

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan kewajiban siswa. Keberhasilan siswa dalam pendidikan yang ditempuh tergantung pada proses belajar yang dilakukan siswa itu sendiri. 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, ketrampilan 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. Mengacu pada ketentuan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, kompetensi guru terdiri dari 4 kompetensi, yaitu pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional, sehingga keempat kompetensi tersebut dijadikan model kompetensi dalam refleksi kompetensi.

Melakukan evaluasi hasil belajar merupakan kompetensi pada dimensi pedagogik yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran yang dirancang oleh guru. Oleh karena itu guru dituntut kompeten dalam menentukan cara-cara evaluasi, mulai dari

pendekatannya, penyusunan alat evaluasi dan cara pengolahan data serta mempergunakan hasil evaluasi untuk tindak lanjut pembelajaran. Proses ini dapat digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran yang tepat. Salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dan melakukan evaluasi hasil belajar adalah guru menerapkan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif. Media pembelajaran adalah salah satu kunci yang mampu menarik perhatian siswa, terlebih jika media tersebut merupakan media berbasis (*game*) permainan. Secara umum diketahui permainan bersifat menyenangkan dan memotivasi. Beberapa literatur mengungkapkan bahwasana pembelajaran yang bersifat pendekatan permainan melibatkan partisipasi siswa dalam teknologi digital, menunjukkan keinginan yang lebih besar dalam melanjutkan proses pembelajaran berikutnya dibandingkan pembelajaran bersifat konvensional.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa daya tarik siswa dalam penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan, ketika siswa mulai tertarik maka motivasi untuk belajar pun akan semakin meningkat. Terdapat dua peran motivasi dalam pembelajaran; pertama sebagai penggerak psikis dalam diri seseorang sehingga timbul keinginan untuk belajar dan menjamin tetap berlangsungnya pembelajaran demi tujuan tertentu. Peran kedua yakni memberikan rasa senang dalam proses pembelajaran sehingga memunculkan energi untuk lebih giat dalam belajar. Semakin giat seseorang dalam belajar pasti akan mempengaruhi hasil belajarnya. Jadi, jika seseorang memiliki motivasi

yang tinggi, maka akan muncul semangat dan energi yang tinggi untuk belajar sehingga akan berdampak baik bagi hasil belajarnya, begitu juga sebaliknya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti memilih lokasi di SMA Negeri 1 Barat Kabupaten Magetan tahun pelajaran 2024/2025 dengan 6 kelas yang memuat pelajaran geografi, yaitu kelas XI-4 sampai dengan kelas XI-9. Berdasarkan hasil observasi motivasi dan tes hasil belajar geografi pada siswa kelas XI-4 sampai dengan kelas XI-9, diketahui bahwa hasil observasi motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI-9 tergolong rendah dibandingkan dengan kelas yang lain. Hasil nilai observasi motivasi siswa tergolong tidak baik dengan nilai 286 atau 39,72% dan nilai rata-rata 70,56 ketuntasan klasikal adalah 58,33%. Menurut (Kartini Ester, 2020) pembelajaran dikatakan berhasil dilihat dari proses apabila 80% siswa aktif secara fisik, mental dan sosial dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut dijelaskan dari segi hasil, pembelajaran dikatakan berhasil jika 80% siswa mengalami perubahan tingkah laku positif. Ketuntasan klasikal suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan secara klasikal dalam kelas tersebut terdapat $\geq 80\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya dari nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah ditetapkan di sekolah.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dalam mengatasi permasalahan di atas, terdapat beberapa media pembelajaran yang bisa digunakan, salah satunya adalah *game wordwall*. *Wordwall* berhasil menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa, dan menumbuhkan rasa antusiasme terhadap materi pembelajaran (Chaerul Umam,

2024) *Wordwall* adalah *website* yang menyediakan berbagai *game* edukasi yang dapat dijadikan sebagai pilihan media pembelajaran interaktif. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui *gadget* dan laptopnya masing-masing. Dalam *game* ini tersedia fitur-fitur yang menarik, mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik serta memungkinkan terciptanya aktivitas interaktif. Fitur tersebut berupa teka-teki silang, kuis, permainan kata, dan permainan lainnya. Kelebihan *wordwall* ini banyak *template* yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. *Wordwall*, sebuah *platform* pembelajaran yang ramah pengguna dan interaktif, hal ini telah diidentifikasi oleh para peneliti sebagai alat berbasis teknologi yang berharga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa. Ketika pendidik secara efektif memasukkan sumber belajar tersebut ke dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang kuat tentang materi pelajaran dan dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka hal ini menjadi sebuah hal yang sangat fundamental untuk sebuah kajian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dan hasil belajar, dalam hal ini adalah penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* dijadikan sebagai fokus dalam penelitian ini.

Sepengetahuan penulis bahwa belum ada penelitian menggunakan *game* edukasi berbasis *wordwall* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar sehingga penelitian ini termasuk penelitian baru.

Penelitian tentang penggunaan aplikasi *wordwall* telah dilaksanakan oleh beberapa peneliti sebelumnya. (E Kusnadi, 2024) dalam penelitiannya yang

berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya” ditemukan hasil bahwa mayoritas peserta didik memiliki motivasi ekstrinsik ini dapat dilihat atau dianalisis melalui adanya pengakuan sosial dalam kegiatan pembelajaran. *Wordwall* dapat memberikan siswa status sosial di antara teman temannya. Ketika ada siswa yang diakui sebagai yang terbaik atau paling aktif, mereka tentunya merasa termotivasi untuk dapat mempertahankan atau pun meningkatkan status tersebut. Rasa ingin tahu peserta didik juga cenderung meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *wordwall*, karena media *wordwall* ini menawarkan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki, dan permainan yang memicu rasa ingin tahu siswa. Mereka menjadi lebih tertarik untuk mengeksplorasi dan mengerti materi pelajaran dan juga mendorong siswa guna menggali lebih dalam mengenai materi pembelajaran

(Kurnisar, 2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMA Negeri 3 Palembang” ditemukan hasil bahwa Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan menunjukkan adanya perubahan persentase peningkatan kriteria ketuntasan minimal yang berhasil peserta didik peroleh setelah guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *wordwall* di kelas XI SMA Negeri 3 Palembang. Dimana kegiatan pembelajaran menjadi aktif dan hidup yang mana berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Dari hasil penelitian tersebut di atas, penggunaan media pembelajaran *wordwall* dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Apakah hal tersebut juga bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas XI-9 di SMA Negeri 1 Barat Kabupaten Magetan?. Untuk itu maka perlu dilakukan penelitian.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru geografi SMA Negeri 1 Barat tidak menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan cenderung membosankan
2. Motivasi belajar siswa kelas XI-9 kurang termotivasi dalam belajar akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif yang secara otomatis akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran geografi
3. Hasil belajar siswa kelas XI-9 yang masih rendah dalam pembelajaran geografi

C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah didapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Apakah motivasi belajar geografi siswa kelas XI-9 dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran interaktif *wordwall* di SMA Negeri 1 Barat Kabupaten Magetan?

- b. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar geografi siswa kelas XI-9 melalui media pembelajaran interaktif *wordwall* di SMA Negeri 1 Barat Kabupaten Magetan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah dan pemecahan yang disampaikan di atas penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui dapat atau tidaknya penggunaan media pembelajaran *wordwall* meningkatkan motivasi siswa kelas XI-9 SMA Negeri 1 Barat.
2. Mengetahui dapat atau tidaknya penggunaan media pembelajaran *wordwall* meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI-9 SMA Negeri 1 Barat.

Adapun pemecahan masalahnya sebagai berikut:

1. Merancang media pembelajaran interaktif *wordwall* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar geografi siswa kelas XI-9 SMA Negeri 1 Barat
2. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall* pada siswa kelas XI-9 SMA Negeri 1 Barat.
3. Mengevaluasi hasil pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall* pada siswa kelas XI-9 SMA Negeri 1 Barat.
4. Merefleksi hasil pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *wordwall* pada siswa kelas XI-9 SMA Negeri 1 Barat.

E. Kegunaan Penelitian

Berikut ini merupakan manfaat dalam penelitian yaitu:

- a. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Barat.
- b. Sebagai bahan pertimbangan guru dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall*.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu dalam bidang mengajar, sekaligus dapat menjadi referensi dari peneliti yang lain apabila mengadakan penelitian dengan tema dan obyek yang sama.

F. Definisi Istilah

Untuk memberi pengertian terhadap konsep tersebut, dijelaskan istilah-istilah:

- a. Media pembelajaran interaktif *wordwall* adalah pendekatan pembelajaran yang dimanfaatkan sebagai media belajar dan alat penilaian yang dapat menumbuhkan daya tarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran yang menggabungkan teknologi dengan interaksi aktif siswa dengan aplikasi berbasis *web*. *Wordwall* adalah salah satu *software* yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam mendesain kuis interaktif, berbagai variasi *template, font* serta animasi.
- b. Motivasi belajar adalah dorongan atau keseluruhan daya penggerak dari diri siswa sendiri untuk melakukan aktivitas belajar yang menjamin

kelangsungan dari aktivitas belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai terutama motivasi belajar geografi.

- c. Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku dari belum bisa menjadi bisa dan dari yang belum tahu menjadi tahu. Belajar merupakan proses perubahan berdasarkan pengalaman, tidak hanya berupa pengetahuan tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar terutama dalam belajar geografi.
- d. Mata pelajaran geografi adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang bumi dan segala sesuatu yang ada di atasnya, termasuk manusia, lingkungan, dan interaksi di antara keduanya. Geografi tidak hanya mempelajari tentang lokasi suatu tempat, tetapi juga mempelajari tentang mengapa tempat tersebut seperti itu, bagaimana tempat tersebut berubah dari waktu ke waktu, dan bagaimana tempat tersebut dibandingkan dengan tempat lain.