

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh dan meningkatkan ilmu pengetahuannya. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan bernegara.”

Pendidikan diselenggarakan dengan tujuan, yaitu untuk memotivasi, mendukung, mendorong dan membimbing perkembangan minat, bakat, dan potensi setiap individu. Pendidikan merupakan landasan utama dalam membentuk masyarakat agar dapat membangun peradaban yang lebih sejahtera. Karena kehidupan selalu berpacu dan selaras dengan gerak zaman, dan seiring dengan gerak zaman, selalu timbul persoalan-persoalan yang tidak pernah terpikirkan oleh masyarakat. Dalam menjalani hidupnya manusia tidak bisa lepas dan tergantung pada lingkungannya, baik lingkungan keluarga, lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat (Setiawan, T. (2023)).

Dalam dunia pendidikan, pendidik tentunya harus mampu memahami pemanfaatan teknologi dan informasi agar proses pembelajaran tidak hanya mengandalkan metode pengajaran saja. Dalam proses kegiatan

belajar mengajar, guru harus bisa membuat suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak cepat jenuh dan bosan. Mata pelajaran bahasa Indonesia di UPT SDN 2 Makale khususnya di kelas V sampai saat ini masih dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan kurang diminati oleh sebagian peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara kepada sebagian peserta didik bahwa pemahaman mereka dalam proses pembelajaran dirasakan kurang karena dalam proses pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah yang menjadi pilihan utama strategi pembelajaran. Selain dari pada itu, pembelajaran yang hanya menggunakan metode-metode lama yang mana guru hanya menerangkan dan memberi tugas kepada peserta didik dan kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan pada akhirnya proses belajar-mengajar menjadi tidak menarik dan terkesan membosankan.

Mengingat tanggung jawab yang begitu besar yang dipikul oleh seorang guru, maka seorang guru harus menyadari, bahwa ia sebagai guru yang merupa tenaga lapangan yang langsung melaksanakan pendidikan dan sebagai ujung tombak, keberhasilan pendidikan. Hamalik (dalam Wahyuningtyas,2020:24) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan alat yang sangat dibutuhkan oleh guru untuk membantu peserta didik dalam

memahami suatu konsep ketika belajar, terutama media yang dapat dioperasionalkan sendiri oleh peserta didik (Islami, I., & Dafit, F. (2023).

Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan sebagai solusi dalam permasalahan ini. Sebuah media pembelajaran yang dapat mudah untuk digunakan oleh siapapun, untuk itu peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian terkait media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa indonesia. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu *wordwall*, seperti yang diungkapkan (Maghfiroh, 2020) dalam penelitiannya, bahwa media *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa.

Wordwall adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk mempelajari suatu bahasa atau sebagai tes untuk melihat seberapa baik siswa memahami apa yang mereka pelajari. *Wordwall* merupakan salah satu kuis soal pembelajaran sebagai permainan pembelajaran dari berbagai mata pelajaran dan telah menunjukkan peningkatan hasil pembelajaran melalui pembelajaran berbasis permainan (Surahmawan, A. N. I., dkk. (2021).

Aplikasi *Wordwall* ini sangat mudah digunakan dan dapat diakses melalui website dan diputar ulang atau digunakan untuk pekerjaan siswa. Fanny mengatakan penelitiannya menunjukkan bahwa kata-kata atau aplikasi dinding ini berguna dalam menjawab pertanyaan siswa (Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Hasil tugas dapat digunakan dalam penilaian yang dilakukan guru.

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang dapat diakses dan digunakan siswa dalam bentuk permainan. Aplikasi *Wordwall* ini dapat digunakan pada semua pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia(KBBI) motivasi adalah dorongan yang timbul dari diri seseorang secara sadar maupun tidak sadar untuk melakukan sesuatu tindakan dengan tujuan tertentu. Motivasi adalah kekuatan yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan (Oktiani, I. (2020). motivasi adalah keinginan atau dorongan yang ada pada diri seseorang untuk melakukan sesuai tujuan yang akan dicapainya (Prasojo, 2020). motivasi adalah suatu perubahan energi yang ada pada diri individu yaitu munculnya aksi agar mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi belajar ialah faktor penting adanya aktivitas & hasil pembelajaran yang berada dalam aspek psikologis siswa (Febnasari et al., 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di UPT SDN 2 Makale bahwa Guru sudah menggunakan media dan teknologi pada saat proses pembelajaran berlangsung namun dominan menggunakan metode ceramah. Guru pada abad 21 ini diharuskan sudah mampu menggunakan metode ataupun cara mengajar yang kreatif dan inovatif dengan bantuan media online sehingga peserta didik mempunyai perubahan dalam mendapatkan ilmu serta lebih termotivasi dalam belajarnya. Dan dari hasil pengamatan siswa di kelas V yang berjumlah 27 orang, 20 peserta didik ada

yang bermain didalam kelas, mengganggu teman yang belajar dan suka keluar dari dalam kelas, mereka merasa bosan.

Penelitian yang terkait dengan judul ini yaitu penelitian yang dilakukan Hamdan dalam bukunya “Media Pembelajaran Efektif”, pembelajaran adalah suatu proses dimana siswa berinteraksi dengan guru dan mata pelajaran lain serta memerlukan dukungan media yang tepat. Guru hendaknya dapat menemukan media yang tepat untuk digunakan siswa dalam pembelajaran (Batubara, H. H. (2020)). Oleh karena itu, diharapkan penggunaan media *Wordwall* di UPT SDN2 Makale dapat efektif dan pembelajaran siswa tidak membosankan saat belajar Belajar menggunakan permainan seperti aplikasi *Wordwall* juga akan mempengaruhi nilai mereka.

Penelitian lainnya yaitu dilakukan oleh (P. M. Sari & Yarza, 2021) *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran daring maupun tatap muka. Beberapa kelebihan *wordwall* yaitu free untuk pilihan basic dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui *whatsapp*, *google classroom*, maupun yang lainnya. Software ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan. Sejalan dengan Putri (2020), yang menyatakan bahwa *wordwall* dapat memudahkan siswa memahami materi

pelajaran melalui daring maupun pada saat tatap muka, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa.

Dari uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian, yaitu “**Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall Web* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V UPT SDN 2 Makale**”.

B. Rumusan Masalah

1. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka disusun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: bagaimana media pembelajaran berbasis *wordwall web* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V UPT SDN 2 Makale?

2. Pemecahan masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka merencanakan pemecahan masalah melalui peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan situs *wordwall web* sebagai media dalam pembelajaran. Alasan menggunakan situs *wordwall web* dikarenakan *wordwall web* merupakan situs yang menarik yang bersifat interaktif karena situs ini berbasis games edukasi yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi belajar.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall web* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V UPT SDN 2 Makale.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1) Manfaat Teoritis

Mendapat pengetahuan tentang penggunaan situs *wordwall* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar.

2) Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru SD, adalah mendapat pengalaman secara langsung dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan situs *wordwall*.
- b. Bagi Siswa, sangat bermanfaat untuk melatih pengetahuan tentang situs *wordwall* dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar.
- c. Bagi Sekolah, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada kurikulum merdeka kelas V UPT SDN 2 Makale.
- d. Bagi pembaca, sebagai bahan acuan dan referensi bagi peneliti yang akan meneliti masalah yang relevan dengan penelitian ini.