

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Pendidikan mampu mengubah keadaan menjadi lebih baik. Tanpa adanya pendidikan maka suatu negara akan mengalami penurunan mutu di berbagai bidang. Sehingga, sudah menjadi keharusan pemerintah Indonesia untuk lebih peduli terhadap sektor pendidikan di Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya agar dapat berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan proses interaksi antara guru dan juga siswa untuk mencapai tujuan pendidikan, yang berlangsung di dalam lingkungan tertentu. Bisa juga dimaknai dengan proses serah terima ilmu antara guru dan siswa baik itu dari segi pengetahuan, sikap, dan juga tabiat yang biasanya dilakukan di suatu tempat. Pembelajaran dapat dilakukan sesuai dengan panduan kurikulum yang ada di Indonesia. Pembelajaran yang baik biasanya bisa di lihat dari bagaimana suasana kelas tersebut dan interaksi antara guru dan juga siswa (Nugrahini & Margunani, 2015).

Guru berperan penting untuk memilih perangkat pembelajaran yang tepat. Adapun perangkat pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru antara lain, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Silabus, Program Tahunan (Prota), Program Semester (Promes), kurikulum, media pembelajaran dan perangkat pembelajaran lainnya. Setelah memilih perangkat pembelajaran yang tepat guru harus bervariasi dan inovatif dalam memilih media pembelajaran, agar siswa mudah mengerti dan memahami penyampaian materi yang diberikan oleh guru. Realitanya masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif yang membuat pembelajaran kurang efektif. Pembelajaran yang kurang maksimal dan efektif yang akan mengakibatkan siswa menjadi jenuh dan malas untuk melakukan pembelajaran (Pratiwi, 2017).

Rasa jenuh dan malas yang terlalu lama dirasakan oleh siswa yang nantinya akan membuat siswa kehilangan motivasi dan minat untuk melakukan pembelajaran yang aktif dan membuat siswa tidak berusaha untuk lebih mengonstruksi pengetahuan yang dimiliki secara mandiri. Kondisi ini diduga akan berdampak pada hasil belajar siswa. Motivasi dan minat belajar merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi hasil belajar karena adanya dorongan yang timbul untuk melakukan perubahan. Sehingga motivasi dan minat yang baik akan berpengaruh baik pula pada hasil belajar siswa dan apabila siswa tidak ada motivasi dan minat maka hasil belajar siswa juga tidak akan bagus (Rahman, 2014).

Pemilihan media untuk proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa hal yang benar memiliki beberapa pertimbangan antara lain aksesibilitas,

jenis penilaian, desain media, anggaran biaya, dan fitur-fitur yang disediakan dalam platform tersebut (Damayanti, 2020). Media memiliki fungsi untuk mengarahkan siswa mendapatkan pengalaman belajar (*leaning experience*) yang dapat dilihat dari interaksi siswa dengan media. Penggunaan media yang tepat akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga dapat mempertinggi hasil pembelajaran. Pendapat ini searah dengan pendapat dari Edgare Dale yaitu teori “*Cone Experience*” yang merupakan dasar pokok penggunaan media dalam proses pembelajaran (Jalinus & Ambiyar, 2016).

Media pembelajaran adalah semua alat fisik yang dirancang secara terencana sehingga mampu menyampaikan informasi dan dapat membangun interaksi. Sehingga dapat memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran dan memfasilitasi prestasi peserta didik untuk mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran. Alat fisik yang di maksud bisa berupa media pembelajaran tradisional seperti papan tulis, bagan, *slide*, OHP/OHT serta objek-objek nyata. Selain itu, bisa berupa media yang dimutakhirkan seperti komputer, DVD, CDRoom, internet, video secara interaktif dan juga Aplikasi Games Pembelajaran seperti *Kahoot*, *Quizz*, *Hoop*, *EdApp*, *Wordwall* dan lain sebagainya (Yaumi, 2018).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar yang inovatif dan lebih bervariasi adalah Wordwall (Putri, 2020). Media ini merupakan media yang berbentuk Platform yang memiliki banyak variasi permainan diantaranya, kuis, kartu acak, crossword dan lain sebagainya. Media Wordwall bisa berupa tulisan konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar,

diagram, atau obyek nyata dengan ukuran yang bisa dibaca siswa dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi siswa di dalam kelas (Putri, 2020).

Wordwall adalah salah satu media pembelajaran yang bisa di akses secara gratis. Media ini bisa didesain untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran baik secara kelompok, ataupun individual yang akhirnya dapat melibatkan siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Media *wordwall* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi siswa tanpa harus selalu tergantung pada buku atau penjelasan yang diberikan oleh guru (Turohmah dkk, 2020) dan *wordwall* dapat digunakan untuk melihat perkembangan kemampuan peserta didik. Sehingga akan sangat membantu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan satu dari beberapa mata pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan nyata (Nahdi et al., 2018). Dalam proses pembelajaran IPA, tidak hanya menekankan pada produk akhirnya saja, tetapi juga berorientasi pada proses yang dapat diketahui melalui aktivitas pembelajaran di dalam kelas. (Sari & Yarza, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran IPA harus dibuat menarik dan mudah dipahami agar peserta didik tertarik dalam mempelajarinya (Raharjo & Kristin, 2019).

Berdasarkan hasil belajar yang didapat dari guru ipa kelas VIII di SMPN 1 Padang Ganting dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa masih dalam kategori rendah, hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan siswa yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berikut ini tabel hasil belajar IPA siswa SMPN 1 Padang Ganting kelas VIIIA.

Tabel 1. Hasil Belajar IPA Siswa SMPN 1 Padang Ganting

Kelas	KKM	Rata-rata	Jumlah Peserta Didik	Tuntas		Belum Tuntas	
				Jumlah Peserta Didik	Persentase	Jumlah Peserta Didik	Persentase
VIII A	76	72,5	26	12	85,83	14	61,14
VIII B	76	70	26	10	81,90	16	63,11
VIII C	76	71,25	26	11	82,10	15	63,05
VIII D	76	70,25	25	10	81,50	15	62,70

(Sumber: Guru IPA SMPN 1 Padang ganting, 2024)

Berdasarkan deskripsi diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **”Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Berbasis Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Ipa Kelas VIII di SMP Negri 1 Padang Ganting”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif karena sebagian besar pembelajaran di dominasi oleh guru

2. Hasil belajar IPA masih rendah dilihat dari nilai ulangan siswa di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
3. Guru belum menerapkan pembelajaran yang interaktif seperti penggunaan media *game* pada proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, terdapat lebih dari satu masalah yang perlu diatasi, namun penelitian ini dibatasi hanya pada permasalahan pokok. Permasalahan tersebut yakni “Pengaruh penggunaan media *wordwall* berbasis *game* edukasi hasil belajar IPA kelas VIII SMP Negeri 1 Padang Ganting pada tahun ajaran 2023/2024”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *wordwall* berbasis *game* edukasi terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 1 Padang Ganting?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *wordwall* berbasis *game* edukasi terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 1 Padang Ganting

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini membawa manfaat secara langsung maupun tidak langsung untuk dunia Pendidikan. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan. Penelitian ini juga dapat memberikan pengetahuan bagi pendidik dan calon pendidik terkait penggunaan media *wordwall* berbasis *game* edukasi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Siswa, bagi siswa dapat mendapatkan pengalaman belajar menggunakan media *wordwall* berbasis *game* edukasi serta membantu meningkatkan hasil belajar Siswa.
- b. Guru, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu pilihan Guru dalam melakukan proses pembelajaran yang interaktif di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Siswa
- c. Sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan kajian terhadap pengetahuan dan kemampuan Guru dalam menggunakan media *wordwall* berbasis *game* edukasi dalam proses pembelajaran.

- d. Peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber referensi untuk menunjang kegiatan penelitian lain yang relevan.