

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Proses menjadi pondasi utama dalam perkembangan pengetahuan, sikap dan kemampuan para peserta didik. Pendidik atau guru merupakan faktor penting yang mempengaruhi efektivitas dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus mampu menciptakan dan berkreasi dalam mengembangkan sebuah strategi pembelajaran yang lebih aktif, eksploitatif dan kolaboratif sehingga para peserta didik dapat lebih semangat dalam belajar, bahkan lebih aktif dalam mengikuti semua kegiatan di dalam kelas dan akan merasa senang ketika sedang mengikuti pembelajaran. Namun, pada kenyataannya seringkali guru masi terbiasa menggunakan metode mengajar yang monoton salah satunya yaitu ceramah diskusi, penungasan tanpa memanfaatkan media pembelajaran ataupun menerapkan suatu pendekatan tertentu (Zulfah, 2023).

Penggunaan metode, model dan media pembelajaran yang masi monoton membuat siswa akan cepat merasakan kebosanan, bahkan akan memberikan dampak yang signifikan terhadap minat belajar. Perkembangan teknologi mempengaruhi seluruh aspek kehidupan masyarakat. Menurut Puspitarini (2023) mengatakan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam bidang pendidikan telah mengubah paradigma guru dan para peserta didik. Guru belajar dan beradaptasi agar terbiasa menggunakan sebuah perangkat dan aplikasi pembelajaran yang berbasis teknologi. Sedangkan bagi peserta didik yang

merupakan generasi Z, penggunaan perangkat gawai dan berbagai aplikasi yang berbasis internet, itu semua merupakan hal yang biasa bagi mereka.

Setiap manusia membutuhkan pendidikan kapanpun dan di manapun ia berada. Pendidikan memiliki peranan yang begitu penting bagi kehidupan, pendidikan sangat mengubah keadaan menjadi lebih baik tanpa adanya pendidikan maka suatu Negara akan mengalami penurunan mutu di berbagai bidan dan aspek. Ketertinggalan bangsa Indonesia di bidang pendidikan menyebabkan pemerintah terdorong untuk memacu diri untuk memiliki strandar internasional, dorongan tersebut bahkan dicantumkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 50 ayat (3) yang berbunyi. “Pemerintah dan/atau pemerintah daerah menyelenggarakan sekurang-kurangnya satu satuan pendidikan pada semua jenjang pendidikan, untuk dikembangkan menjadi satuan pendidikan yang bertaraf Internasional”. Hal ini menjadi keharusan pemerintah Indonesia untuk lebih peduli terhadap sektor pendidikan di Negara kita. Seperti diketahui di era globalisasi, pendidikan merupakan salah satu kebutuhan sehingga tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Undang-Undang No 12 Tahun 2012, pasal 1 tentang pendidikan tinggi, yaitu:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual, peendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya agar dapat berguna bagi masyarakat, bangsa dan Negara”.

Pendidikan merupakan sebuah proses interaksi antar guru dan juga peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik, yang berlangsung di dalam lingkungan tertentu. Bisa juga dimaknai dengan proses serah terima ilmu

antara guru dan peserta didik baik itu dari segi pengetahuan, sikap, dan juga tabiat yang biasanya dilakukan di suatu tempat. Mutu pembelajaran di sekolah sangat bergantung pada komponen yang ada di dalamnya berfungsi dengan baik. Jika salah satu komponen tidak berfungsi dengan baik maka pengajaran tersebut tentu tidak akan maksimal.

Guru berperan penting untuk memilih perangkat pembelajaran yang tepat digunakan oleh guru seperti Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Silabus, Program Tahunan (Prota), Program Semester (Promes), Kurikulum, media pembelajaran dan perangkat pembelajaran lainnya. Setelah itu, guru harus memilih perangkat dan media pembelajaran yang tepat agar peserta didik lebih mudah mengerti dan memahami penyampaian materi yang diberikan oleh guru.

Kondisi yang diduga akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Dengan adanya perkembangan teknologi di bidang pendidikan pada saat ini akan lebih maju dan berkembang hingga para pendidik bahkan masyarakat luas lebih kreatif dan berkembang. Salah satu komponen pengajaran yang tidak kalah pentingnya dalam proses belajar adalah media pengajaran. Media dalam hal kehadirannya merupakan proses belajar mengajar yang sangat penting karena media berfungsi merangsang minat dan keinginan belajar para peserta didik. Media memiliki fungsi untuk mengarahkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar (*learning experience*) yang dapat dilihat dari interaksi peserta didik dengan sebuah media. Penggunaan media yang tepat akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga dapat mempertimbangkan hasil belajar yang di peroleh oleh peserta didik.

Media pembelajaran merupakan semua alat fisik yang dirancang secara terencana sehingga mampu menyampaikan dan dapat membangun interaksi yang baik. Sehingga hal ini, dapat memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran dan memfasilitasi prestasi peserta didik untuk mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran. Ketepatan dalam memilih dan menggunakan media dapat memberikan solusi bagi para peserta didik ketika ada kesulitan dalam mengikuti proses belajar mampu meningkatkan pemahaman dan hasil akhir dari pembelajaran (Malewa, Emi, 2023). Sebuah media pembelajaran dengan rancangan yang baik akan memberikan pemahaman yang baik terhadap ajar dan dapat dicerna dengan baik pula sehingga media pembelajaran menjadi fungsi penyalur informasi dan pesan dari bahan ajar dari guru. Tak hanya itu, media ini juga mampu menarik perhatian peserta didik karena adanya rasa penasaran yang hendak di tuntaskan melalui keseriusan dalam belajar. Media pembelajaran yang berbentuk permainan sangat mendukung interaksi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Hal ini akan memberikan peningkatan dan semangat dalam belajar dan daya serap dalam pembelajaran semakin meningkat (Arimbawa, 2021).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan ketertarikan peserta didik dengan mengikuti pembelajaran berbasis teknologi informasi yaitu dengan menggunakan media *Wordwall* (Agusti, dkk, 2022). Kelebihan aplikasi *wordwall* yaitu a) aplikasi yang berbasis website yang diakses secara online yang bisa digunakan sebagai media digital yang berbasis teknologi yang sangat mudah membuat peserta didik tertarik, kagum dan penasaran, b) aplikasi dengan fitur

yang mudah digunakan dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran yang sangat memudahkan guru dalam menggunakannya, c) aplikasi yang dapat digunakan untuk lebih meningkatkan proses pemahaman akhir dari materi dengan menggunakan fitur *quiz* sehingga diharapkan mampu memberikan antusias dari peserta didik sehingga pembelajaran dalam kelas semakin berkembang, dan daya serap peserta didik terhadap materi lebih baik, d) memiliki banyak fitur, *template*, dengan yang berupa gambar, objek yang lebih riil atau nyata dan yang menarik yang bisa diakses oleh peserta didik dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi peserta didik di dalam ruang kelas dan fitur *quiz* ini bisa disesuaikan.

Penerapan media *Wordwall* dalam proses belajar seperti memberikan kuis merupakan satu pilihan media yang dapat digunakan. Suasana dan lingkungan belajar akan terasa berbeda dengan memanfaatkan media *wordwall* sebagai media pembelajaran, peserta didik akan terlibat aktif dalam sebuah pembelajaran sehingga tidak hanya diam, fokus dan tidak hanya duduk melamun.

Permainan yang terdapat dalam media *wordwall* ini dapat langsung di bagikan di media sosial dan aplikasi pembelajaran lainnya seperti *google classroom*, *whatsapp*, dan sebagainya menggunakan sebuah *link*. Jika kondisi jaringan *internet* tidak memungkinkan untuk dilakukan secara *online* dengan mengakses *websitenya* maka soal-soalnya bisa di cetak dalam bentuk pdf (Malewa, 2023). Dalam media *wordwall* guru bisa memilih jenis permainan yang akan diberikan kepada peserta didik, diantaranya yaitu permainan yang berbentuk teka teki silang, mencari pasangan yang cocok, permainan mencocokkan, *quiz*, roda acak, anagram, mencari kata yang hilang, mengurutkan secara kelompok, pisahkan,

kartu acak, menemukan kecocokannya, membuka kotak, pencarian kata, diagram berlabel, *quiz gameshow*, kartu flash, balikkan ubin, *whack-akmole*.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada awal bulan april di sekolah SMA Negeri 6 Toraja Utara, Lembang Tallu Lolo, Kec. Kesu, Kab. Toraja Utara, Sulawesi Selatan, yang dilakukan secara wawancara dengan guru dan peserta didik, informasi yang di dapatkan peneliti bahwa pada sekolah ini belum pernah menerapkan dan menggunakan media *wordwall* sebagai salah satu media yang di gunakan peserta didik untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Kemudian, bagi peserta didik mengalami kesulitan dan merasakan kejenuhan pada saat proses pembelajarn berlangsung terkhususnya pada saat mengerjakan tugas yang di berikan oleh para guru, karena metode yang hanya begitu-begitu saja mencatat dan mengerjakan tugas di sebuah kertas. Peserta didik lebih suka ketika guru mereka mengajar dengan menggunakan metode lain atau menggunakan sebuah media. Dengan media yang telah disediakan ini peserta didik akan lebih mudah menerima dan mengerjakan sebuah tugas yang di berikan oleh para guru.

Pada proses pembelajaran di sekolah SMA Negeri 6 Toraja Utara, guru-guru yang mengampuh mata pelajaran yang mengajar di kelas, cara mengajarnya masih sangatlah monoton yaitu menggunakan buku cetak, metode ceramah, mendikte dan bahkan para peserta didik masi diberi tugas untuk mencatat materi pada hari itu juga dengan lembaran yang begitu banyak. Inilah cara mengajar guru yang membuat peseta didik kurang interaksi di kelas dan pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar para peserta didik.

Banyak faktor yang menyebabkan menurunnya hasil belajar dari peserta didik yaitu salah satunya karena kurangnya pemanfaatan atau penggunaan media dari saat melakukan proses pembelajaran di dalam kelas sehingga dapat menyebabkan para peserta didik tidak aktif, jenuh dan bosan pada saat mengikuti proses pembelajaran tersebut dan pada akhirnya akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Untuk mengurangi rasa kebosanan yang di alami para peserta didik, peneliti bermaksud mengajak peserta didik untuk menggunakan *handphone* mereka dengan baik, yaitu menggunakannya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru menggunakan media *wordwall* yang berbentuk *game* dimana dalam media ini terdapat banyak jenis *game* yang bisa diguna dan di akses. Meskipun ini berbentuk *game* tetapi media ini bisa meningkatkan pengetahuan dan keaktifan para peserta didik karena di dalam *game* ini akan di isi dengan pengajaran.

Media *wordwall* ini akan berdampak baik bagi peserta didik karena bisa mempergunakan *handphone* mereka dengan fungsi yang semestinya yaitu menggunakannya untuk belajar, bukan digunakan hanya untuk hal yang tidak semestinya seperti bermain *game* berjam-jam dan tidak menghasilkan pembelajaran.

Alasan mengapa harus menggunakan media *wordwall* dalam pembelajaran Biologi karena media *wordwall* menyediakan berbagai macam aktivitas menarik yang dapat membuat pembelajaran Biologi menjadi lebih menarik bagi peserta didik, kemudian dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan menggunakan media *wordwall* pada pembelajaran Biologi ini dapat meningkatkan

keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran Biologi ini dapat membantu meningkatkan interaktivitas, pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Materi yang di ambil untuk menerapkan media *wordwall* yaitu materi tentang Sel. Dengan menggunakan media *wordwall* pada materi Sel dalam pembelajaran ini dapat membuat peserta didik lebih memahami akan pertanyaan yang di berikan melalui penggunaan media *wordwall*, guru dapat membuat aktivitas yang dirancang untuk menguji pemahaman peserta didik tentang materi Sel secara formatif. Peserta didik dapat mengerjakan aktivitas ini secara mandiri atau dalam kelompok yang dimana dapat membantu memperkuat pemahaman mereka tentang konsep-konsep dari materi Sel. Dengan menggunakan materi Sel dalam media *wordwall*, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, visual dan menarik bagi peserta didik yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep Biologi yang penting.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti mengambil Judul Penelitian tentang “Pengaruh Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Biologi di SMA Negeri 6 Toraja Utara”. Peneliti bermaksud meneliti bagaimana upaya untuk meningkatkan hasil belajar para peserta didik dengan menggunakan media *wordwall* pada peserta didik kelas XI khususnya pada mata pelajaran Biologi dan di harapkan dengan di gunakannya media ini, maka para peserta didik mampu untuk menguasai materi dengan lebih mudah sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar para peserta didik.



## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah pada latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya adalah, “Apakah ada pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi di SMA Negeri 6 Toraja Utara?”.

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini disusun berdasarkan rumusan masalah yang ada, karena tujuan merupakan sasaran yang ingin di capai, maka adapun tujuan dalam penelitian ini, yaitu “Untuk mendeskripsikan pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi di SMA Negeri 6 Toraja Utara.

## **D. Manfaat Penelitian**

Kegiatan penelitian dapat dibagi dalam suatu sifat yaitu kegiatan yang bersifat teoritis dan yang bersifat praktis. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Sebagai suatu karya ilmiah, penelitian ini di harapkan dapat memberikan bantuan pada ilmu pengetahuan tentang pengembangan penggunaan media *wordwall* sebagai media pembelajaran yang tepat, efektif, inovatif serta dapat meningkatkan inovasi siswa pada berbagai jenis pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran Biologi.
- b. Untuk mengetahui secara nyata efektivitas penggunaan media *wordwall*.

## 2. Manfaat praktis

- a. Bagi sekolah, memberikan sumbangan dalam rangka meningkatkan penggunaan media dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik terkait materi yang di sampaikan.
- c. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi media pembelajaran yang menarik kepada pendidik untuk mata pembelajaran Biologi materi Sel.