

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pendidikan. Menurut Slameto, minat adalah rasa suka dan keterikatan pada suatu kegiatan tanpa paksaan dari pihak luar. Dalam konteks pembelajaran, minat belajar berarti kecenderungan hati yang tinggi untuk secara aktif terlibat dalam proses memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi umumnya menunjukkan sikap aktif, semangat, dan tekun dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, siswa dengan minat belajar rendah cenderung kurang berpartisipasi, tidak fokus, dan kurang termotivasi untuk memahami materi (Slameto, 2010:180). Sardiman menambahkan bahwa minat belajar merupakan dorongan internal yang memunculkan rasa senang terhadap kegiatan belajar, sehingga menimbulkan perhatian yang konsisten dan motivasi yang stabil selama proses pembelajaran (Sardiman, 2014:75).

Faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di antaranya adalah lingkungan belajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan peran guru dalam mengelola kelas. Guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Asrori, bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sekaligus mengurangi kejenuhan belajar (Asrori, 2013:87).

Seiring perkembangan teknologi dan informasi yang pesat saat ini menuntut setiap individu untuk mengikuti arus perubahan serta menarik perhatian dengan meluncurkan inovasi-inovasi baru. Salah satu bidang yang terpengaruh adalah media pembelajaran. Di era dimana aplikasi digital berkembang dengan sangat cepat, para guru diharapkan mampu mengikuti perkembangan teknologi, terutama dalam hal memanfaatkan dan

mengoptimalkan media digital sebagai alat untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Dengan demikian, guru dapat menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Saat ini, media pembelajaran bisa dirancang dengan cara yang lebih mudah dan cepat menggunakan berbagai aplikasi digital (Sahanata, 2022:12).

Penggunaan aplikasi digital sebagai media pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi siswa sekolah dasar. Di era digital saat ini, siswa umumnya sudah akrab dengan berbagai aplikasi, namun penting untuk mengenalkan mereka pada aplikasi edukatif yang bermanfaat. Dengan demikian, siswa akan lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar mengajar yang interaktif, alih-alih merasa bosan dengan pembelajaran yang berpusat hanya pada guru. Ketika siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan teknologi secara kreatif, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

Teknologi yang terus berkembang membuka peluang bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Aplikasi digital memungkinkan penyampaian materi dengan cara yang menarik dan memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang disampaikan. Saat ini, banyak sekali aplikasi pembelajaran yang tidak hanya menarik minat belajar siswa, tetapi juga mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pemanfaatan teknologi ini diharapkan mampu mendorong siswa untuk menggunakan aplikasi digital secara positif dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan lebih optimal (Sahanata, 2022:13).

Perkembangan teknologi dan digital saat ini sangat pesat dan dapat mempengaruhi perbedaan zaman ke zaman, termasuk dalam bidang pendidikan. Terutama dalam konteks pendidikan dasar, adaptasi dalam perkembangan teknologi baru sangatlah penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran karena sangat efektif dan efisien. Salah satu inovasi yang signifikan dalam pembelajaran adalah sebuah aplikasi digital karena di dalam sebuah aplikasi digital terdapat sebuah fitur menu yang memudahkan dalam proses

pembelajaran interkatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Marista & Salsabila,2021:94).

Salah satu media pembelajaran interaktif berbentuk aplikasi digital adalah Wordwall. Wordwall merupakan aplikasi yang menyediakan berbagai fitur menu yang interaktif seperti kuis teka-teki silang dan permainan yang dirancang untuk menarik minat perhatian siswa. Dengan menggunakan Wordwall, guru dapat memberikan materi belajar yang sangat menarik dan juga untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dalam proses belajar. Hal ini sangat penting terutama dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang sering dianggap membosankan jika disampaikan dengan cara biasa atau tradisional.

Aplikasi ini digunakan untuk penyampaian materi pelajaran yang disajikan dengan menggunakan audio-visual yang dapat menarik perhatian siswa serta meningkatkan minat belajar siswa, khususnya siswa tingkat dasar, aplikasi Wordwall mampu meningkatkan interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Wordwall merupakan salah satu aplikasi digital yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran maupun sebagai alat evaluasi. Aplikasi digital Wordwall memiliki banyak kelebihan salah satu diantaranya adalah dapat diakses secara gratis dengan hanya mendaftar akun dengan menggunakan alamat e-mail, dengan demikian kita dapat memilih beberapa template yang tersedia (Nadial, 2022:1925).

Meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah perlu adanya sebuah pembelajaran yang mengedepankan peran aktif dari siswa sebagai subjek dari pembelajaran tersebut. Hal ini perlu dilakukan agar siswa dapat lebih berperan aktif terhadap pembelajaran yang diselenggarakan di kelas dan mereka dapat ikut andil dalam penentuan arah pembelajaran. Selain itu juga adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat perubahan paradigma dalam pendidikan telah mengubah peran tradisional seorang guru. Guru kini harus beradaptasi menjadi fasilitator pembelajaran, pemandu, dan kolaborator yang mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Guru perlu memiliki kemampuan untuk menguasai

dan memahami pengintegrasian teknologi dalam suatu pembelajaran, pembaruan pembelajaran sejarah membuat guru dan siswa harus melakukan adaptasi agar pembelajaran sejarah di kelas menjadi lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif. Kebutuhan belajar dari siswa yang beragam membuat guru harus merancang pembelajaran dengan konsep pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa (Dulha, 2024:2).

Penelitian mengenai aplikasi Wordwall sebagai penunjang dalam proses pembelajaran sudah banyak dilakukan. Berikut penelitian terdahulu yang peneliti gunakan sebagai rujukan dan dasar yang mendukung pada penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Deni Okta Nadia,dkk. (2022) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan aplikasi Wordwall pada kelas, siswa terlihat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan interaksi antar siswa dan guru, guru dan siswa, serta siswa dan siswa. Perbedaan dengan penelitian yang saat ini dilakukan yaitu bahwa proses pembelajaran menggunakan aplikasi Wordwall tidak hanya aktif dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan interaksi antar siswa dan guru, guru dan siswa, serta siswa dan siswa. Akan tetapi juga dapat meningkatkan minat dan inovasi belajar siswa, serta pembelajaran jadi menarik dan tidak membosankan (Nadia, 2022).

Kelebihan penggunaan aplikasi Wordwall dalam proses pembelajaran pada tingkat sekolah dasar bisa melalui handphone bahkan juga bisa digunakan di laptop secara online. Dan belajar menjadi seru tidak monoton dan tidak membosankan. Serta dapat diakses Secara gratis dengan hanya mendaftar akun dengan menggunakan alamat e-mail, dengan demikian dapat memilih beberapa template yang tersedia. Adapun kekurangan yaitu jaringan atau koneksi internet yang tidak stabil ataupun sedang trobel. Sehingga ketika pembelajaran menggunakan aplikasi Wordwall materi yang disampaikan kurang efektif karena materi yang di sampaikan terpotong potong atau (ngeleg).

Adapun yang membuat siswa lebih minat belajar pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan aplikasi Wordwall yaitu karena aplikasi ini seperti game banyak template kuis aplikasi wordwall yang tersedia seperti wujud soal opsi ganda (quiz), misteri silang (crossword), memilah kartu ataupun mencocokkan gambar (matching pairs), memasang jawaban yang pas (find the match), dan sebagainya, nah itulah yang membuat siswa lebih minat dan termotivasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui aplikasi Wordwall, guru, siswa ataupun siswi tidak hanya berpatok ke buku yang tentu terbatas materi di dalamnya, dengan menggunakan aplikasi wordwall guru juga lebih mudah mengakses berbagai macam template yang sudah tersedia di dalam media wordwall, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, agar pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan. Sehingga ketika pembelajaran yang berlangsung siswa senang, dan materi yang disampaikan bisa maksimal. Apabila pembelajaran siswa ataupun siswi yang sudah maksimal maka materi yang disampaikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil observasi awal di MI Ihyaul-Ulum Kedungpring Mojokerto pada 3 Agustus 2024 menunjukkan bahwa sebelum penggunaan Wordwall, pembelajaran SKI masih didominasi metode ceramah dengan sumber utama dari buku teks. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, mencatat materi, dan mengerjakan tugas, tanpa adanya interaksi yang bermakna. Kondisi ini mengakibatkan sebagian besar siswa kurang aktif dalam pembelajaran, menunjukkan minat belajar rendah, dan hasil belajar masih banyak yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Guru mata pelajaran SKI menyampaikan bahwa pembelajaran menjadi monoton dan membosankan, sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru mulai memanfaatkan Aplikasi Wordwall. Melalui Wordwall, pembelajaran menjadi lebih interaktif karena siswa dapat mengikuti kuis, mencocokkan gambar, atau bermain teka-

teki terkait materi SKI. Respon siswa terhadap penggunaan media ini cukup positif, ditandai dengan meningkatnya partisipasi dalam kegiatan kelas dan suasana belajar yang lebih hidup. Namun, kendala yang dihadapi adalah ketergantungan pada koneksi internet yang stabil, sehingga apabila jaringan terganggu, proses pembelajaran menjadi terhambat. (Hasil wawancara guru SKI, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Wordwall bukan hanya sebagai inovasi teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi guru untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran SKI. Oleh karena itu, penelitian tertarik untuk meneliti “Strategi Pembelajaran Guru Melalui Aplikasi Wordwall dalam Peningkatan Minat belajar siswa SKI di MI Ihyaul-Ulum Kedungpring Sooko Mojokerto”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penelitian ini dapat diidentifikasi dengan beberapa masalah antara lain sebagai berikut:

1. Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI, ditandai dengan kurangnya keaktifan, motivasi, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.
2. Metode pembelajaran yang monoton dan kurang memanfaatkan media pembelajaran digital, sehingga pembelajaran SKI terasa membosankan bagi siswa.
3. Kendala dalam penerapan aplikasi Wordwall, khususnya ketergantungan pada koneksi internet yang stabil yang dapat menghambat proses pembelajaran.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi Fokus utama penelitian ini adalah bagaimana strategi, cara Peningkatan, faktor pendukung dan penghambat minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) melalui penggunaan aplikasi Wordwall di MI Ihyaul-Ulum Kedungpring Sooko Mojokerto.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana strategi pembelajaran guru melalui aplikasi Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa Sejarah Kebudayaan Islam di MI Ihyaul-Ulum Kedungpring Sooko Mojokerto?
2. Bagaimana cara meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui aplikasi Wordwall?
3. Apa saja faktor yang mendukung dan menghambat implementasi strategi pembelajaran melalui aplikasi Wordwall di MI Ihyaul-Ulum Kedungpring Sooko Mojokerto?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian di atas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mendeskripsikan strategi guru dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui aplikasi Wordwall di MI Ihyaul-Ulum Kedungpring Sooko Mojokerto.
2. Untuk mendeskripsikan cara-cara yang digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui aplikasi Wordwall.
3. Untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang mendukung dan menghambat implementasi strategi pembelajaran melalui aplikasi Wordwall di MI Ihyaul-Ulum Kedungpring Sooko Mojokerto.

F. Manfaat Penelitian

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat tersebut dirinci sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teori mengenai strategi pembelajaran, khususnya dalam penggunaan aplikasi Wordwall pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Temuan ini diharapkan menjadi

referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan penelitian serupa di masa depan.

2. Secara Praktis

Penelitian ini bermanfaat secara langsung bagi pihak-pihak berikut:

a. Bagi Guru

Sebagai masukan atau referensi dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, terutama dalam peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI menggunakan aplikasi Wordwall.

b. Bagi Siswa

Sebagai pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan. Melalui aplikasi Wordwall, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga meningkatkan antusiasme dan pemahaman terhadap materi SKI.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan pertimbangan dan pembandingan untuk penelitian selanjutnya, khususnya yang meneliti strategi pembelajaran berbasis media digital dalam meningkatkan minat belajar siswa.

