

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran menjadi pondasi utama dalam perkembangan pengetahuan, sikap, dan kemampuan siswa. Guru merupakan faktor penting yang mempengaruhi efektivitas dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus mampu berinovasi dan berkreasi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan eksploratif sehingga siswa dapat lebih semangat dalam belajar, aktif dalam mengikuti seluruh kegiatan di kelas dan merasa senang ketika belajar.

Namun, pada kenyataannya sering kali guru masih terbiasa menggunakan metode pembelajaran yang monoton seperti ceramah diskusi, penugasan tanpa memanfaatkan media pembelajaran ataupun menerapkan suatu pendekatan tertentu. Penggunaan metode, model, dan media pembelajaran yang monoton membuat siswa cepat merasa bosan, memberikan dampak yang signifikan terhadap minat belajar. Pembelajaran yang kurang menyenangkan menyebabkan peserta didik menjadi tidak bersemangat dan merasa malas.

Belajar merupakan kewajiban siswa. Keberhasilan siswa dalam pendidikan yang ditempuh tergantung pada proses belajar yang dilakukan siswa tersebut. Perilaku belajar seorang siswa sangat berpengaruh terhadap kelangsungan pembelajarannya. Belajar merupakan sebuah proses kegiatan yang terjadi antara tenaga pendidik dan peserta didik, dalam prosesnya belajar ditujukan untuk menghasilkan sebuah perubahan tingkah laku serta pengetahuan, pada hakikatnya

proses belajar adalah hasil yang ditampakkan untuk mencapai peningkatan baik kemampuan, keterampilan dan juga pengetahuan.

Guru merupakan ujung tombak pendidikan yang bersentuhan langsung dengan peserta didik. Guru adalah sebuah profesi yang dalam melaksanakan tugasnya dituntut untuk bertindak secara profesional. Menjadi seorang guru wajib memiliki kompetensi-kompetensi tertentu untuk dapat melaksanakan tugas secara profesional. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 menjelaskan guru wajib memiliki empat kompetensi yang meliputi kompetensi paedagogik, kompetensi sosial, kompetensi kepribadian, dan kompetensi profesional. Kompetensi-kompetensi tersebut mencerminkan guru ideal yang terlihat ketika guru berinteraksi dengan peserta didik melalui kegiatan proses belajar mengajar di kelas dan berinteraksi dengan rekan-rekan. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dalam mengatasi permasalahan diatas, Terdapat beberapa media pembelajaran yang bisa digunakan, salah satunya adalah game *WordWall*. Harapannya siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih terbuka dan percaya diri sehingga pemahaman serta keterampilan siswa menjadi lebih baik. Dengan ini peneliti memilih *game WordWall* yang akan digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Kata-kata itu dicetak dalam huruf yang berukuran besar sehingga mudah terlihat dari semua tempat duduk siswa. Kata - kata ini dirujuk terus menerus seluruh satuan atau istilah oleh guru dan siswa selama berbagai kegiatan.

WordWall, sebuah media game edukasi berbasis kata-kata, dapat menjadi alternatif yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. media

pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar. Karena, aplikasi Word Wall ini menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar peserta didik melalui partisipasi dengan rekanrekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang ataupun telah dipelajarinya.

Pemilihan Media *Wordwall* sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa juga dilatar belakangi oleh penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi terkait pembelajaran kepada peserta didik. Media tersebut dapat berupa seperangkat modul ataupun game edukasi. Game edukasi yang digunakan dapat memanfaatkan media elektronik seperti komputer dan hand phone. Dengan memperhatikan permasalahan yang timbul, maka solusi untuk mengatasi kurang semangatnya peserta didik dalam pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik dan lebih interaktif. Salah satunya menggunakan media game edukasi *wordwall*. Penggunaan game edukasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pada penelitian Permainan atau game, selain digunakan sebagai hiburan, juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini disebabkan oleh game yang bersifat menyenangkan dan dapat menstimulasi serta mendorong pemain untuk terus maju sehingga secara otomatis pemain akan mencerna banyak informasi dan belajar suatu keterampilan secara tidak sengaja.

Aplikasi berbasis website ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti acak kata, pencarian kata, pesawat terbang, kuis, roda acak, balon pecah, anagram, dan lain-lain. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Guru juga dapat menjadikan konten buaatannya sebagai tugas. Dalam proses pembelajaran guru sebaiknya tidak mengesampingkan permainan, karena permainan memiliki pengaruh yang tak kalah pentingnya dalam meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, bermain atau melakukan permainan dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan fungsinya yaitu sebagai kegiatan yang rekreatif dan juga edukatif. Permainan dapat menjadi salah satu strategi dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada peserta didik agar proses pembelajaran tidak terkesan monoton. *Game Wordwall* dapat digunakan untuk menarik perhatian dan membuat peserta didik tetap konsentrasi dalam belajar serta menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik yang berkenaan dengan pembelajaran supaya pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik. Belajar seraya bermain merupakan suatu rancangan pembelajaran yang memanfaatkan media permainan sebagai alat bantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Peserta didik kita saat ini hidup di zaman digital dimana perkembangan teknologi informasi berkembang sangat pesat dan berpengaruh terhadap segala aspek kehidupan termasuk pendidikan yang didalamnya juga

media pembelajaran. Media aplikasi *game* digital saat ini sudah tidak asing lagi bagi peserta didik, bahkan menjadi mainan favorit bagi peserta didik. guru memiliki kompetensi dalam mengembangkan *game* edukasi yang interaktif sehingga dapat menarik minat peserta didik yang menyenangkan serta tidak membosankan.

Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, saat ini di internet banyak tersedia *game* edukasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran. Tentunya dalam memilih *game* edukasi yang tepat harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran, jenjang pendidikan atau umur, serta kemudahan akses dan kebutuhan perangkat untuk menjalankannya. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor antara lain peserta didik itu sendiri, materi pelajaran, guru, orang tua, dan strategi belajar mengajar yang disiapkan guru. Paling tidak guru harus menguasai materi yang diajarkan dan terampil dalam mengajarkan.

Media dalam pembelajaran dikatakan alat atau sarana, perantara sebagai penyalur suatu pesan. Menurut Cahyadi (2019), dua unsur media Pembelajaran diantaranya yaitu pesan dan alat. Pertama pesan, sebagai bahan ajar berupa software, yang kedua adalah hardware yang akan ditampilkan berupa alatnya. Misalnya, sebagai seorang guru akan mengajarkan bagaimana caranya melakukan urutan gerakan berenang. Kemudian seorang guru mulai dengan menumpahkan gagasannya melalui gambaran atau sketsa awal dalam kertas, guru menggambarkan setiap gerakan berenang, kemudian menjelaskannya kepada siswa di kelas. Sesudah guru menjelaskan secara lengkap dan jelas, kemudian

siswa melakukan contoh gerakan berenang. Dari hal tersebut maka guru dapat mencipta dan menerapkan proses pembelajaran menjadi kreatif dan inovatif (Novelza, R Handican , 2023)

Keaktifan belajar merupakan suatu kondisi, perilaku, dan kegiatan yang terjadi pada peserta didik saat proses belajar yang ditandai dengan keterlibatan peserta didik seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas, menjawab pertanyaan guru, dan bisa bekerja sama dengan peserta didik lain. Hal ini sejalan dengan pendapat Pramudya, Kristin, dan Anugraheni (2019) yang mengemukakan bahwa pembelajaran

Aplikasi game wordwall merupakan sebuah game aplikasi gamifikasi digital yang berbentuk dalam basis web yang telah menyediakan berbagai pilihan fitur permainan dan kuis yang dapat digunakan oleh pendidik untuk dapat memberikan peringkat materi. Aplikasi game tersebut telah dikembangkan dan diluncurkan oleh *Visual Education Ltd*, sebuah perusahaan yang berasal dari Inggris. Namun, dalam aplikasi ini terdapat fitur berbayar dan gratis dimana fitur tersebut akan lebih menarik jika berbayar. Dengan demikian, aplikasi tersebut dapat digunakan untuk tenaga pendidik yang ingin membuat metode pembelajaran sebagai penilaian dalam pembelajaran (Aryani dkk., 2021). Aplikasi game wordwall merupakan sebuah game aplikasi gamifikasi digital yang berbentuk dalam basis web yang telah menyediakan berbagai pilihan fitur permainan dan kuis yang dapat digunakan oleh pendidik untuk dapat memberikan peringkat materi. Aplikasi game tersebut telah dikembangkan dan diluncurkan oleh *Visual Education Ltd*, sebuah perusahaan yang berasal dari Inggris. Namun, dalam

aplikasi ini terdapat fitur berbayar dan gratis dimana fitur tersebut akan lebih menarik jika berbayar. Dengan demikian, aplikasi tersebut dapat digunakan untuk tenaga pendidik yang ingin membuat metode pembelajaran sebagai penilaian dalam pembelajaran (Aryani dkk., 2021).

Aplikasi *wordwall* sangat mudah digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam kegiatannya dengan menggunakan media aplikasi *wordwall* dapat diakses oleh siswa secara mandiri ataupun melalui bimbingan guru. Aplikasi *wordwall* juga dapat menjadikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan tingkat kepercayaan diri setiap siswa. *Wordwall* bisa di gunakan di gawai masing-masing siswa tidak harus menggunakan komputer. Selain itu dalam *Wordwall* ini menyediakan fitur batasan waktu, dashboard yang nantinya berisi nama-nama siswa yang mengerjakan kuis beserta nilai yang diperoleh oleh siswa. Selain itu di *Wordwall* ini guru akan bisa melihat berapa lama waktu yang di butuhkan siswa dalam mengerjakan kuis dan guru juga bisa melihat di bagian mana siswa salah dalam menjawab kuis yang bisa dijadikan guru sebagai bahan untuk melihat di bagian mana siswa belum paham tentang pembelajaran yang dijelaskan. Berdasarkan latar belakang di atas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa: 1) aplikasi *wordwall* memiliki definisi, tujuan, dan peran penting pada era global khususnya pada bidang pendidikan, 2) terdapat pengaruh signifikan pada penggunaan aplikasi *wordwall* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, 3) terdapat pengaruh signifikan pada penggunaan aplikasi *wordwall* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

Tujuan penggunaan *game* edukasi *wordwall* adalah untuk meningkatkan akses dan interaksi peserta didik terhadap sumber belajar secara signifikan sehingga diharapkan terjadinya pembelajaran tidak sengaja (*unconscious learning*) dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan guru. Oleh karena itu, pelatihan-pelatihan ini sangat dibutuhkan. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dalam mengatasi permasalahan diatas, Terdapat beberapa media pembelajaran yang bisa digunakan, salah satunya adalah *game WordWall*. Harapannya siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih terbuka dan percaya diri sehingga pemahaman serta keterampilan siswa menjadi lebih baik. Sayangnya manfaat-manfaat dari penggunaan *game* edukasi *wordwall* ini belum dirasakan oleh SMA Negeri 2 Babat Toman. Hal ini dikarenakan, hasil survei di SMA Negeri 2 Babat Toman sekolah tersebut belum mengetahui bagaimana cara membuat media pembelajaran berbasis android. Oleh karena itu, tujuan ini adalah untuk memberikan peningkatan pengetahuan teknologi guru di SMA Negeri 2 Babat Toman terkait pembuatan dan penggunaan media pembelajaran *game* edukasi *wordwall*.

Alasan memilih neliti di SMA NEGERI 2 BABAT TOMAN kerena sekolah ini jarang sekali pembelajaran nya menggunakan media seperti sekolah yang ada di kotah menggunakan media elektronik, jadi tujuan ingin meneliti di sekolah ini adalah ingin mengenalkan media pembelajaran yang menarik dan juga menambah minat belajar siswa yaitu dengan Game edukasi *wordwall*, apakah *game* edukasi *wordwall* ini bisah bermanfaat juga klau di terapkan di SMA NEGERI 2 BABAT TOMAN.

1.2 Fokus dan SubFokus Penelitian

1.) Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini berfokus tentang persepsi siswa kelas X di SMA Negeri 2 babat toman terhadap game edukasi wordwall, menambah daya tarik peserta didik mengenai pembelajaran kuis yang berbasis *game* edukasi wordwall .

2.) SubFokus Penelitian

Subfokus penelitian ini ialah pembagian garis besar atas tujuan fokus penelitian menjadi beberapa bagian yaitu yang nantinya yang akan di teliti, agar terarah dan tidak meluas. Dalam penelitian sub fokusnya yaitu membahas persepsi *game* edukasi *Wordwall* dalam pembelajaran di sekolah menengah atas.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana persepsi siswa kelas X di SMA Negeri 2 babat toman terhadap game edukasi wordwall ?

1.4 Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan dan mendesain media pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall* dengan materi menulis cerpen Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Babat Toman dan Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini juga memberikan solusi kepada guru dalam memilih media untuk melakukan proses evaluasi belajar. Berdasarkan paparan tersebut dapat diketahui bahwa penerapan proses evaluasi pembelajaran berbasis game dapat memberikan kontribusi positif. Bagi peserta didik adalah untuk mengembangkan potensi Aplikasi ini bertujuan sebagai sumber belajar, media, alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik, penggunaan game ini dapat dilakukan peserta didik dirumah menggunakan laptop ataupun handphone. Dalam aplikasi ini terdapat gambar, audio, animasi, dan game ini interaktif yang membuat peserta didik tertarik.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat penelitian adalah sebagai memberikan informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk Guru, Peneliti, peserta didik.

- a. Bagi peserta didik SMA Negeri 2 Babat Toman dapat meningkatkan proses berlangsung dalam pembelajaran.

- b. Bagi guru terkhusus bagi guru Bahasa Indonesia di tingkat SMA peran guru dianggap penting dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- c. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini di diharapkan bisah menambah wawasan tentang manfaat majuunya teknologi sekarang agar pembelajaran tidak membosankan dan dapat menyenangkan peserta didik.