

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. (Jamaluddin, 2020). Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Belajar secara sederhana merupakan suatu proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya yang mengakibatkan terjadinya pergeseran tingkah laku ke arah belajar yang lebih besar (Alfurqan et al., 2021).

Minat belajar adalah aspek yang dapat menentukan motivasi seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu. Menurut Slameto bahwa minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh (Siahaan et al., 2023). Peserta didik dengan minat belajar tinggi biasanya lebih aktif, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan mereka yang memiliki minat rendah cenderung pasif dan kurang berprestasi (Mardhiyah et al., 2021).

Minat belajar diisyaratkan dalam Islam sebagai bagian dari usaha yang dilakukan oleh seseorang, sebagaimana firman Allah dalam surah An-Najm ayat 39-40:

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ (٣٩) وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ (٤٠)

Artinya: *Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya, dan sesungguhnya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya)” (Q. S An-Najm ayat 39-40) (AL-Quran dan Terjemahannya, 2020)*

Menurut As- Suyuti dalam Tafsir Jalalaian dijelaskan bahwasanya perkara yang sesungguhnya itu seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya yaitu memperoleh kebaikan dari usahanya yang baik, maka dia tidak akan memperoleh kebaikan sedikit pun dari apa yang diusahakan oleh orang lain. Dan bahwasanya usahanya itu kelak akan diperlihatkan kepadanya di akhirat (As-Suyuti, 2015). Oleh karena itu, membangun minat belajar yang tinggi menjadi sangat penting sebagai wujud dari kesungguhan seorang individu dalam meraih ilmu dan kebaikan. Semangat belajar tidak boleh disandarkan pada orang lain, melainkan harus tumbuh dari kesadaran pribadi bahwa ilmu hanya bisa diperoleh melalui usaha sendiri.

Sejalan dengan hal tersebut, (Fitriani, R., & Ramadhani, 2021) menekankan bahwa minat belajar dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan berbasis pengalaman

nyata dapat mendorong siswa untuk merasa bahwa belajar adalah aktivitas yang menyenangkan dan bermakna.

Rendahnya minat belajar peserta didik disebabkan oleh penggunaan LKPD yang kurang menarik dan tidak interaktif. Guru masih banyak menggunakan LKPD konvensional dalam bentuk lembar kerja cetak yang hanya berisi soal latihan tanpa elemen visual atau aktivitas eksploratif (Suryaningsih & Nurlita, 2021). LKPD konvensional memang berfungsi sebagai alat bantu peserta didik dalam memahami konsep melalui latihan, namun penggunaannya cenderung monoton dan tidak memfasilitasi gaya belajar digital generasi sekarang. Menurut Putra dan Amelia (2019) menyatakan bahwa LKPD cetak seringkali tidak kontekstual, minim ilustrasi, dan kurang menantang, sehingga siswa merasa bosan dan tidak terdorong untuk belajar. Hal ini berdampak pada rendahnya antusiasme serta partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Annida et al., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV pada tanggal 13 Juni 2025 dengan Bapak Zulkafli, S. Pd., SD menjelaskan bahwasannya, minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS masih tergolong rendah. Rendahnya minat belajar ini ditunjukkan melalui kurangnya keterlibatan aktif peserta didik serta rendahnya semangat mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik cenderung pasif, jarang bertanya, kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan kurang antusias dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan kurangnya perhatian terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini berdampak

pada rendahnya pemahaman konsep dan keterlibatan mereka selama pembelajaran berlangsung, sehingga tujuan pembelajaran IPAS belum tercapai secara optimal.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar peserta didik adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan pemberian tugas secara monoton. Metode pembelajaran yang kurang bervariasi membuat peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna. Di samping itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih minim. Pendidik belum mengoptimalkan penggunaan media digital atau alat pembelajaran interaktif yang dapat mendukung proses belajar mengajar. Padahal, perkembangan teknologi saat ini memberikan peluang besar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Selain metode dan teknologi, ketersediaan bahan ajar yang digunakan juga belum inovatif dan kontekstual. Bahan ajar yang bersifat monoton dan kurang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik menyebabkan mereka kurang tertarik dan kurang terlibat secara aktif dalam memahami materi pembelajaran IPAS.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya pengembangan bahan ajar inovatif berbasis teknologi, seperti LKPD interaktif, yang diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik pada mata

pelajaran IPAS. Dengan bahan ajar yang menarik, interaktif, dan kontekstual, peserta didik diharapkan lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran IPAS dapat tercapai secara optimal.

LKPD interaktif atau E-LKPD merupakan bahan ajar elektronik yang berisi materi pembelajaran, rangkuman, serta petunjuk aktivitas yang harus dilakukan oleh peserta didik (Budiasih et al., 2022). Untuk menambah wawasan pengetahuan dan daya tarik, E-LKPD yang dibuat dapat disisipkan foto, gambar dan link yang dapat diakses peserta didik untuk belajar. Hal inilah yang menjadikan E-LKPD lebih unggul sebagai media pembelajaran. Sementara, ada lagi keunggulan lain dari E-LKPD yaitu: (1) peserta didik dapat melihat materi dan soal-soal dari mana saja atau interaksi multiarah; (2) Peserta didik dapat menggunakan *handphone* dalam pembelajaran; (3) peserta didik dapat mengenal metode pembelajaran yang baru; (4) penyajian materi dan soal-soal pada E-LKPD lebih menarik yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Abdurrahman et al., 2023). Untuk menjalankan E-LKPD ini dalam proses pembelajaran pada mata Pelajaran IPAS peneliti akan menggunakan bantuan dari *wizer.me*.

Wizer.me merupakan sebuah website yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran Seperti yang dikatakan oleh (Afiani, 2022). *Wizer.me* merupakan salah satu website yang menawarkan fitur lengkap untuk menyelesaikan tugas online. seperti pertanyaan terbuka, pilihan ganda,

mencocokkan, mencari kata, menggambar, mengisi bagian yang rumpang, dan mengisi tabel. Sejalan dengan itu Anggoro (R. C. Putri et al., 2024). *Wizer.me* merupakan salah satu Website yang dapat mendukung penginovasian E-LKPD.

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh (Nida, 2023) bahwasannya Pengembangan LKPD berbantuan *wizer.me* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan (Zainal et al., 2026) menggunakan LKPD interaktif dengan berbantuan *Quizizz* pada mata pelajaran matematika di kelas V bahwasannya pengembangan LKPD interaktif ini menyenangkan karena mengadopsi fitur gamifikasi dari *Quizizz* sehingga LKPD mudah digunakan. Dalam penelitian (Alya Qothrunnanda, 2024) menggunakan LKPD berbantuan *wizer.me* pada mata Pelajaran IPAS kelas IV menunjukkan bahwa bahan ajar LKPD interaktif berbantuan *wizer.me* memiliki kepraktisan dan menarik digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan LKPD Berbantuan *wizer.me* terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV di MIN 1 Padang Pariaman.” Melalui pengembangan LKPD berbantuan *wizer.me* ini, diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS di MIN 1 Padang Pariaman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat di identifikasikan beberapa masalah yaitu:

1. Rendahnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS, yang ditunjukkan melalui kurangnya keterlibatan aktif serta semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Kurangnya antusiasme dan perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman dan keterlibatan mereka selama pembelajaran berlangsung.
3. Penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, yang cenderung membuat peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan.
4. Minimnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, di mana pendidik belum mengoptimalkan penggunaan alat digital atau media interaktif yang mendukung proses belajar mengajar.
5. Ketersediaan bahan ajar yang belum inovatif dan kontekstual, sehingga belum mampu mendorong ketertarikan dan keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami materi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi penelitian ini untuk difokuskan agar peneliti lebih terarah, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian ini melihat uji kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas produk yang dikembangkan.
2. Produk yang dikembangkan berupa LKPD berbantuan *wizer.me* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan dan Sosial (IPAS) di SD/MI Bab 5 Cerita tentang Daerahku, topik A Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu dengan materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara di kelas IV MIN 1 Padang Pariaman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan permasalahan di atas, maka masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan LKPD berbantuan *wizer.me* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS Kelas IV di MIN 1 Padang Pariaman?.
2. Bagaimana validitas LKPD berbasis berbantuan *wizer.me* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS Kelas IV di MIN 1 Padang Pariaman?.
3. Bagaimana praktikalitas LKPD berbasis berbantuan *wizer.me* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS Kelas IV di MIN 1 Padang Pariaman?.

4. Bagaimana efektivitas LKPD berbasis berbantuan *wizer.me* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS Kelas IV di MIN 1 Padang Pariaman?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mengetahui proses pengembangan LKPD berbantuan *wizer.me* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS kelas IV di MIN 1 Padang Pariaman.
2. Mengetahui validitas pengembangan LKPD berbantuan *wizer.me* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS kelas IV di MIN 1 Padang Pariaman.
3. Mengetahui kepraktisan proses pengembangan LKPD berbantuan *wizer.me* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS kelas IV di MIN 1 Padang Pariaman.
4. Mengetahui efektivitas pengembangan LKPD berbantuan *wizer.me* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS kelas IV di MIN 1 Padang Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

Setelah pengembangan dilaksanakan, hasil pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memperkaya khasanah pendidikan dan menambah ilmu pengetahuan tentang LKPD berbantuan *wizer.me* terhadap minat belajar peserta didik. Bermanfaat dalam meningkatkan kreativitas pendidik dalam mengajar maupun membuat LKPD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan sebagai salah satu sumber belajar berupa LKPD *wizer.me* dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik.

b. Bagi pendidik

Penelitian ini dapat menjadi pedoman dalam menggunakan LKPD berbantuan *wizer.me* yang dapat membantu menumbuhkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Mampu menambah pengetahuan dan wawasan dalam pengembangan LKPD berbantuan *wizer.me* terhadap minat belajar peserta didik. Bagi peneliti lainnya sebagai bahan masukan dan referensi dalam penelitian berikutnya.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berbantuan *wizer.me* terhadap minat belajar peserta didik dengan spesifik produk yaitu:

1. Produk yang dikembangkan berupa LKPD interaktif berbantuan *wizer.me* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS
2. LKPD pembelajaran yang akan dibuat terdiri dari alur tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran dan materi pembelajaran.
3. LKPD berbentuk *soft file* yang dapat diakses secara online dengan menggunakan laptop, komputer, tablet, dan *smartphone*.
4. LKPD didesain menarik serta menyenangkan, terdapat materi pembelajaran dan soal yang akan dikerjakan peserta didik.
5. LKPD berbantuan *wizer.me* terhadap minat belajar peserta didik menggunakan soal pilihan ganda.

H. Asumsi Pengembangan

1. LKPD berbantuan *wizer.me* disusun secara kreatif dan menarik, sehingga mampu mengurangi kebosanan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung
2. Kegiatan belajar peserta didik akan lebih terarah dan termotivasi, karena adanya stimulus visual dan interaktif yang disajikan dalam LKPD yang dikembangkan.
3. Peserta didik bertindak sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, melalui penggunaan LKPD berbantuan *wizer.me* yang telah dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar mereka.

I. Defenisi Operasional

1. Minat Belajar

Minat belajar adalah pendorong internal maupun eksternal yang mendorong siswa untuk mengalami perubahan perilaku. Proses ini biasanya didukung oleh beberapa aspek atau elemen yang menjadi faktor pendukung. Minat tersebut menciptakan perubahan energi dalam diri seseorang yang berhubungan dengan gejala mental, psikologis, dan emosional, sehingga memengaruhi tindakan atau perilaku yang diambil (Sinaga & Yunilisa, 2024).

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga akan terbentuk interaksi yang efektif antara peserta didik dengan pendidik, sehingga dapat meningkatkan aktifitas peserta didik dalam peningkatan prestasi belajar (Diana et al., 2022).

3. E-LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) merupakan perangkat pembelajara (lembar kerja peserta didik) berbantu internet yang disusun secara sistematis dalam unit pembelajaran tertentu yang disajikan dalam format elektronik. LKPD elektronik dapat menampilkan video, gambar, teks dan soal-soal yang dapat dinilai secara otomatis. LKPD elektronik juga dapat didesain dan disesuaikan dengan keinginan dan kreatifitas pendidik sehingga dapat menarik dan dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar secara daring (Wiranti, 2024).

4. *Wizer.me*

Wizer.me merupakan sebuah website yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran Seperti yang dikatakan oleh (Afiani, 2022) *Wizer.me* merupakan salah satu website yang menawarkan fitur lengkap untuk menyelesaikan tugas online. seperti pertanyaan terbuka, pilihan ganda, mencocokkan, mencari kata, menggambar, mengisi bagian yang rumpang, dan mengisi tabel. Sejalan dengan itu Anggoro (R. C. Putri et al., 2024). *Wizer.me* merupakan salah satu Website yang dapat mendukung penginovasi LKPD. E-LKPD Interaktif menggunakan Website *wizer.me* sangat praktis digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran

5. Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji mengenai makhluk hidup, benda mati yang ada di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu, makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Rahmayati, G. T., & Prastowo, 2023) IPAS merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar, meliputi fenomena alam dan sosial (Cahyani, 2023).

IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini membantu peserta didik untuk memahami cara alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan

yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan dan menjadikan siswa lebih kritis dalam berpikir berkaitan dengan materi yang diberikan oleh guru (Siwe, 2024).

