

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan yang terorganisasi bertujuan untuk meningkatkan kualitas murid melalui pendidikan. Pendidikan mempunyai fungsi yang penting dalam berbagai aspek. Salah satu upaya memperbaiki mutu pendidikan disekolah adalah memperbaiki proses pembelajaran. Pada era modern sekarang ini, peran teknologi juga telah mengubah cara pendidikan berlangsung.

Kemajuan pendidikan, kualitas pendidikan serta meningkatnya mutu pendidikan di indonesia dapat diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran sebagai unsur utama dalam dunia pendidikan, secara umum terdapat peran guru sebagai pendidik dan murid sebagai penerima pembelajaran. Permendikbud Nomor 65 tahun 2013 menyatakan “pendidikan hendaknya bersifat adaptif, inovatif, dan disesuaikan dengan standar pendidikan dengan tujuan mengembangkan kompetensi interaktif, inovatif, memotivasi, mendorong partisipasi aktif dan memberikan kebebasan cukup sesuai dengan minat, bakat serta perkembangan fisik dan psikis”.

Dalam kelangsungan proses belajar mengajar, tenaga pendidik umumnya menghadapi berbagai tantangan. Peningkatan standar dan capaian dapat didukung melalui pemanfaatan media serta penerapan model pembelajaran guna peningkatan minat siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar. Media pembelajaran adalah pengelompokan alat yang membantu proses pembelajaran menjadi inovatif (Saleh, dkk,2023). Model pembelajaran umumnya digunakan dalam menyelesaikan suatu kegiatan kerja, atau gambaran pengalaman pendidikan yang disengaja untuk membantu siswa dalam belajar dalam mencapai tujuan yang ingin dicapainya (Priansa 2017:118). Sebagai tindak lanjut umumnya dibutuhkan upaya lain untuk Mengoptimalkan pencapaian belajar, salah satunya dengan memanfaatkan media serta model pembelajaran.

Pengaplikasian sarana pembelajaran memberikan sejumlah manfaat seperti membangun lingkungan belajar yang menarik, menghadirkan variasi dalam metode pembelajaran, menyajikan objek-objek yang sulit ditemukan, serta memperjelas konsep yang teoritis. Namun, terdapat tenaga pendidik yang belum mampu memanfaatkan pendekatan tersebut. Umumnya banyak menggunakannya secara langsung tanpa modifikasi, kondisi ini membuat proses belajar mengajar tidak terlaksana secara efektif sesuai yang diharapkan (Maulida, I. (2020).

Media pembelajaran berbasis *website* sebagai alternatif pada saat ini adalah *Wordwall*. *Website* ini berpotensi pada media pembelajaran yang online yang di sesuaikan dengan gaya guru dalam mengajar menawarkan pembuatan instrumen yang banyak variasinya. *Wordwall* digunakan untuk meningkatkan pola belajar yang interaktif maupun fleksibel (diakses) kapanpun dan dimanapun melalui perangkat digital misalnya perangkat seluler dan laptop. Proses pembelajaran dengan menggunakan *wordwall* dapat digunakan siswa secara mandiri maupun dengan pendampingan guru. Fitur soal, materi, serta permainan yang terdapat pada *Website Wordwall* disebut dengan istilah “*Activity*” (Aktivitas), dan untuk melihat hasilnya, bisa dilihat di *Result* (Hasil).

*Wordwall* dapat meningkatkan pola belajar lebih mudah dimengerti, terutama di jenjang kelas rendah. Selain itu, keunggulan aplikasi evaluasi pembelajaran seperti ini terletak pada kemampuannya untuk menyesuaikan tema dengan gaya belajar siswa serta adanya musik latar yang mendukung. Fitur mode penguasaan (*Homework*) yang tersedia di *wordwall* memungkinkan peserta didik mengakses materi secara mandiri melalui perangkat ponsel pintar mereka di rumah (Maulida, 2020).

Model pembelajaran berbasis *game based learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi permainan atau *game* guna mendukung kegiatan belajar. Penerapan model tersebut mampu berkontribusi dalam aspek stimulasi yaitu emosional, intelektual, dan psikomotor. Meskipun pengembangan *game* memerlukan keterampilan teknologi, pada dasarnya sudah banyak *game* edukasi yang dapat diakses melalui perangkat *smartphone*

maupun aplikasi berbasis *web*. Siswa tidak akan kesulitan dalam menggunakan *game* tersebut karena umumnya setiap permainan sudah dilengkapi dengan panduan, baik yang diakses melalui *smartphone* maupun aplikasi berbasis web (Ihsan, A. N, 2024)

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti bersama Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Embaloh Hulu, diperoleh informasi bahwa permasalahan yang dihadapi adalah rendahnya kesadaran peserta didik dalam memanfaatkan *smartphone* untuk proses pembelajaran. Selain itu, beberapa siswa diketahui masih menggunakan media sosial di tengah berlangsungnya pembelajaran, hal tersebut disebabkan pembelajaran yang masih konvesional. Hasil wawancara dengan guru TIK di SMP Negeri 1 Embaloh Hulu mengungkapkan terkait kurikulum yang diaplikasikan saat ini yaitu Kurikulum Merdeka. Pendekatan yang digunakan tenaga pendidik lebih sering menggunakan *Cooperativ Larning* sedangkan untuk metode *Game Based Learning* belum pernah diterapkan. Kegiatan belajar mengajar masih berfokus pada guru, sehingga partisipasi siswa menjadi rendah serta belum sepenuhnya melibatkan siswa secara optimal. Untuk penggunaan media pembelajaran masih tergolong sederhana seperti lks dan *google forms*, hal ini terjadi karena guru yang mengajar tidak sesuai bidang serta mata pelajaran TIK baru diterapkan dan masih memerlukan penyesuaian.

Beberapa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran antara lain: keterbatasan fasilitas seperti komputer atau perangkat yang tersedia, variasi kemampuan siswa dalam mengoperasikan teknologi dimana terdapat siswa yang sudah terbiasa dengan teknologi, sementara sebagian lainnya masih pemula dalam menggunakan perangkat seperti *smartphone*. Selain itu, rendahnya pemahaman dasar siswa terhadap perangkat keras komputer menyebabkan kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar pembelajaran.

Kendala lainnya adalah kurangnya sesi praktik yang memadai untuk memperdalam pemahaman siswa. Beberapa siswa juga menunjukkan kurangnya perhatian saat guru menyampaikan materi di depan kelas serta mengalami kesulitan untuk tetap fokus selama pembelajaran berlangsung. Hal

ini disebabkan oleh penggunaan *smartphone* yang belum optimal dalam mendukung proses pembelajaran serta terbatasnya penggunaan media. Akibatnya, hasil belajar siswa masih tergolong rendah terutama mata pelajaran yang akan dilakukan analisis dalam penelitian, Berikut data perolehan nilai rata-tatanya:

**Tabel 1.1**

**Nilai Penilaian Harian Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Embaloh Hulu  
Pada materi Dampak Sosial Informatika Tahun 2024/2025**

No	Nama Kelas	Nilai Rata-rata
1	Kelas VII A	51,47
2	Kelas VII B	55,82

Sumber : Guru Mata Pelajaran TIK SMP Negeri 1 Embaloh Hulu

Tabel 1.1 menunjukkan tingkat pencapaian nilai siswa dalam mata pelajaran TIK pada materi dampak sosial informatika masih belum optimal. Hasil tersebut tidak memenuhi KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 60 untuk pelajaran TIK. Penggunaan media serta model pembelajaran yang masih bersifat sederhana atau konvesional juga belum mampu memenuhi KKM maka dimungkinkan untuk mencoba alternatif media *Wordwall* melalui pendekatan *Game Based Learning*. Dengan penerapan media serta model pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini memungkinkan tenaga pendidik dapat merancang proses pembelajaran yang kreatif untuk membuat siswa menjadi lebih aktif.

Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan media serta model yang tepat agar murid dapat berkontribusi secara aktif dengan tujuan peningkatan kualitas dan hasil belajar, hal ini lah yang menjadi dasar peneliti mengajukan judul “Penggunaan Media *Wordwall* Dengan Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Materi Perangkat Keras Komputer SMP Negeri 1 Embaloh Hulu?

## B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum penggunaan media *wordwall* dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* di kelas eksperimen dan model pembelajaran konvesional di kelas kontrol pada materi perangkat keras komputer?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sesudah penggunaan media *wordwall* dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* di kelas eksperimen dan model pembelajaran konvesional di kelas kontrol pada materi perangkat keras komputer?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *wordwall* dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* di kelas eksperimen pada materi perangkat keras komputer?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran konvesional di kelas control pada materi perangkat keras computer?
5. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *wordwall* dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* di kelas eksperimen dan model pembelajaran konvesional di kelas kontrol pada materi perangkat keras komputer?

## C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang dirumuskan secara jelas akan menjadi pedoman untuk mengukur keberhasilan pelaksanaan penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum penggunaan media *wordwall* dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* di kelas eksperimen dan model pembelajaran konvesional di kelas kontrol pada materi perangkat keras komputer.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah penggunaan media *wordwall* dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* di kelas

eksperimen dan model pembelajaran konvesional di kelas kontrol pada materi perangkat keras komputer.

3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *wordwall* dengan penerapan model pembelajaran game based learning di kelas eksperimen pada materi perangkat keras computer
4. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran konvesional di kelas kontrol pada materi perangkat keras computer.
5. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *wordwall* dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvesional di kelas kontrol pada materi perangkat keras komputer.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Dapat menjadi informasi yang sangat berrguna bagi lembaga pendidikan sebagai bahan kajian untuk dikembangkan dalam upaya peningkatan hasil belajar bagi peserta didik.
  - b. Referensi berkelanjutan terkait kemampuan tenaga pendidik dalam mengelola media pembelajaran serta model pembelajaran belajar untuk peserta didik di SMP Negeri 1 Embaloh Hulu.
2. Manfaaat Praktis

- a. Bagi Guru

Sebagai masukan diharapkan bisa membuat perisai dalam mengajar seperti pemilihan media pembelajaran serta model yang interaktif agar siswa lebih produktif.

- b. Bagi Siswa

Siswa menjadi termotivasi untuk tertarik pada mata pelajaran TIK karena memperoleh pengalaman belajar baru yang menarik serta bervariasi, serta diharapkan bisa meningkatkan hasil pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman serta pemahaman peneliti tentang pemahaman penggunaan media serta cara pembelajaran yang dapat merangsang keinginan siswa untuk berkontribusi aktif dalam belajar.

## E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

### 1. Variabel penelitian

Sugiyono (2018:38) menunjukkan variabel dalam penelitian adalah “segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai suatu hal sebagai upaya untuk memberi solusi pada permasalahan yang terjadi, kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yang terdiri atas:

#### a. Variabel Bebas

Sugiyono (2019:69) “Variabel bebas (independen) umumnya memberikan pengaruh terhadap perubahan variabel terikat”. Variabel bebas yang digunakan yaitu media *Wordwall (game based learning)*.

#### b. Variabel Terikat

Variabel dependen menurut Sugiyono (2019:69) didefinisikan sebagai variabel penerima (hasil belajar siswa) pengaruh dari variabel bebas.

### 2. Definisi Operasional

Definisi operasional disusun guna menjamin keseragaman pemahaman antara peneliti dan pembaca terhadap istilah yang dipakai. Berikut akan dijabarkan variabel beserta aspek aspek didalamnya, yakni:

#### a. Media *Wordwall*

*Wordwall* sebagai *platform* digital berbasis web umumnya untuk membuat pola belajar-mengajar menjadi komunikatif. *Platform* ini memungkinkan tenaga pengajar dalam menciptakan media pembelajaran dengan pola dinamis serta mudah diakses murid melalui perangkat seperti komputer, tablet, maupun *handphone*.

b. Model Pembelajaran *Game Based Learning*

*Game based learning* umumnya dapat meningkatkan semangat belajar siswa menjadi lebih terlibat, edukatif, dan meningkatkan kerja sama saat berdiskusi. Siswa dengan demikian menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan diharapkan dapat memahami materi dengan lebih mudah. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran berbasis *game based learning* dapat memengaruhi minat siswa dalam belajar, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar (Islam, dkk 2024)

c. Perangkat keras komputer

*Hardware* sebagai bagian dari sistem komputer umumnya bisa dilihat, disentuh, dan dirasakan. Komponen ini berkolaborasi dengan perangkat lunak atau *software* untuk melaksanakan berbagai fungsi komputer, seperti memasukan data, memproses, menyimpan, dan menampilkan output.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar didefinisikan sebagai ukuran keberhasilan para peserta didik dari berbagai usaha yang telah dilakukan pada kegiatan penbelajaran materi perangkat keras komputer.

**F. Jadwal Rencana Penelitian**

Jadwal penelitian ini merupakan rincian waktu dan jenis kegiatan yang akan dilakukan dalam penelitian tersebut. Berikut jadwal penelitian pada penelitian ini:

