganalisa pengaruh media Wordwall pada kemampuan siswa dalam berpikir kritis pembelajaran IPA di SD N 1 Mantrianom.
3. Menganalisa hubungan antara minat dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran wordwall.

## **D. Manfaat Penelitian**

Peneliti berharap bahwa penelitian yang telah dilakukan mampu menghasilkan pengaruh serta manfaat, beberapa manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini seperti:

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Output dari studi ini mampu menambah pemahaman dalam peningkatan tahap belajar utamanya ketika pemakaian media.
- b. Output pemakaian media belajar interaktif game ini dapat menjadi landasan dalam peningkatan pemakaian media belajar bertumpu pada teknologi, maka dapat memungkinkan kemudahan dalam proses pembelajaran.
- c. Memperkaya bahan kajian pustaka pada jurusan Magister Pendidikan Dasar serta dapat dipakai menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Pengajar**

Mampu memberi inovasi dan variasi pada tahapan belajar. Pemakaian media pembelajaran interaktif bertumpu pada game Wordwall ini akan membuat proses pemberian materi lebih mudah bagi guru dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik.

#### **b. Bagi Peserta didik**

Diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar dan materi yang disampaikan oleh pengajar akan lebih

ringan dipahami dengan menggunakan media belajar interaktif yang bertumpu pada game Wordwall. Media belajar ini bukan sekedar berisi materi namun juga menawarkan latihan soal yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini mampu dipakai seperti rujukan atau acuan untuk penelitian yang serupa, utamanya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran.

**E. Ruang Lingkup Penelitian**

Peneliti membuat batasan masalah pada ruang lingkup penelitian untuk mencegah orang salah memahami topik penelitian. Dalam penelitian ini, media yang dipakai ialah media pembelajaran interaktif bertumpu pada game yang memakai platform Wordwall, materi magnet, listrik, dan teknologi untuk kehidupan. Media ini juga disertai dengan soal-soal kuis dengan bentuk permainan.