

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era globalisasi telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Transformasi digital yang terjadi mendorong pergeseran paradigma pembelajaran, dari yang semula berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang lebih menekankan keaktifan dan keterlibatan peserta didik. Peserta didik masa kini memiliki karakteristik yang lebih visual, interaktif, dan dekat dengan teknologi sehingga menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar mampu mempertahankan perhatian serta meningkatkan minat dalam belajar.

Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting di dalam kehidupan yang bertujuan untuk menentukan kualitas sumber daya manusia dan menentukan kemajuan suatu bangsa atau masyarakat.<sup>1</sup> Dalam Undang-undang Nomor 20 Pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

---

<sup>1</sup> Apriyanti Widiyansyah, "Peranan Sumber Daya Pendidikan sebagai Faktor Penentu dalam Manajemen Sistem Pendidikan," *Jurnal Humaniora* 18, no. 2 (2018). h. 231

Pendidikan diartikan sebagai suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan dengan tujuan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien serta suasana belajar yang menyenangkan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya.<sup>2</sup> Pendidikan juga dapat diartikan sebagai salah satu sarana yang digunakan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Masa depan dan kemajuan bangsa terletak pada kemampuan peserta didik dalam mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan.<sup>3</sup> Seiring dengan perkembangan zaman, dunia telah memasuki era globalisasi dan perubahan yang berlangsung dengan sangat cepat. Hal ini ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam bidang ekonomi, informasi, dan komunikasi, yang berdampak pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan dapat dilihat dari semakin beragamnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, yang bertujuan untuk mendukung dan mempermudah tugas para guru.

Proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan peserta didik yang memiliki tujuan yang sama, yaitu meningkatkan minat serta prestasi belajar siswa. Ketertarikan peserta didik terhadap suatu mata pelajaran dapat meningkatkan rasa nyaman dan mempermudah pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Hal ini berkontribusi dalam menumbuhkan rasa ingin tahu serta merangsang pola

---

<sup>2</sup> Aiman Faiz, "Program Pembiasaan Berbasis Pendidikan Karakter Di Sekolah," *Jurnal PGSD* 5, no. 2 (2019): h. 1–10, <https://doi.org/10.32534/jps.v5i2.741>.

<sup>3</sup> Muhsinah Annisa dan Listiani -, "Pemahaman Aspek-Aspek dalam Hakikat Sains (Nature of Science) oleh Guru Sekolah Dasar di Wilayah 4P (Pedalaman, Perbatasan, Perkotaan, dan Pesisir)," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1, no. 4 (2017): h. 241, <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i4.12709>.

pikir secara positif.<sup>4</sup> Dalam konteks pembelajaran, keterlibatan aktif siswa yang didorong oleh minat belajar memiliki peran krusial karena dapat memperkuat daya ingat, meningkatkan konsentrasi, serta mengurangi kejenuhan selama proses belajar berlangsung. Untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat ditentukan oleh adanya minat belajar pada peserta didik. Dalam hal ini, guru berperan penting sebagai fasilitator yang bertugas menumbuhkan minat belajar melalui berbagai strategi dan metode pembelajaran yang efektif.<sup>5</sup> Salah satu faktor utama yang dapat meningkatkan minat belajar adalah pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta menghindarkan siswa dari rasa jenuh selama proses belajar mengajar berlangsung.

Sebagaimana dikemukakan oleh Hamalik penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mampu menumbuhkan minat dan keinginan baru pada peserta didik, serta meningkatkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar. Bahkan, media pembelajaran juga dapat memberikan dampak psikologis terhadap siswa. Pemanfaatan media pada tahap awal pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektivitas proses belajar serta mempermudah penyampaian materi. Selain itu media pembelajaran berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa, menyajikan data secara menarik dan akurat, memudahkan proses penafsiran, serta merangkum informasi agar lebih padat dan mudah

---

<sup>4</sup> Tri Yuliono dkk., "Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia," *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2018): h. 77.

<sup>5</sup> Faulina Sundari, "Peran Guru Sebagai Pembelajar Dalam Memotivasi Peserta Didik Usia Sd," *Journal lppmunindra* 1, no. 1 (2017): h. 65.

dipahami. Sejalan dengan hal tersebut, Yunus dalam bukunya *Attarbiyatu wa Ta'lim* menyatakan bahwa:

“Bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman. Orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarnya”.<sup>6</sup>

Selanjutnya, Ibrahim menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, karena mampu menumbuhkan rasa senang dan kegembiraan pada peserta didik serta memperbarui semangat belajar mereka. Selain itu media pembelajaran juga membantu memperkuat pemahaman siswa serta menjadikan proses pembelajaran lebih hidup dan bermakna.<sup>7</sup> Pada tahap awal proses pembelajaran, media memiliki peranan penting dalam menarik perhatian serta meningkatkan motivasi peserta didik. Pemanfaatan media pada fase pra-instruksional dapat menumbuhkan minat belajar siswa, sehingga berpotensi mendukung kelancaran dan keberhasilan proses pembelajaran pada tahap berikutnya. Berbagai jenis media dapat merangsang pemikiran dan pemahaman siswa secara efektif, menjaga fokus perhatian mereka, dan memberikan dukungan melalui contoh-contoh relevan. Media pembelajaran juga dapat mengungkap potensi tersembunyi siswa yang menjadi sumber motivasi dalam proses belajar. Minat belajar yang kuat sangat penting untuk mencapai hasil belajar optimal, sehingga harus menjadi perhatian utama guru.

---

<sup>6</sup> Sapriyah, “Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no. 1 (2019). h. 474

<sup>7</sup> Amelia Putri Wulandari dkk., “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education 5*, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

Media memiliki empat peran utama dalam pembelajaran yaitu pada tahap tindak lanjut, meningkatkan partisipasi aktif siswa, penyajian materi, dan tahap pra-instruksional. Dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran semakin bervariasi dan berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan dari guru kepada siswa, serta memungkinkan siswa belajar secara mandiri. Media menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan jelas, meningkatkan pemahaman tanpa kehadiran guru secara langsung. Oleh karena itu, media sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Guru berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik melalui penggunaan media yang inovatif dan kreatif, sehingga

mampu meningkatkan keterlibatan serta minat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran juga sejalan dengan prinsip pendidikan dalam Islam, sebagaimana tercantum dalam Surah Al-Baqarah ayat 31.:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

صَادِقِينَ

Berdasarkan Tafsir Kementerian Agama RI, ayat ini menjelaskan bahwa Allah SWT. mengajarkan kepada Nabi Adam a.s. nama-nama benda beserta fungsi dan kegunaannya. Proses tersebut menunjukkan bahwa manusia merupakan makhluk yang dapat dididik (*educable*) dan memerlukan pendidikan (*educandus*). Allah SWT. sebagai pendidik pertama memberikan pengajaran secara langsung

kepada Nabi Adam dengan membekalinya kemampuan berpikir dan memahami pengetahuan.

Quraish Shihab dalam *Tafsir Al-Misbah*, pengajaran nama-nama kepada Nabi Adam bertujuan agar manusia mampu mengenali, memahami, dan memanfaatkan segala sesuatu yang ada di sekitarnya. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran memerlukan metode dan sarana yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan bermakna.<sup>8</sup>

Penafsiran tersebut relevan dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan modern. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Sebagaimana Allah SWT. mengajarkan Nabi Adam melalui pengenalan nama-nama benda secara langsung, guru juga perlu menghadirkan pembelajaran yang konkret dan interaktif agar siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Sungai Lulut 6 Banjarmasin diketahui bahwa sebagian siswa menunjukkan kurangnya fokus selama proses pembelajaran. Siswa cenderung lebih tertarik bercanda dengan teman sebangku atau melakukan aktivitas lain yang mengalihkan perhatian dari materi pelajaran. Selain itu, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila

---

<sup>8</sup> Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan dan keserasian Al-Qur'an* (Lentera Hati, 2002), h. 145.

juga menunjukkan masih adanya siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75. Dari 29 siswa, sebanyak 12 siswa atau 41,3% memperoleh nilai di bawah KKM. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal dan diduga berkaitan dengan rendahnya minat belajar siswa.

Fenomena tersebut mencerminkan rendahnya minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Rendahnya minat belajar siswa kelas IV sekolah dasar bukanlah hal yang baru dalam dunia pendidikan. Banyak guru mengeluhkan kondisi siswa yang cenderung pasif, kurang fokus, sering lalai dalam mengerjakan tugas, serta kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pada siswa kelas IV yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, siswa membutuhkan pendekatan pembelajaran yang konkret, menarik, dan menyenangkan. Jika pendekatan pembelajaran yang digunakan kurang sesuai dengan karakteristik siswa, maka siswa dapat mengalami kejenuhan dan kehilangan minat dalam belajar.

Salah satu faktor yang diduga menjadi penyebab rendahnya minat belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti penggunaan buku teks, penjelasan lisan oleh guru, serta gambar sederhana pada papan tulis. Dalam proses pembelajaran, siswa lebih sering mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya aktivitas yang melibatkan partisipasi aktif siswa, seperti permainan edukatif, diskusi interaktif, atau penggunaan media pembelajaran digital yang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa mudah merasa bosan, kurang fokus, serta kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran

Pendidikan Pancasila. Rendahnya minat belajar tidak hanya berdampak pada hasil belajar siswa, tetapi juga memengaruhi suasana belajar di kelas. Siswa yang kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran cenderung kurang aktif, mudah terdistraksi, dan dapat mengganggu jalannya proses pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi kurang kondusif.

Berdasarkan kondisi tersebut diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Dalam penelitian ini, media pembelajaran *Wordwall* dipilih karena memiliki karakteristik interaktif dan berbasis permainan edukatif yang dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dengan pemanfaatan *Wordwall*, diharapkan siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan memiliki minat belajar yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Sungai Lulut 6 Banjarmasin, dengan tujuan mengetahui efektivitas media tersebut dalam meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Sungai Lulut 6 Banjarmasin.”

## **B. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi kesalahan dalam menafsirkan judul penelitian, peneliti merasa perlu memberikan penegasan sebagai berikut:

## 1. Efektivitas

Efektivitas merupakan kemampuan untuk mencapai hasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan atau menghasilkan keluaran yang diharapkan. Suatu hal dapat dikatakan efektif apabila mampu memberikan hasil yang sesuai dengan harapan serta menunjukkan dampak yang jelas dan terukur.<sup>9</sup> Dengan demikian efektivitas dalam penelitian ini merujuk pada sejauh mana penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, yaitu meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Sungai Lulut 6 Banjarmasin.

## 2. Media Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar dengan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, keterlibatan aktif siswa menjadi faktor penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Media interaktif menyediakan kesempatan bagi siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi dalam eksplorasi, eksperimen, serta pemecahan masalah.

Interaktivitas tersebut menciptakan suasana belajar yang dinamis, di mana siswa dapat mengembangkan rasa ingin tahu, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis dan analitis. Media pembelajaran interaktif merujuk

---

<sup>9</sup> Gilang Maulana Jamaludin, "Efektivitas Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Multikultural," *Roceeding of Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta 2*, no. 1 (2023): h. 22–25.

pada media yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan materi pembelajaran. Ciri utama dari media ini adalah adanya respons yang diberikan oleh sistem terhadap tindakan.<sup>10</sup>

### 3. *Wordwall*

Media *Wordwall* adalah sebuah platform pembelajaran berbasis online yang dirancang untuk mendukung kegiatan belajar interaktif melalui pendekatan permainan.<sup>11</sup> *Wordwall* diciptakan oleh Ben Watson dan Josh Smith pada tahun 2006 di London Inggris. *Wordwall* dikembangkan oleh perusahaan bernama *United Kingdom, Visual Education Ltd.*<sup>12</sup> Media ini menyediakan berbagai template yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa. Permainan dalam *Wordwall* dapat diakses dengan mudah melalui situs <https://wordwall.net> dan menampilkan desain yang variatif serta menarik. Dalam penggunaannya, siswa dapat menjawab pertanyaan yang disajikan secara individu maupun secara berkelompok, sehingga mendorong interaksi dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

### 4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan proses belajar mengajar yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila kepada peserta didik di tingkat SD/MI. Pembelajaran ini

---

<sup>10</sup> Muhammad Yusnan, *Media Pembelajaran Interaktif (Konsep dan Analisis di Sekolah Dasar)* (Eureka Media Aksara, 2025), h. 1.

<sup>11</sup> Lovandri Dwanda Putra dkk., "Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 12, no. 1 (2024): 81–95, <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>.

<sup>12</sup> Ainatul Mardhiyah, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam," *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 4 (2023): 481–88, <https://doi.org/10.18860/mjpai.v1i4.2710>.

dilakukan untuk membentuk karakter siswa yang berakhlak mulia, cinta tanah air, serta mampu hidup berdampingan dalam keberagaman sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Materi yang diajarkan mencakup pemahaman konsep dasar Pancasila, penghayatan terhadap nilai-nilai moral dan sosial, serta penerapan sikap dan perilaku yang mencerminkan setiap sila dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran ini perlu menggunakan pendekatan interaktif dan kontekstual agar siswa dapat memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila secara konkret. Dalam penelitian ini, materi yang digunakan berfokus pada pemahaman tentang makna setiap sila Pancasila.

## 5. Minat Belajar Siswa

Minat belajar adalah kecenderungan seseorang untuk memberikan perhatian dan keterlibatan dalam suatu aktivitas pembelajaran dengan rasa suka dan tanpa paksaan. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, lebih mudah memahami materi, serta lebih mampu mengatasi kesulitan dalam belajar.<sup>13</sup>

Dalam penelitian ini, minat belajar siswa diukur berdasarkan empat indikator yang dikemukakan oleh Slameto, yaitu: 1. Rasa senang. 2. Perhatian. 3. Adanya rasa ketertarikan. 4. Keterlibatan siswa.<sup>14</sup>

Dengan menggunakan empat indikator ini, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis seberapa besar pengaruh penggunaan *Wordwall* terhadap

---

<sup>13</sup> Elvira Mulia, "Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhinya," *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2021): 137–56.

<sup>14</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h. 132

minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Sungai Lulut 6 Banjarmasin.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diambil rumusan masalah yakni:

1. Bagaimana minat belajar siswa kelas IV SDN Sungai Lulut 6 Banjarmasin pada pembelajaran Pendidikan Pancasila sebelum penggunaan media *Wordwall*?
2. Bagaimana minat belajar siswa kelas IV SDN Sungai Lulut 6 Banjarmasin pada pembelajaran Pendidikan Pancasila setelah penggunaan media *Wordwall*?
3. Apakah media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN Sungai Lulut 6 Banjarmasin dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila?

### **D. Tujuan dan Signifikansi Penulisan**

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui pokok tujuan penelitian ini, yakni:

1. Untuk mengetahui minat belajar siswa kelas IV SDN Sungai Lulut 6 Banjarmasin pada pembelajaran Pendidikan Pancasila sebelum penggunaan media *Wordwall*.
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa kelas IV SDN Sungai Lulut 6 Banjarmasin pada pembelajaran Pendidikan Pancasila setelah penggunaan media *Wordwall*.

3. Untuk mengidentifikasi efektivitas media *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN Sungai Lulut 6 Banjarmasin pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

#### **E. Signifikansi Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai referensi untuk berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan, seperti lembaga pendidikan, guru, dan peserta didik.

##### **1. Secara Teoretis**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman tentang penggunaan media pembelajaran *Wordwall*, khususnya dalam konteks Pendidikan Pancasila.
- b. Memberikan wawasan mengenai berbagai faktor yang mempengaruhi penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, baik yang mendukung maupun yang menghambat implementasinya di kelas IV.

##### **2. Secara Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung untuk berbagai pihak, sebagai berikut:

- a. Madrasah Ibtidaiyah: Penelitian ini dapat memberikan masukan bagi pihak sekolah untuk melakukan perbaikan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif.

- b. Pendidik: Diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan pengetahuan baru mengenai media pembelajaran *Wordwall* yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
- c. Peserta didik: Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran dengan memberikan media yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman mereka terhadap materi Pendidikan Pancasila.
- d. Peneliti/Pembaca: Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau tambahan wawasan bagi peneliti lain yang tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam konteks lainnya.

## F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Kajian penelitian terdahulu yang relevan antara lain:

Tabel 1. 1 Kajian Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif <i>Wordwall</i> terhadap Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar oleh Nurul Fadilah, Muhammad Misbahudholam AR, dan Iwan Kuswandi	Penelitian kuantitatif dengan desain <i>Post-test Only Control Group Design</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media <i>Wordwall</i> berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Nilai rata-rata <i>post-test</i> kelompok eksperimen sebesar 83,77 lebih tinggi	Penelitian ini menitikberatkan pada pengaruh penggunaan media <i>Wordwall</i> terhadap hasil belajar siswa, sedangkan penelitian penulis memfokuskan kajian pada minat belajar siswa sebagai variabel terikat.

			dibandingkan kelompok kontrol sebesar 70,61.	
2.	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas VA di SDN Sendangguwo 01 oleh Nurul Fadilah	Penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara, serta analisis data melalui reduksi dan penyajian data.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media <i>Wordwall</i> mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika.	Perbedaan penelitian terletak pada ruang lingkup kajian, yaitu penelitian ini mengkaji aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Matematika, sementara penelitian penulis mengkaji minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
3.	Pengaplikasian <i>Wordwall</i> Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar oleh Fitri Nuraeni	Penelitian pengabdian kepada masyarakat (PKM) melalui pelatihan dan demonstrasi kepada guru dengan instrumen <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .	Hasil menunjukkan bahwa sebelum pelatihan seluruh guru belum mengenal <i>Wordwall</i> , dan setelah pelatihan sebanyak 66% guru telah memahami dan mampu menggunakan <i>Wordwall</i> .	Penelitian ini memiliki perbedaan mendasar pada subjek dan tujuan penelitian, di mana subjek penelitian adalah guru dan bertujuan meningkatkan kompetensi penggunaan media, sedangkan penelitian penulis berfokus pada siswa dan dampak penggunaan media terhadap minat belajar.
4.	Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Aplikasi <i>Wordwall</i> di Kelas 2 SD Muhammadiyah Sawangan oleh Fira Hafidzah	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam satu siklus dengan tiga pertemuan.	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa, dibuktikan dengan aktivitas guru mencapai 83% dan aktivitas siswa mencapai 87%.	Perbedaan penelitian ini terletak pada pendekatan metodologis yang digunakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sementara penelitian penulis menggunakan metode eksperimen untuk menguji

				pengaruh media pembelajaran.
5.	Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 5 Benteng Kab. Sidrap oleh Anisah Fitri	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model <i>Kemmis</i> dan <i>McTaggart</i> .	Hasil penelitian menunjukkan peningkatan minat belajar peserta didik secara signifikan dari berbagai aspek, seperti perasaan senang, perhatian, dan keterlibatan siswa.	Perbedaan penelitian terletak pada mata pelajaran dan desain penelitian, yaitu penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran PAI dengan pendekatan PTK, sedangkan penelitian penulis dilaksanakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan desain penelitian eksperimen.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* terbukti memberikan dampak positif dalam pembelajaran, baik terhadap hasil belajar, aktivitas belajar, maupun motivasi belajar siswa dengan berbagai pendekatan penelitian. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis terletak pada fokus kajian dan metode penelitian, di mana penelitian penulis secara khusus mengkaji minat belajar siswa menggunakan metode eksperimen pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan pemanfaatan media pembelajaran interaktif.

### G. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *Wordwall* (X), sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar siswa (Y). Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis berfungsi sebagai

dugaan sementara terhadap permasalahan yang diteliti, yang kemudian diuji secara empiris berdasarkan data yang diperoleh.

$H_a$  : Terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa kelas IV SDN Sungai Lulut 6 Banjarmasin setelah menggunakan media pembelajaran *Wordwall*.

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa kelas IV SDN Sungai Lulut 6 Banjarmasin setelah menggunakan media pembelajaran *Wordwall*.

## **H. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan penelitian ini terbagi menjadi lima bab, yang mana pada masing-masing bab memuat hal-hal berikut:

Bab I Pendahuluan memuat latar belakang permasalahan, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, asumsi dasar dan hipotesis penelitian, serta penjelasan mengenai sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori membahas landasan teoretis yang meliputi konsep pembelajaran, minat belajar, media pembelajaran, pembelajaran berbantuan media *Wordwall*, serta kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian.

Bab III Metode Penelitian menguraikan jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, sumber serta teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta uji validitas dan keabsahan data.

Bab IV Hasil Penelitian berisi gambaran umum lokasi penelitian, penyajian dan analisis data, serta pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup memuat simpulan hasil penelitian dan saran.