

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LatarBelakang

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. Membimbing siswa menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai, melalui mata pelajaran IPS dan ekonomi (Baihaqi, S., & Lidinillah, 2018). Untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satu langkah yang perlu diambil adalah menciptakan hasil belajar yang memuaskan bagi siswa. Hasil belajar menjadi faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa, memiliki dampak signifikan terhadap efektivitas pembelajaran (Hartati, S, Fatmawati, L, Krismilah, & T, 2020).

Proses pembelajaran berlangsung, dan hasil belajar yang dihasilkan oleh siswa akan memotivasi mereka untuk terus melakukan aktivitas yang terkait tanpa adanya paksaan. Disamping itu, tingginya hasil belajar juga membuat siswa cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik (Ricardo, Meilani, R, & I, 2017). Namun, perlu diperhatikan bahwa hasil belajar ini juga dapat dipengaruhi oleh faktor lain, seperti yang disampaikan oleh Aprijal, Alfian, & Syarifudin (2020), bahwa kesesuaian bahan pelajaran dengan hasil yang diharapkan sangat berpengaruh. Jika bahan pelajaran tidak sesuai, siswa tidak akan belajar dengan

baik karena kurang menarik bagi mereka. Akibatnya, siswa mungkin menjadi malas belajar dan tidak meraih kepuasan dari pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, penting untuk menyajikan bahan pelajaran yang menarik sehingga siswa dapat dengan mudah memahaminya dan hasil belajar mereka dapat meningkat.

Berdasarkan observasi di SMA Negeri 2 Sanga Desa pada kelas XI IPS 1, ditemukan bahwa masih ada 2 siswa dengan nilai di bawah KKM (70 poin), menunjukkan kegagalan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa. Hasil belajar yang rendah menyebabkan siswa kurang aktif dalam diskusi dan jawaban, sering merasa bosan, dan terkadang menunda penyelesaian tugas atau pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru. Kondisi tersebut disebabkan oleh monotoninya proses pembelajaran yang diakibatkan oleh penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada buku paket, membuat pembelajaran terasa berpusat pada guru. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan memanfaatkan aplikasi *Wordwall*, sebuah aplikasi game yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran (Minarta & Maulidina, 2022).

Bagi guru, tugas utama adalah menumbuhkan pemahaman siswa, dan hal ini dapat dilakukan dengan melibatkan teknologi untuk mengatasi kendala dan permasalahan dalam pembelajaran. Pembelajaran ekonomi perlu mengadopsi inovasi yang lebih berdampak bagi siswa. Guru sebaiknya lebih memperhatikan keadaan dan kebutuhan siswa selama proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi. Dalam mengajar, guru perlu menggunakan teknologi dengan kemampuan untuk

membantu siswa terlibat dalam pembelajaran, terutama karena minat siswa terhadap media pembelajaran tradisional semakin menurun akibat kurangnya daya tarik materi yang disajikan.

Dalam konteks ini, mengurangi hambatan siswa dalam mencapai hasil belajar ekonomi dapat dilakukan melalui pemanfaatan media aplikasi *game Wordwall*. Pendekatan ini disajikan dalam bentuk aplikasi yang menyenangkan dan inovatif. Media pembelajaran berperan sebagai alat atau layanan untuk mendukung siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya terkait pertumbuhan ekonomi. Penekanan diberikan pada karakteristik disiplin ilmu ekonomi dengan mempertimbangkan semua media pembelajaran yang relevan yang dapat diterapkan. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan memberi mereka kesempatan untuk menguasai materi yang diperlukan. Selain itu, perubahan yang terus-menerus dalam proses globalisasi mendorong para guru untuk memilih media pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga inovatif. Guru tidak hanya menggunakan aplikasi *Wordwall game*, tetapi juga berupaya menjadikan pembelajaran berlangsung secara efisien dan inovatif. Mereka memanfaatkan teknologi untuk mempermudah interaksi, meningkatkan komunikasi, dan membangkitkan minat belajar siswa (Sari & Yarzah, 2021).

Wordwall game dapat menarik lebih banyak siswa berkat fitur inovatifnya yang dirancang sebagai permainan. Guru dapat langsung menggunakan *Wordwall* untuk menyajikan materi pembelajaran. Materi yang diajarkan dapat disampaikan melalui berbagai permainan, menciptakan minat dan motivasi siswa untuk berkompetisi dan mendukung satu sama lain. Selain itu, penggunaan *Wordwall*

juga menawarkan beragam template, seperti kuis, kompetisi, dan kota terbuka, yang semakin menambah kesenangan penggunaan aplikasi tersebut. Manfaat dari penggunaan text walls diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam menyajikan materi pertumbuhan ekonomi secara efektif, efisien, dan inovatif.

Beberapa penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Gandasari, Pramudiani, & P (2019), menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* berpengaruh positif terhadap motivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPS. Selama penerapan *Wordwall*, siswa menunjukkan sikap positif dan cenderung menjawab tugas dengan benar dan tepat waktu. Fitur-fitur yang disajikan sebagai template dalam aplikasi *Wordwall* juga menjadi daya tarik yang memotivasi siswa dalam proses belajar. Penelitian lain yang dilakukan oleh Sari & Yarzah (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan media permainan kuis berbasis Android (*Wordwall*) berdampak positif pada peningkatan hasil belajar dalam bidang ekonomi. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut beberapa penelitian di atas, pemanfaatan *wordwall* dapat menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa maupun mata pelajaran lain seperti IPS dan sejarah khususnya di tingkat sekolah dasar dan sekolah tingkat menengah. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian ini karena belum ada yang membahas pengaruh penggunaan aplikasi media untuk sekolah tingkat atas dan penerapannya di bidang ekonomi. Berdasarkan penjelasan di atas, saya tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi

Wordwall Game pada Mata Ekonomi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 2 Sanga Desa."

1.2 Masalah Penelitian.

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut: Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam Pembelajaran ekonomi dapat dilakukan dengan menggunakan media aplikasi *Wordwall Game*.

1. Siswa kurang aktif karena sebagian besar pembelajaran didominasi oleh guru.
2. Rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi, khususnya pada materi pertumbuhan ekonomi.
3. Materi pertumbuhan ekonomi merupakan salah satu materi yang memerlukan pemahaman tingkat tinggi.

1.3 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka perlu adanya pembatasan terhadap masalah. Dalam penelitian ini, masalah dibatasi pada pengaruh penggunaan media aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Sanga Desa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan yang akan dipecahkan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan media aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Sanga Desa?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi mengenai pengaruh penggunaan media aplikasi *Wordwall Game* dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Sanga Desa.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik terkait materi yang disampaikan

b. Bagi pendidik

Peneliti ini diharapkan dapat memberikan referensi media pembelajaran yang menarik kepada pendidik untuk materi pertumbuhan dan pembangunan ekonomi