

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar mengajar adalah suatu cara yang melibatkan guru dan siswa dalam suatu pendekatan berdasarkan hubungan timbal balik, yang dilakukan dalam lingkungan pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu. Syarat utama terselenggaranya kegiatan pendidikan dan pelatihan adalah adanya interaksi atau timbal balik antara guru dan siswa. Pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik yang tidak hanya dilaksanakan di sekolah, tetapi juga dapat dilaksanakan di rumah dan di lingkungan sekitar kapanpun tanpa ada batasan ruang dan waktu, Astini (2020:15)

Minat besar pengaruhnya dalam belajar, oleh karena itu dalam memberikan penjelasan, guru harus menggunakan media pembelajaran yang menarik apalagi pada saat pembelajaran matematika karena bila pembelajaran yang dibawakan oleh guru tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka peserta didik tidak akan belajar dengan sungguh-sungguh. Dengan adanya minat belajar, maka peserta didik akan lebih mudah berkonsentrasi dengan materi yang diajarkan, Tiwow (2020:110). Minat belajar setiap siswa tidaklah sama, pada proses pembelajaran siswa yang memiliki minat yang tinggi akan lebih mudah menerima materi yang disampaikan, sedangkan siswa yang memiliki minat yang lebih rendah akan sulit dalam memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, minat merupakan aspek penting dalam pencapaian hasil belajar siswa.

Berkenaan dengan mata pelajaran biologi siswa mempelajari makhluk hidup dari yang mikroskopis sampai makroskopis. Capaian permasalahan yang sering dialami oleh siswa sering menganggap virus adalah bakteri dan virus adalah sel prokariotik. Hal ini semakin menguatkan persepsi bahwa selama ini

letak kesulitan dalam pembelajaran materi-materi biologi terletak pada kesulitan mengingat nama-nama latin, menghafal konsep-konsep dan membayangkan hal-hal yang abstrak, Harahap (2018:24). Oleh karena itu, dibutuhkan media untuk memvisualisasikan agar siswa lebih mudah memahami materi virus.

Hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di SMAN 1 Boyan Tanjung metode pembelajaran yang digunakan yaitu menggunakan metode ceramah sehingga masih banyak siswa kurang aktif dan tidak fokus terhadap pelajaran menyebabkan presentasi hasil belajar siswa 45% yang tuntas dan 65% yang tidak tuntas. Selain itu penggunaan media yang digunakan guru dalam mengajar masih konvensional. Media yang digunakan berupa papan tulis belum memanfaatkan secara optimal teknologi dan hanya menggunakan buku ajar. Berdasarkan permasalahan di atas maka terdapat inovasi baru untuk penggunaan media pembelajaran yang sudah memanfaatkan teknologi.

Salah satu inovasi baru yang dapat diciptakan sebagai alat bantu pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi komputer sebagai perangkat untuk menggunakannya. Media pembelajaran yang inovatif dapat berupa multimedia pembelajaran interaktif. Adapun model-model multimedia pembelajaran diantaranya model tutorial, model *Drill and Practice*, model simulasi, model *game*, dan model *hybrid* (Ilmiani, dkk 2020). Sedangkan menurut (Irwan dkk, 2019:146) salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*). Sehingga peneliti memilih media berbasis *game* untuk menjadi solusi dari permasalahan yang terdapat pada sekolah tersebut.

Permainan (*game*) sendiri merupakan segala konteks yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti aturan-

aturan yang ada serta telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan (Sadiman dkk, 2010). Adanya suatu media pembelajaran yang menarik sangat penting dalam proses pembelajaran, salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat memberikan pembelajaran menarik tersebut adalah media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* (Zeda & Muliati, 2022:865). Diantara banyak tipe model pembelajaran yang cocok terhadap penerapan game, peneliti tertarik menerpakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Slavin (2015:143) menyatakan bahwa TGT merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa bergairah belajar. Berkat adanya games dan turnamen yang menjadi karakteristik TGT membuat siswa antusias selama proses pembelajaran karena siswa ingin membuktikan bahwa dirinya pintar dan menjadi yang terbaik. Selain itu, Mulyaningstih (2014:244) menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) memberikan peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Aplikasi *wordwall* ini menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pendidik karena aplikasi *wordwall* menekankan gaya belajar lebih rileks terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Layyinnati, 2021:30). Ada berbagai jenis model permainan yang dapat di buat dengan *Wordwall*. Untuk meningkatkan minat belajar siswa, *Wordwall* dapat digunakan sebagai media. Tanpa kehilangan esensi dari pembelajaran yang sedang berlangsung, *Wordwall* adalah pengalaman belajar yang dapat diterima dan menyenangkan. *Wordwall* terkenal dengan jenis permainan yang dapat mendongkrak pendapatan siswa. Penggunaan pelatihan informal dan menyenangkan seperti ini dengan tujuan memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pendidikan dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang muncul

Hasil belajar adalah proses dimana nilai siswa akan meningkat melalui kegiatan penilaian atau pengukuran untuk menentukan apakah mereka mencapai keberhasilan dalam belajar. Tujuan utama dari hasil belajar adalah untuk menilai tingkat pencapaian siswa dengan menggunakan proses pembelajaran. Menurut Susanto (2015:5) mengatakan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan.

Berkenaan dengan meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik di sekolah, guru hendaknya memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik untuk melatih dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan suatu materi pembelajaran. Pembelajaran yang mengutamakan penguasaan kompetensi harus dapat berpusat kepada peserta didik sehingga mampu melatih peserta didik dalam memecahkan masalah dan memberikan pengalaman pembelajaran yang relevan secara kontekstual, maka guru perlu mencari strategi atau model pembelajaran dan media belajar yang cocok pada materi pembelajaran yang diajarkan sehingga pengetahuan dapat tersampai secara sistematis dan menyenangkan. Tujuan latar belakang masalah tersebut, mendorong peneliti untuk mendapatkan data empirik mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi virus SMAN 1 Boyan Tanjung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, ada empat masalah yang dapat diangkat dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah minat siswa sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran *wordwall* dalam materi virus di SMAN 1 Boyan Tanjung?

2. Bagaimanakah hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *wordwall* dalam materi virus di SMAN 1 Boyan Tanjung?
3. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap minat siswa dalam materi virus di SMAN 1 Boyan Tanjung?
4. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa dalam materi virus di SMAN 1 Boyan Tanjung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus masalah penelitian, maka tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mengetahui minat belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *wordwall* dalam materi virus di SMAN 1 Boyan Tanjung.
2. Mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *wordwall* dalam materi virus di SMAN 1 Boyan Tanjung.
3. Mengetahui pengaruh minat sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *wordwall* materi virus di SMAN 1 Boyan Tanjung
4. Mengetahui pengaruh hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *wordwall* materi virus di SMAN 1 Boyan Tanjung

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat diharapkan memberi pengetahuan mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis *game* interaktif yang digunakan untuk membantu dalam upaya mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah

a. Bagi Guru

Diharapkan bahwa penelitian ini berfungsi sebagai media referensi belajar di sekolah

b. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi untuk meningkatkan hasil bagi siswa dengan menggunakan media baru, penggunaan media *game* pada materi virus pada mata pelajaran Biologi sebagai media pembelajaran.

c. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi peneliti-peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* terutama pada penelitian di bidang yang sama.

d. Bagi Sekolah

Sebagai inovasi baru dalam proses pembangunan media pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas dan efektifitas dalam proses pembelajaran.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Dua jenis variabel yang dimasukkan dalam penelitian ini, yaitu Variabel Independen dan Variabel Dependen. variabel bebas adalah variabel yang dipilih oleh peneliti untuk menentukan hubungan antara fenomena yang diamati atau diamati, atau menyebabkannya menjadi variabel terikat. Variabel yang mempengaruhi atau disebabkan oleh adanya variabel-variabel tersendiri adalah variabel dependen atau variabel dependen. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *wordwall*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat dan hasil belajar siswa pada materi virus.

2. Definisi Operasional

Definisi Operasional merupakan suatu abstrak dari pengukuran yang akan digunakan berfungsi sebagai petunjuk dalam melakukan pengukuran suatu variabel. Adapun Definisi Operasional penelitian ini ada 4, yaitu :

- a. Game *Wordwall* merupakan aplikasi web dikembangkan oleh Visual Education Ltd, sebuah perusahaan Inggris, yang memungkinkan untuk pembuatan media edukasi seperti kuis, pertandingan, berpasangan dan sebagainya. Anda dapat membagikan dan mengunduh media yang dihasilkan
- b. Ada kecenderungan tinggi untuk menyukai sesuatu saat tertarik. Minat merupakan faktor terpenting yang menentukan berhasil atau tidaknya belajar. Indikator capaian minat ada 4, yaitu ; 1). Perasaan senang, 2). Keterlibatan siswa, 3). Ketertarikan, dan 4). Perhatian siswa, Menurut Slameto (2010: 180).
- c. Hasil belajar menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari mata pelajaran di sekolah melalui nilai penilaian yang diperoleh dari tes yang digunakan untuk mengidentifikasi sejumlah mata pelajaran. Pada penelitian ini peneliti berfokus pada ranah kognitif dengan capaian indikator pembelajaran yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi.

d. Virus merupakan materi pada mata pelajaran biologi semester ganjil kelas X, Virus mempunyai ciri aselular, dapat dikristalkan dan hanya dapat berkembang biak pada sel-sel hidup, adapun kompetensi dasar yaitu mendeskripsikan ciri-ciri virus, replikasi dan peran virus dalam kehidupan. Serta indikator, 1) Mengidentifikasi ciri-ciri virus, 2) Membedakan struktur virus dengan makhluk lainnya, 3) Menggambarkan struktur tubuh virus, 4) Membuat model virus 3D