

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan di era globalisasi ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga mempengaruhi berbagai bidang dalam kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Teknologi yang berkembang mendorong proses pembelajaran untuk lebih aplikatif dan menarik sebagai upaya untuk peningkatan kualitas pendidikan. Inovasi dan metode pengajaran yang baru dan tepat akan membantu proses pemahaman siswa sehingga siswa dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari, sehingga proses pembelajaran menjadi pondasi utama dalam perkembangan pengetahuan, sikap, dan kemampuan siswa. Cara untuk mendorong tercapainya pembelajaran yang efektif, digunakan alat bantu atau disebut media. Media pembelajaran adalah salah satu elemen penting dalam proses pembelajaran karena dengan adanya media siswa akan lebih memahami apa yang diterangkan guru dalam proses belajar mengajar baik di kelas maupun diluar kelas (Camelia, 2020).

Berdasarkan Permendikbudristek No. 7 Tahun 2022, Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah bahwa.

“Standar isi dikembangkan melalui perumusan ruang lingkup materi yang sesuai dengan kompetensi lulusan. Ruang lingkup materi merupakan bahan kajian dalam muatan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan: 1) muatan wajib sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan; 2) konsep keilmuan; dan 3) jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. Standar isi menjadi acuan untuk Kurikulum 2013, Kurikulum darurat dan Kurikulum Merdeka”

Pendidikan dapat menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan dengan kompetensi yang sesuai. Inovasi dalam pembelajaran bukan hanya tentang mengikuti perkembangan teknologi, tetapi juga tentang menciptakan lingkungan belajar yang merangsang pemikiran kreatif, analitis, dan kolaboratif, sehingga siswa dapat menjadi pemimpin masa depan yang kompeten dan berdaya saing. Inovasi melibatkan kemampuan guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Peran penting guru sebagai fasilitator pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Saelan Malewa et al., 2023).

Inovasi pendidikan tidak sebatas inovasi pembelajaran berupa alat peraga dan media pembelajaran, namun juga inovasi kurikulum, inovasi model pembelajaran, inovasi bahan ajar, inovasi strategi pembelajaran, inovasi administrasi pendidikan, inovasi kepemimpinan, inovasi manajemen, inovasi organisasi pendidikan (Richter et al., n.d.,2021).

Inovasi pembelajaran menjadi suatu hal yang urgen dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Selain itu, inovasi pembelajaran juga menjadi hal yang sangat diperlukan dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Inovasi pembelajaran menjadi sangat penting untuk dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan memanfaatkannya secara optimal dalam proses pembelajaran (Saiful Rizal, 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya teknologi menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, membuatnya lebih menarik dan aplikatif bagi siswa. Pentingnya pendekatan inovatif dan metode pengajaran yang tepat tidak bisa diabaikan, karena hal ini membantu siswa

memahami pengetahuan dengan lebih mendalam dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Guru memiliki peran sentral sebagai fasilitator pembelajaran yang kreatif dan inovatif, menciptakan lingkungan belajar yang merangsang pemikiran kritis, analitis, dan kolaboratif. Pengembangan inovasi pendidikan menjadi sangat penting untuk menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan dengan kompetensi yang sesuai, dan untuk memenuhi tuntutan perkembangan zaman dengan efektif.

Evaluasi adalah interaksi yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas, nilai, dan signifikansi sesuatu berdasarkan pertimbangan dan langkah-langkah tertentu yang harus diambil dengan suatu keputusan. Penggunaan teknologi sebagai media evaluasi sangat memungkinkan untuk dilakukan karena evaluasi konvensional tidak sepraktis yang dipikirkan karena selain menggunakan kertas sebagai alat evaluasi, koreksi dan penilaian guru juga dilakukan secara manual, yang mengakibatkan pemborosan waktu dan pekerjaan tambahan (Elfira et al., 2023).

Tujuan dari evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hal ini dilakukan oleh semua orang yang bersangkutan, bukan hanya guru melainkan juga siswa itu sendiri. Sehingga, dari hasil evaluasi, guru dapat mengetahui sampai dimana kemampuan siswa dalam menguasai pelajaran, serta mengetahui dimana kesulitan siswa dalam proses pembelajaran agar dapat dijadikan sebagai bahan perbaikan dan pengembangan program pembelajaran (Agisna et al., 2023).

Evaluasi dalam pembelajaran merupakan proses sistematis dan berkelanjutan untuk menilai kualitas, nilai, dan signifikansi pembelajaran berdasarkan langkah-

langkah tertentu. Penggunaan teknologi sebagai media evaluasi memungkinkan untuk efisiensi dan praktisitas. Tujuan evaluasi adalah untuk mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran oleh semua pihak terkait, termasuk guru dan siswa, guna memahami kemampuan siswa dan menemukan area-area yang perlu diperbaiki dalam pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran inovatif tersebut adalah *game* edukasi yang dimana Salah satu media pembelajaran yang menarik dan bersifat interaktif yang menggunakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antara siswa adalah dengan melalui dengan *games* yang mempunyai karakteristik menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*), keingintahuan (*curiosity*) (Citra & Rosy, 2020).

Game merupakan salah satu media yang digunakan untuk mengasah keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan yang ada dalam permainan. Permasalahan atau konflik yang dibuat dalam sebuah *game* diambil dari kehidupan nyata dan digabungkan dengan sisi khayalan, hal ini dimaksudkan untuk membuat alur konflik atau permasalahan menjadi lebih menarik untuk dipecahkan (Wibawa et al., 2020).

Game atau permainan dapat dijadikan sebagai pembelajaran media, *game* edukatif merupakan salah satu media ataupun evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh sekolah untuk menarik minat belajar siswa adapun *game* edukasi berbasis *wordwall* yang digunakan untuk membuat evaluasi pembelajaran ataupun menjadi sumber belajar, selain dapat membantu guru atau sekolah menarik minat siswa dalam pembelajaran. Proses pembelajaran mempunyai peranan penting dalam

meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran tentu akan berpengaruh terhadap kualitas pendidikan (Kustari Dwi,2021).

Beberapa permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran yaitu siswa merasa tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran dan cenderung pasif dalam menerima penjelasan mata pelajaran dikarenakan Kurangnya dukungan dan penyesuaian terhadap gaya belajar individu menyebabkan beberapa siswa merasa terpinggirkan atau kesulitan dalam memahami materi, yang akhirnya membuat mereka pasif dalam pembelajaran sehingga untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa dan menghapus kejenuhan maka perlu diterapkan proses pembelajaran oleh siswa dan guru dengan pembelajaran yang bervariasi dengan pembelajaran berbasis permainan dengan bentuk kuis dalam hal ini berbasis *wordwall*, bukan hanya sebagai permainan yang dimainkan siswa, tetapi juga merancang kegiatan pembelajaran yang secara bertahap dapat memperkenalkan konsep dan membimbing pengguna (Nurhasanah & Satriadi, 2020).

Berdasarkan teori-teori tersebut, evaluasi pembelajaran yang digunakan saat ini masih belum optimal dengan perkembangan kurikulum yang diterapkan, menyebabkan kurangnya minat siswa dalam pembelajaran. Pendekatan inovatif seperti *game* edukasi bisa menjadi solusi yang efektif, karena memberikan motivasi kepada siswa melalui tantangan, keingintahuan, dan khayalan. *Game* edukatif, terutama berbasis *Wordwall*, tidak hanya menarik minat siswa tetapi juga dapat membantu guru dalam evaluasi pembelajaran yang bervariasi. Hal ini penting karena permasalahan dalam proses evaluasi pembelajaran seperti kejenuhan dan kurangnya dukungan

terhadap gaya evaluasi belajar individu dapat menghambat pemahaman siswa, dengan memanfaatkan *game* sebagai media atau pun evaluasi pembelajaran, siswa dapat mengasah keterampilan otak mereka dalam mengatasi konflik atau permasalahan, sambil tetap terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

SMP Negeri 1 Kesu' salah satu sekolah negeri yang berlokasi di bua tallulolo, lembang tallu lolo, kecamatan kesu' kabupaten toraja utara provinsi sulawesi selatan, adapun siswa di SMP Negeri 1 Kesu' terdiri dari 176 siswa di kelas IX, 187 siswa di kelas VIII, dan 167 siswa di kelas VII dengan jumlah keseluruhan siswa di SMP Negeri 1 Kesu' 530 siswa. Jumlah guru terdiri dari 37 orang dan tenaga pendidik sebanyak 12 orang. Terdapat sepuluh mata pelajaran yang diajarkan di sekolah ini, meliputi pendidikan agama, PKN, bahasa Indonesia, bahasa Inggris, matematika, IPA, seni budaya, penjaskes, dan TIK.

Berdasarkan hasil observasi pengamatan langsung dan hasil wawancara terbuka yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 17 April 2024 di SMP Negeri I Kesu' mendapatkan informasi bahwasanya permasalahan-permasalahan yang terjadi disebabkan oleh penggunaan evaluasi pembelajaran yang kurang menarik dan tidak memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Dampaknya, siswa mungkin kurang fokus saat mengikuti pelajaran di kelas. Metode evaluasi yang digunakan guru, seperti memberikan tugas dan melakukan tanya jawab, kurang memicu motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Evaluasi yang terutama didasarkan pada teks yang dibacakan dari buku paket juga mungkin kurang menarik bagi siswa, sehingga mereka tidak begitu bersemangat untuk mengikuti proses evaluasi tersebut mungkin mengalami kurangnya minat dari siswa

akibatnya, hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum terutama pada mata pelajaran matematika kelas VII di SMP Negeri 1 Kesu, khususnya pada kelas VII E dan F, mungkin mengalami kurangnya minat dari siswa sehingga perlu ditemukan solusi agar pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan memotivasi bagi siswa, serta metode evaluasi yang lebih beragam dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melihat pentingnya mencari metode evaluasi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Penggunaan *game* edukasi berbasis *Wordwall* dapat menjadi salah satu solusi yang efektif dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi. Tujuan penelitian ini adalah menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan matematika di kelas agar dapat mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal sesuai dengan tujuan yang ditetapkan, dalam konteks ini matematika sering dianggap sebagai subjek yang menantang bagi sebagian besar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dan didukung oleh data-data yang diperoleh dari hasil observasi. Maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VII di SMP Negeri 1 Kesu” yang dimana menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan pada evaluasi mata pelajaran matematika. Maka, peneliti mengusulkan perubahan dalam pendekatan pengajaran untuk membuat evaluasi pembelajaran matematika lebih menarik dan mudah dipahami bagi siswa. Penggunaan model evaluasi pembelajaran *game* edukasi berbasis *Wordwall* diharapkan dapat menciptakan evaluasi pembelajaran yang

menyenangkan dan memotivasi siswa melalui elemen permainan. Harapan peneliti bahwa dengan adanya perubahan dalam cara mengajar yang lebih menarik dan interaktif, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar matematika.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, “ Apakah ada Pengaruh *Game* edukasi berbasis *wordwall* untuk meningkat hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas VII di SMP Negeri 1 Kesu’ “.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian yang akan dicapai adalah untuk mengetahui tentang ada pengaruh *game* edukasi berbasis *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas VII SMP Negeri 1 Kesu’.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari pengaruh *game* edukasi berbasis *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas VII SMP Negeri 1 Kesu’ yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan informasi ilmiah dan pengembangan ilmu pengetahuan yang meliputi peran guru dalam penggunaan media edukasi berbasis *wordwall* untuk hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu :

a. Bagi siswa

Dengan menerapkan media *game* edukasi berbasis *wordwall* dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam memperoleh informasi dalam mata pelajaran matematika.

b. Bagi guru

Menambah pengetahuan dan wawasan bagi guru tentang penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* dalam kegiatan proses pembelajaran, sehingga guru memperoleh pengalaman dengan melihat penggunaan media permainan melalui *wordwall*.

c. Bagi sekolah

Sebagai masukan dalam rangka perbaikan dan bahan pertimbangan sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan.

d. Bagi peneliti lain

Sebagai referensi untuk penelitian berikutnya mengenai penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar siswa.