

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Suasana kelas mempengaruhi proses belajar mengajar, sehingga menuntut guru untuk berinovasi dan kreatif mengembangkan strategi pembelajaran yang proaktif, kolaboratif, dan eksploratif agar siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dalam berbagai kegiatan di kelas. Permasalahan yang biasa terjadi akibat metode pembelajaran yang tidak berubah atau monoton membuat siswa merasa bosan dan sangat mempengaruhi minat belajarnya. Belajar tanpa kesenangan dapat menyebabkan siswa menjadi kurang antusias dan merasa malas. Menghadapi keadaan seperti itu tentunya menjadi sebuah tantangan bagi seorang guru karena ia harus menunjukkan seluruh kemampuan yang dimilikinya, baik kemampuan pedagogik, personal, profesional, dan sosial. Guru harus inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang diinginkan siswa.

Dalam proses pembelajaran hendaknya guru menggunakan media sebagai alat bantu mengajar untuk meningkatkan semangat dan minat belajar siswa, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Arsyad (2013) berpendapat bahwa media adalah sarana komunikasi yang dapat lebih mengaktifkan proses belajar mengajar. Menurut Henich dkk (2013) istilah medium dianggap sebagai perantara yang menyampaikan informasi antara pemrakarsa dan penerima. Jika suatu media menyebarkan pesan atau berita yang mempunyai tujuan pembelajaran atau mengandung tujuan pembelajaran, maka media tersebut disebut media pembelajaran. Gagne (2020) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen di lingkungan siswa yang merangsang belajarnya. Sejalan dengan hal tersebut menurut Djammah & Zain (2013) media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan sebagai penyalur informasi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana dalam menyampaikan atau menyalurkan pesan dan informasi sehingga dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien.

Pada siswa Kelas 2 SD Negeri 28/IV Kota Jambi permasalahan yang ditemukan adalah ketika guru menjelaskan bahwa siswa kurang memperhatikan

maka siswa tetap kurang semangat dalam proses pembelajaran yang diwujudkan dengan perasaan malas dan bosan. . Siswa kurang bersedia bertanya kepada guru tentang isi mata pelajaran yang dipelajari, sebagian besar siswa diam dan hanya memperhatikan guru, hanya sebagian siswa yang aktif yaitu hanya ada siswa yang pintar di kelas. Hal ini juga terlihat dalam proses pembelajaran. Ketika siswa belajar berkelompok, mereka tidak mau mengungkapkan pikiran atau pendapatnya dalam diskusi kelompok atau di depan seluruh kelas, ketika membuat laporan atau tugas untuk guru, tulisannya tidak rapi dan benar, serta tidak mendengarkan ajakan teman saat belajar berkelompok.

Kurangnya inisiatif belajar siswa disebabkan oleh kurangnya kreativitas belajar guru dan kegagalan dalam menarik inisiatif belajar siswa. Komunikasi selama proses pembelajaran seringkali bersifat satu arah, siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, dan guru mengurangi jumlah media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran (penggunaan gambar pada buku khusus siswa saja). Akibatnya pembelajaran menjadi membosankan dan monoton, serta siswa menjadi kurang antusias dan termotivasi dalam belajar.

Pembelajaran yang ada saat ini hanya berfokus pada guru dan teori, dan guru hanya berfokus pada buku pelajaran, hal ini sangat tidak mampu menarik minat siswa untuk belajar aktif, siswa akan merasa malas, membosankan, dan rendahnya semangat belajar sehingga berdampak pada belajar siswa. antusiasme. belajar. Kualitas belajar siswa, misalnya: ketika guru sedang menjelaskan, siswa asyik menggambar dan mencoret-coret buku; mengobrol dengan teman sekelas; membuat keributan di kelas; mengganggu teman yang sedang belajar; ketika guru menjelaskan, siswa seringkali relatif diam berikan pertanyaan.

Keadaan seperti ini tentunya akan berdampak pada kualitas belajar siswa, yaitu rendahnya inisiatif siswa dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran hanya bersifat teoritis dan terfokus pada buku-buku khusus. Permasalahan gaya belajar seperti ini perlu diperhatikan. Jika metode pembelajaran guru menarik maka semangat dan semangat siswa dalam belajar akan semakin tinggi. Apabila proses pembelajaran menyenangkan bagi siswa maka bersamaan dengan itu diharapkan keaktifan siswa dalam belajar juga meningkat.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat membuat dan memanfaatkan media interaktif yang menarik. Teknologi media interaktif berkembang pesat di era revolusi 4.0 saat ini, menuntut guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Sanaky (2015) berpendapat bahwa banyak lembaga pendidikan jarak jauh di seluruh dunia yang berusaha menciptakan komunikasi interaktif dengan berbagai cara, seperti merancang materi pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran interaktif. Salah satu media interaktif yang dapat diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media interaktif dinding kata. Sari & Yarza (2021) menjelaskan bahwa *Wordwall* merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa, sumber belajar, atau alat penilaian online. *Wordwall* Media memberikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui berbagai konsep permainan interaktif di website.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media *wordwall* dapat memberikan dampak positif bagi komunitas pendidikan di masa pandemi, seperti yang terjadi pada awal tahun 2020. Menurut Maulida dkk (2021), penelitiannya menemukan bahwa media ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Begitu pula menurut Arimbawa (2021), penggunaan media permainan interaktif dinding kata dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Demikian pula penelitian Nissa & Renoningtyas (2021) juga menemukan bahwa *wordwall* kata juga dapat digunakan untuk merancang dan mengulas penilaian dalam pembelajaran. Selain itu, menurut penelitian Shiddiq (2021) yang menyatakan dalam temuannya bahwa dengan menggunakan dinding kata, siswa dapat mengembangkan keterampilan membaca dan menulis yang kritis dan aktif. Kemudian menurut Rachmawati dkk (2020), dalam penelitiannya yang juga membuktikan bahwa bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan persoalan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan media aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas 2 di SD Negeri 28/IV Kota Jambi”.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dikemukakan rumusan masalahnya sebagai berikut, : Apakah penggunaan media *aplikasi wordwall* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia dikelas 2 di SD Negeri 28/IV Kota Jambi?.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah , hal Untuk mengetahui meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan media aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas 2 di SD Negeri 28/IV Kota Jambi

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah : 1) Manfaat Bagi Peneliti. Diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui media aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. 2) Manfaat Bagi Siswa, (a) Diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi sinonim dan Antonim pada pembelajaran bahasa indonesia yang disampaikan oleh guru. (b) Diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi sinonim dan Antonim pada pembelajaran bahasa indonesia melalui media aplikasi *wordwall*. (c) Diharapkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru. 3) Manfaat Bagi Guru, (a) Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, (b) Mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. (c) Memberikan pengalaman baru dalam kegiatan belajar mengajar, (d) Sebagai masukan dalam memilih penggunaan media aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. 4) Manfaat Bagi Sekolah, (a) Dapat digunakan untuk meningkatkan mutu para pendidik dan peserta didik, (b) Menjadikannya sebagai dokumentasi pengembangan kurikulum dalam mengembangkan inovasi, dan media pembelajaran, 5) Peneliti Selanjutnya,

Agar dapat ditindaklanjuti atau direplikasikan oleh peneliti pada waktu dan tempat yang berbeda.

1.5 Defenisi Istilah

Keaktifan belajar siswa dalam penelitian ini meliputi antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, interaksi siswa dengan guru, kerja sama kelompok, keaktifan siswa dalam kelompok dan partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil pembahasan

Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk keperluan sehari-hari, misalnya belajar, bekerja sama, dan berinteraksi.

Wordwall adalah aplikasi berbasis website yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran ataupun menjadi sumber belajar.