

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran dari kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang memfokuskan siswanya terhadap fakta-fakta, konsep, dan generalisasi yang berhubungan dengan kondisi sosial masyarakat. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi Warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Baihaqi dkk., 2018).

Mata pelajaran IPS dipersiapkan bagi siswa untuk dapat menghadapi segala tantangan zaman yang selalu bergerak secara dinamis. Disamping itu implementasinya terhadap siswa yakni mampu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terhadap masalah sosial masyarakat, keterampilan dalam menganalisis fakta-fakta yang terjadi di sekitarnya, dan memiliki sikap positif dalam menyikapi permasalahan sosial. Dalam hal ini tujuan pembelajaran IPS dapat dimaknai bahwasannya mencakup pada tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor yang seluruhnya memiliki tujuan untuk dapat mendorong dan memperluas akan pengetahuan dan pemahaman siswa. Dan di masa yang akan datang hal tersebut dapat menjadikan siswa sebagai warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut salah satunya perlu menumbuhkan minat belajar kepada siswa. Minat belajar sebagai salah satu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa terhadap aktivitas belajar (Hartati dkk., 2020). Siswa yang memiliki minat selama proses pembelajaran cenderung menunjukkan perilaku maupun sikap yang positif seperti perasaan senang, adanya ketertarikan serta aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dan karena minat tersebut siswa akan terus melakukan apa yang mereka sukai tanpa ada paksaan. Disamping itu tingginya minat dalam belajar membuat siswa cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Sebaliknya siswa yang minatnya kurang terhadap belajar, maka memperoleh hasil belajar yang rendah. Karena minat turut memengaruhi hasil belajar (Ricardo & Meilani, 2017). Hal senada juga disampaikan oleh Aprijal dkk., (2020), bahwa minat belajar sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat, maka siswa tidak akan belajar dengan baik sebab tidak menarik baginya. Siswa akan malas belajar dan tidak akan mendapatkan kepuasan dari pelajaran tersebut. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari sehingga dapat meningkatkan hasil Belajar.

Hasil pra-penelitian yang dilakukan peneliti pada tanggal 24 Februari 2022 di SMP Negeri 242 Jakarta menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas VIII masih relatif rendah. Pra-penelitian ini dilakukan melalui kuesioner atau angket yang dibagikan kepada siswa. Diketahui bahwa perasaan senang atau kesukaan siswa terhadap mata pelajaran IPS sebesar 64%, perhatian siswa selama mengikuti pembelajaran sebesar 51,2%, ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran sebesar 52,8%, dan keterlibatan atau partisipasi siswa selama pembelajaran

berlangsung sebesar 40,8%. Melalui hasil pra-penelitian ini membuktikan bahwa masih banyak siswa dengan minat yang rendah terhadap mata pelajaran IPS yang terlihat dari perilaku dan sikapnya. Rendahnya minat ini membuat siswa kurang aktif dalam berdiskusi maupun sesi tanya jawab, mudah merasa bosan serta tidak jarang siswa mengumpulkan tugas atau pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru tidak tepat waktu. Kondisi tersebut karena selama proses pembelajaran berlangsung media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi ajar kurang menarik dan membuat proses pembelajaran monoton. Media pembelajaran yang digunakan hanya berasal dari buku paket sehingga terkesan pembelajaran hanya berpusat pada guru.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti saat Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di SMP Negeri 242 Jakarta juga menunjukkan rata-rata hasil Ujian Tengah Semester Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII Tahun Pelajaran 2021/2022 masih terdapat siswa yang belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 80. Kelas VIII E menjadi kelas yang memperoleh nilai rata-rata tertinggi yaitu 78,6. Kemudian diikuti oleh kelas VIII G yaitu 77,7, kelas VIII F yaitu 77,3, kelas VIII D yaitu 76,7, kelas VIII B yaitu 74,9, kelas VIII C yaitu 74,7 dan kelas VIII A memperoleh nilai rata-rata terendah yaitu 71,6. Terkait kondisi tersebut memperlihatkan minat turut memengaruhi hasil belajar, hal ini karena ketertarikan dan keingintahuan yang ada dalam diri siswa terhadap materi-materi IPS yang diperoleh dari pengajaran guru sesuai dengan minatnya sehingga hasil yang terbaik dapat dicapai.

Bagi seorang guru membangun pemahaman siswa menjadi tugas utama dalam mengajar. Pemahaman tersebut dapat dibangun dengan melibatkan teknologi agar setiap hambatan maupun kesulitan selama proses pembelajaran dapat teratasi. Pembelajaran IPS yang melibatkan inovasi-inovasi baru sehingga berefek lebih baik terhadap siswa. Guru harus bisa melihat situasi serta kebutuhan siswa selama proses pembelajaran agar minatnya terhadap belajar IPS dapat tumbuh. Dalam kegiatan mengajar guru memanfaatkan teknologi dan memiliki kemampuan melalui media pembelajaran untuk bisa membantu siswa dalam meningkatkan kembali minat belajarnya yang turun akibat materi yang disampaikan kurang menarik.

Untuk itu dalam mengatasi hambatan siswa dalam menumbuhkan minat belajar terhadap mata pelajaran IPS salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi yang menarik dan inovatif. Media aplikasi sebagai alat atau sarana bagi siswa untuk membantu menyampaikan materi pelajaran terutama dalam materi IPS. Karakteristik mata pelajaran IPS yang menekankan pada kemampuan menghafal sehingga media aplikasi yang tepat untuk diterapkan yakni mampu memberi efek menarik perhatian siswa serta membantunya dalam menguasai materi ajar yang dibutuhkan. Disamping itu perubahan zaman yang terus mengalami globalisasi mendorong guru untuk menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi sehingga proses pembelajaran juga dapat berjalan efektif dan inovatif.

Seperti halnya penggunaan media aplikasi *Wordwall* menjadi salah satu upaya bagi guru agar pembelajaran dapat disampaikan secara efektif dan inovatif.

Pemanfaatannya dengan menggunakan teknologi sehingga memberikan kemudahan terutama dalam berinteraksi, membangun komunikasi, dan menumbuhkan minat belajar siswa (P. M. Sari & Yarza, 2021). *Wordwall* menjadi daya tarik bagi siswa dalam menumbuhkan minat belajar karena karakteristiknya yang inovatif yakni dikemas dalam bentuk *games*. Selain itu guru bisa menggunakan *Wordwall* secara *online*. Kemudian, penyampaian materi yang sedang dipelajari melalui beberapa permainan membuat siswa tertarik dan memungkinkan untuk saling bersaing serta memacu siswa lainnya. *Wordwall* juga menjadi media aplikasi dalam bentuk kuis, menjodohkan, membuka kotak serta *template* lainnya, hal tersebut pula yang menambah keseruan saat menggunakannya. Manfaat dari penggunaan *Wordwall* juga diharapkan menjadi solusi yang tepat untuk menumbuhkan minat belajar siswa terutama dalam penyajian materi IPS secara efektif dan inovatif.

Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Gandasari & Pramudiani (2019), menyebutkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Selama menerapkan penggunaan aplikasi *Wordwall* siswa menunjukkan sikap yang baik dan cenderung termotivasi dalam menjawab soal tugas dengan benar dan tepat waktu. Selain itu adanya fitur berupa *template* pada aplikasi *Wordwall* menjadi daya tarik yang membuat siswa termotivasi untuk belajar. Kemudian penelitian yang dilakukan Sari dkk., (2021), menyimpulkan bahwa penggunaan media *game* kuis berbasis *android* (*Wordwall*) berpengaruh pada peningkatan hasil belajar mata pelajaran Sejarah. Penelitian ini

menggunakan pendekatan eksperimen. Hasil penelitian ini dapat terlihat dari perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 86,18 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 62,79.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan penggunaan *Wordwall* mampu menjadi media pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan karakteristik siswa maupun pada mata pelajaran lainnya seperti IPA dan Sejarah terutama di jenjang pendidikan sekolah dasar dan sekolah menengah atas. Oleh karena itu alasan peneliti lainnya untuk melakukan penelitian tersebut karena belum ada yang membahas pengaruh penggunaan media aplikasi *Wordwall* di jenjang pendidikan sekolah menengah pertama dan penerapannya pada mata pelajaran IPS.

Sehubungan dengan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 242 Jakarta”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS?
2. Seberapa besar pengaruh penerapan media aplikasi *Wordwall* terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 242 Jakarta?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media aplikasi *Wordwall* pada minat belajar siswa?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka perlu adanya pembatasan terhadap masalah. Maka dalam penelitian ini membatasi masalah pada pengaruh penggunaan media aplikasi *Wordwall* terhadap minat belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 242 Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah di atas, maka permasalahan yang akan dipecahkan pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan media aplikasi *Wordwall* terhadap minat belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 242 Jakarta?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui informasi tentang pengaruh penggunaan media aplikasi *Wordwall* terhadap minat belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 242 Jakarta?

F. Manfaat dan Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoretis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai ada atau tidak adanya pengaruh penggunaan media aplikasi *Wordwall* terhadap minat belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 242 Jakarta.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti-peneliti lain yang serupa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pengajar, dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam menyajikan materi dengan penggunaan media aplikasi *Wordwall*.
- b. Bagi peserta didik, dapat dijadikan sebagai sarana dalam memahami materi IPS.
- c. Bagi peneliti, dapat dijadikan sumber wawasan serta pengetahuan mengenai penerapan media aplikasi *Wordwall*.

