

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi hal yang penting untuk dijalankan oleh seluruh umat manusia. Pendidikan bisa dikatakan sebagai bidang yang berperan besar dalam menciptakan manusia yang unggul. Bahkan, lembaga pendidikan dipandang sebagai suatu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan nasional bangsa (Indy, 2019; Kholillah, 2022). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Indonesia merupakan negara yang mementingkan pendidikan. Hal tersebut terlihat dan tercantum pada salah satu tujuan nasional Indonesia dalam Pembukaan Undang- Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 pada alinea ke-4, yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Berdasarkan hal tersebut, sekolah sebagai tempat memperoleh pendidikan secara formal perlu memfasilitasi keperluan siswa dalam mengembangkan potensi para siswa, seperti dengan adanya sarana dan prasarana yang mendukung kebutuhan pendidikan, pengajaran yang memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa, metode pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman, dan lain sebagainya. Hal itu disebabkan pendidikan adalah suatu proses guna meningkatkan dan menciptakan pengetahuan, keterampilan serta sikap seorang individu agar terjadi perubahan sikap dan tata laku yang berkarakter (Putri, 2018; Zamroji, 2019). Ditambah sekolah didefinisikan sebagai suatu lembaga yang memberikan pengajaran kepada siswa guna mencapai tujuan yang diharapkan (Jurumiah & Saruji, 2020).

Seiring berkembangnya waktu, saat ini telah memasuki zaman digital atau biasa dikatakan sebagai era digital. Era digital ini jika dilihat, ditandai dengan adanya penggunaan perangkat teknologi yang saat ini sedang marak digunakan

oleh berbagai lapisan masyarakat di dunia. Maraknya penggunaan teknologi canggih ini, bukan saja merambah dalam bidang industri, melainkan bidang pendidikan pun menjadi salah satu dari banyaknya bidang kehidupan yang ikut terkena pengaruh dari kemajuan teknologi yang pesat (Purnasari & Sadewo, 2021). Pengaruh yang terjadi merambah pada semua aspek di dalam pendidikan mulai dari aspek infrastruktur, media pembelajaran, metode, model, strategi dan pendekatannya pun mengalami perubahan yang bergeser dari sistem kerja manual menjadi digital (Ngongo, Hidayat, Wiyanto, 2019). Perubahan yang terjadi sangat bisa dirasakan seperti halnya yang diungkapkan oleh Azis (2019, hlm 308) “Perubahan-perubahan itu telah mengubah cara pandang dan praktik-praktik pembelajaran dunia pendidikan saat ini.” Dengan adanya perubahan yang terjadi membuat semua pihak penyelenggara pendidikan perlu memahami dan memiliki pengetahuan lebih akan bagaimana cara mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, serta ke dalam hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan. Oleh sebab itu, dibutuhkan pula sumber daya manusia yang terampil agar supaya proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan tujuan pendidikan nasional, perkembangan zaman, dan karakteristik siswa yang hidup di zamannya (Ngongo et al., 2019).

Di zaman digital ini siswa cenderung menyukai hal-hal yang sifatnya menarik. Hal tersebut dibuktikan dalam beberapa penelitian terdahulu. Ketika siswa dihadapkan dengan media pembelajaran yang menarik seperti media pembelajaran berbasis *game* interaktif dan salah satunya Wordwall. Hasil belajar siswa menunjukkan pengaruh yang signifikan, termasuk juga terhadap meningkatnya minat dan motivasi siswa dalam belajar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Savira & Gunawan (2022) mengenai bagaimana pengaruh media Wordwall terhadap hasil belajar menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh digunakannya Wordwall terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas IV SD. Selain itu, pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran Wordwall memperlihatkan adanya gairah dan semangat siswa dalam belajar. Selain penelitian yang dilakukan Savira & Gunawan pada tahun 2022, adapula penelitian yang dilakukan oleh Hidayati, Gembong, Juwari

(2023), yang menunjukkan hasil bahwa Wordwall dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep suatu materi IPA. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Oktari & Desyandri (2023), menunjukkan bahwa kegiatan dengan media pembelajaran berbasis Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar pada materi IPA. Selain itu, Priscillia & Mufidah (2023), menyebutkan bahwa Wordwall baik untuk diterapkan dalam pembelajaran, karena Wordwall dapat mendorong minat siswa dalam belajar sehingga siswa dapat meningkatkan kapasitas belajar. Meskipun demikian, dalam penelitian ini memiliki keterbaruan dari beberapa penelitian terdahulu, yakni dari segi lokasi penelitian, metode yang digunakan, konten materi yang diterapkan, dan pengambilan data. Selain itu, dalam penelitian ini dikembangkan sebuah produk media yang memuat unsur gamifikasi dengan dikemas dalam sebuah situs sehingga penelitian ini memiliki keterbaruan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan Wordwall sebagai media pembelajaran yang interkatif dapat memberikan kesan menarik pada siswa yang mampu menciptakan minat siswa dalam belajar sehingga dapat membantu pula dalam memahami konsep dan berpengaruh pada hasil belajar siswa tersebut.

Pemahaman konsep oleh siswa penting untuk diperhatikan guru. Apabila siswa dapat memahami konsep, siswa akan lebih mudah mempelajari suatu mata pelajaran yang dihadapinya. Dengan pemahaman konsep yang baik, pemahaman akan materi pun meningkat. Selain itu, pemahaman konsep secara utuh akan sangat berguna bagi siswa tersebut, baik bagi perkembangan pengetahuan, perkembangan kepribadian, dan juga perkembangan pendidikannya. Hal ini disebabkan pemahaman suatu konsep menjadi modal penting bagi siswa dalam memecahkan suatu permasalahan (Aen & Kuswendi, 2020; Fatoni, 2020). Namun, ditemukan dalam sebuah penelitian pemahaman siswa terhadap suatu konsep masih kurang banyak dijumpai saat ini. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dari beberapa materi pelajaran. Masih terdapat guru yang mengajarkan pembelajaran hanya dengan penyampaian materi semata sehingga siswa terkadang sulit memahami materi serta sulit menyelesaikan permasalahan yang ada.

Magdalena Ersa Putri Mardhana, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN SD DENGAN APLIKASI WORDWALL
UNTUK MELATIH PEMAHAMAN KONSEP SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kemudian, terdapat guru yang masih menggunakan metode mengajar konvensional seperti penerapan metode ceramah secara terus menerus sehingga siswa yang saat ini adalah anak generasi digital, generasi yang selalu dimanjakan oleh visual dan kekreatifan membuat para siswa cenderung bosan dan jenuh (Ningsih, 2019; Radiusman, 2020). Seperti yang diketahui, rasa bosan dan jenuh akan menurunkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Dengan tidak adanya minat dan motivasi siswa dalam belajar, maka siswa akan sulit menerima pembelajaran, yang pada akhirnya akan berpengaruh pula pada hasil belajar, dan sebaliknya dengan adanya keberminatan dan motivasi akan membangun konsentrasi serta memunculkan pemusatan pikiran atau fokus pada siswa tersebut (Kurniawan, 2019). Untuk menunjang keberminatan siswa tersebut, serta untuk meminimalisir siswa merasa bosan dan jenuh, guru perlu menggunakan alternatif agar bagaimana siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran dan melatih siswa untuk memahami suatu konsep materi. Beberapa caranya, yakni dengan menciptakan suasana belajar dan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, serta dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang dinilai mampu membangkitkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar.

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang melibatkan pengetahuan mengenai materi yang hendak diberikan (*content knowledge*), melibatkan cara bagaimana mengajarkan suatu materi kepada para siswa (*pedagogical knowledge*), serta melibatkan pengetahuan mengenai bagaimana penggunaan teknologi (*technological knowledge*). Ketiganya tersebut saling mendukung satu sama lainnya dan ketiganya dikenal dengan sebutan TPACK Mishra & Koehler, 2006 dalam Rahmadi (2019). TPACK merupakan kepanjangan dari *Technological Pedagogical Content Knowledge*. TPACK ini merupakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi pada pengetahuan yang diperlukan contohnya dengan adanya penggunaan media pembelajaran digital dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut diterapkan sebagai bagian dari pengimplementasian TPACK (Rahmadi, 2019). Penggunaan media pembelajaran bisa dijadikan sebagai suatu alternatif yang dapat guru manfaatkan di dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan

suatu alat bantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang hendak disampaikan (Rejeki, Adnan, Siregar, 2020). Ramen dalam Agusti & Aslam (2022), mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan media komponen pendukung penting yang berguna untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Media pembelajaran juga dinilai dapat menjadi alat bantu dalam mendukung keberhasilan guru untuk menyampaikan maksud atau materi yang hendak disampaikan supaya para siswa lebih mudah dalam menangkap dan memahami materi. Jika dalam pembelajaran tidak didukung dengan media yang sesuai, besar kemungkinan siswa akan sulit menerima pelajaran, khususnya untuk memahami konsep dan terutama bagi siswa yang hidup di zaman yang serba instan dan penuh dengan kecanggihan teknologi. Pembelajaran yang seharusnya mengalir akan kurang diterima, ditambah jika siswa tersebut kurang mendalami materi/konsep pelajaran terutama pada materi IPA (Agusti & Aslam, 2022).

Pembelajaran atau materi IPA termasuk dalam pembelajaran yang dapat dikatakan kompleks, terutama jika pembelajaran IPA hanya berpusat pada guru (Arisandi & Putra, 2022). Adapula Wulandari dalam Agusti & Aslam (2022), menyatakan bahwa materi IPA masih dianggap sulit terutama karena penyampaian materinya yang masih bersifat konvensional, monoton dan cara pembelajarannya yang sulit dimengerti sehingga dibutuhkan sebuah media atau alat bantu yang dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran tersebut. Konsep IPA masih dianggap sulit dipahami oleh siswa karena berisi rumus, hitungan fisika, teori-teori yang banyak. Namun pada kenyataannya, konsep IPA ini juga berisi tentang pengetahuan dan konsep yang diperoleh dari lingkungan alami. Pembelajaran IPA menjadi suatu mata pelajaran wajib yang harus dipelajari. Oleh karena itu, pembelajaran IPA seharusnya dapat membawa siswa untuk memahami konsep-konsep yang ada dan bukan hanya membawa siswa dalam ingatan dan menimbun informasi tanpa mengerti dan memahami maksud dari pesan atau informasi yang didapat.

Peran seorang guru dalam hal ini sangat berperan besar, agar bagaimana kemampuan yang diperlukan (pemahaman konsep) dapat dicapai dengan mudah oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan langkah untuk membantu guru dalam

menyampaikan konten pembelajaran IPA kepada siswa guna mempermudah siswa memahami konsep yang ada. Terdapat beberapa konten IPA yang memiliki penjelasan yang cukup kompleks, salah satunya yakni siklus hidup hewan. Siklus hidup hewan atau yang sering dikenal dengan sebutan daur hidup hewan dikatakan cukup kompleks karena konteksnya yang tidak dapat diperlihatkan secara nyata dan langsung dihadapan para siswa sebagai contoh konkretnya sehingga siswa perlu berimajinasi sendiri mengenai konten siklus hidup hewan ini. Hal ini diperkuat berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh Vikiantika (2021) menyebutkan bahwa

“...berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV yang sudah dilaksanakan di SDN Lirboyo 2 diperoleh informasi bahwa guru belum menyajikan penjelasan secara rinci tentang urutan siklus hidup hewan yang mengalami metamorfosis dan tanpa mengalami metamorfosis. Serta juga guru kesulitan untuk memberikan contoh secara konkret tentang tahapan siklus hidup hewan.” (hlm. 5985)

Hal ini diperkuat kembali oleh Elsani (2019), bahwa pada materi siklus hidup hewan guru mengalami kesulitan untuk memberikan contoh proses siklus hidup hewan secara langsung pada kehidupan nyata, serta siklus hidup hewan ini juga sulit untuk ditampilkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga diperlukan metode dan media belajar yang mampu memvisualisasikan materi tersebut.

Praktik pembelajaran dengan contoh konkret diperlukan karena siswa jenjang sekolah dasar jika dilihat dari tahap perkembangan menurut Piaget, masih dalam fase operasional konkret. Makna operasional konkret ini menurut Juwantara (2019), adalah “kondisi anak-anak sudah dapat memfungsikan akalinya untuk berfikir logis terhadap sesuatu yang bersifat konkret atau nyata.” Artinya, siswa sekolah dasar akan lebih memahami suatu kondisi dengan mudah melalui suatu yang bersifat nyata. Akan tetapi, karena pada kenyataannya siklus hidup hewan sulit untuk diperlihatkan secara nyata, guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk melatih pemahaman konsep pada materi tersebut. Media pembelajaran diperlukan sebagai alat penyampaian pesan atau informasi yang hendak disampaikan, karena media pembelajaran ini menjadi salah satu yang

perlu diupayakan sebagai bentuk peningkatan kualitas belajar Kusniadi dalam Nurgiansah (2022).

Media pembelajaran yang saat ini sedang gencar diperbincangkan adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah suatu media yang memuat unsur gambar, audio, video dan animasi (Sukma & Handayani, 2022). Dengan unsur multimedia “... *has a significant effect on student learning, and so does the chosen teaching methodology.*” Pernyataan tersebut berarti bahwa unsur multimedia memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran siswa (Munawaroh, 2022, hlm. 504). Dengan menggunakan unsur multimedia pula dapat membantu memfasilitasi setiap potensi siswa, salah satunya potensi dilihat dari gaya belajar masing-masing siswa seperti auditori, visual, kinestetik. Selain itu, dengan adanya multi unsur dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami konten pembelajaran karena sifatnya yang menarik sehingga siswa lebih mudah tertarik untuk belajar.

Media pembelajaran interaktif identik dengan media digital, media digital ini dapat dimanfaatkan untuk pengembangan sebuah media gamifikasi. Dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, guru dapat mengupayakan aktivitas pembelajaran agar terjadi peningkatan kinerja siswa, salah satunya dengan menerapkan unsur gamifikasi dalam pembelajaran (Ariani, 2020). Dalam dunia pendidikan gamifikasi merupakan suatu kegiatan yang mengubah aktivitas biasa menjadi suatu aktivitas dengan penerapan *game* di dalamnya. Gamifikasi merupakan penggunaan unsur mekanisme *game* atau elemen *game* dalam kegiatannya yang bertujuan untuk memotivasi dan menarik perhatian. Hal ini dapat dijadikan referensi bagi guru untuk diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran khususnya di jenjang SD. Untuk membentuk sebuah media gamifikasi, dapat memanfaatkan suatu aplikasi dan menerapkan elemen *game* ke dalam aplikasi tersebut.

Wordwall menjadi salah satu *platform game* interkatif berbasis *web* yang bisa dijadikan sebuah solusi untuk dapat menarik perhatian anak yang dapat menimbulkan antusias dalam belajar. Nenohai dalam Sukma & Handayani (2022), menyebutkan bahwa Wordwall adalah aplikasi berbasis *web* yang dapat

menyediakan *template* interaktif dan dapat membantu guru dalam merancang suatu kegiatan pembelajaran mengenai materi yang hendak disampaikan kepada siswa menjadi lebih menarik dan interaktif. Aplikasi yang berbasis *web* ini memiliki beberapa kelebihan di antara lain, mudah dipahami karena desainnya yang sederhana, mudah diakses karena aplikasi ini tidak berbayar, hanya perlu kuota internet saja sudah bisa diakses melalui laman Google, memiliki berbagai variasi *template* di dalamnya sehingga guru dapat menggunakan fitur-fitur permainan yang berbeda-beda sesuai kebutuhan ataupun keinginan (Polili & Ghofur, 2022). Guru tidak perlu mencari kembali jenis permainan lainnya karena di dalam Wordwall telah tersedia berbagai macam jenis permainan yang bisa digunakan. Berdasarkan hal tersebut, pemanfaatan Wordwall dapat dijadikan cara atau alternatif yang bisa guru manfaatkan di kelas sebagai alat bantu dalam menunjang pengembangan media gamifikasi dalam pembelajaran.

Seperti yang ditemukan di SD Negeri 090 Cibiru, Kota Bandung ini, terutama di jenjang kelas IV, pada proses pembelajarannya sama sekali belum menggunakan media pembelajaran digital lainnya kecuali, Whatsapp, Youtube, Google Classroom. Temuan ini didapatkan pada saat *pra-survey* yang dilakukan guna mengetahui terlebih dahulu mengenai kebutuhan dan permasalahan di kelas IV SD tersebut, dan berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas IV ditemukan bahwa anak lebih senang dengan kegiatan bermain dan berbasis *project* dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, dan jika siswa tidak senang akan menimbulkan rasa bosan jenuh dan siswa sulit berkonsentrasi yang pada akhirnya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa tersebut dan hal seperti perlu ditangani dengan melakukan peralihan dan pembaruan kegiatan pembelajaran untuk melatih pemahaman konsep siswa dengan cara yang lebih menarik, agar para siswa lebih tertarik dalam belajar.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas sehingga penelitian yang dilakukan, yakni mengenai pengembangan media gamifikasi dengan aplikasi Wordwall. Penelitian ini perlu dilakukan guna melihat kelayakan pengembangan media gamifikasi dengan aplikasi Wordwall, mengetahui respons guru dan siswa, serta untuk melihat dampak dari pengembangan tersebut terkait materi IPA siklus

hidup hewan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 090 Cibiru, Kota Bandung, pada jenjang kelas IV. Dengan demikian penelitian ini memiliki judul “Pengembangan Media Gamifikasi dalam Pembelajaran SD dengan Aplikasi Wordwall untuk Melatih Pemahaman Konsep Siswa: Penelitian Desain dan Pengembangan pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SD.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, dapat diketahui beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana pengembangan media gamifikasi dalam pembelajaran SD dengan aplikasi Wordwall untuk melatih pemahaman konsep siswa?
- 2) Bagaimana hasil uji kelayakan pengembangan media gamifikasi dalam pembelajaran SD dengan aplikasi Wordwall untuk melatih pemahaman konsep siswa?
- 3) Bagaimana respons guru dan siswa terhadap pengembangan media gamifikasi dalam pembelajaran SD dengan aplikasi Wordwall untuk melatih pemahaman konsep siswa?
- 4) Bagaimana hasil tes pemahaman konsep siswa sebagai dampak pengembangan media gamifikasi dalam pembelajaran SD dengan aplikasi Wordwall pada materi IPA siklus hidup hewan?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana pengembangan media gamifikasi dalam pembelajaran SD dengan aplikasi Wordwall untuk melatih pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan kelas IV SD.
- 2) Untuk mengetahui bagaimana hasil uji kelayakan pengembangan media gamifikasi dalam pembelajaran SD dengan aplikasi Wordwall untuk melatih pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan kelas IV SD.

- 3) Untuk mengetahui respons guru dan siswa terhadap pengembangan media gamifikasi dalam pembelajaran SD dengan aplikasi Wordwall untuk melatih pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan kelas IV SD.
- 4) Untuk mengetahui bagaimana hasil tes pemahaman konsep siswa sebagai dampak pengembangan media gamifikasi dalam pembelajaran SD dengan aplikasi Wordwall pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan kelas IV SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, penelitian ini diharapkan memiliki manfaat. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Manfaat secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah informasi bagaimana pengembangan media gamifikasi dalam pembelajaran SD dengan aplikasi Wordwall untuk melatih pemahaman konsep siswa pada materi IPA siklus hidup hewan, dapat mengetahui kelayakan pengembangan media gamifikasi dalam pembelajaran SD dengan aplikasi Wordwall, dapat melihat dan mengetahui hasil/dampak dari pengembangan yang dilakukan melalui tes pemahaman konsep siswa, serta dapat mengetahui informasi bagaimana respons guru dan siswa terhadap pengembangan media gamifikasi dengan aplikasi Wordwall ini.
- 2) Manfaat secara praktis, penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, peneliti dan juga peneliti selanjutnya. Berikut penjelasan manfaat penelitian secara praktis.
 - a. Bagi siswa: penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang menarik mengenai kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis digital dengan memuat unsur gamifikasi, serta diharapkan bisa memfasilitasi siswa untuk melatih pemahaman konsep pada pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan.

- b. Bagi guru: penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran, rekomendasi dan referensi untuk penggunaan pembelajaran digital bagi siswa di kelas.
- c. Bagi pihak sekolah: penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi kegiatan pembelajaran digital dan mendukung ketersediaan sarana dan prasarana bagi keberlangsungan kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran digital tersebut.
- d. Bagi peneliti dan peneliti selanjutnya: penelitian diharapkan dapat memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian mengenai bagaimana pengembangan medianya, hasil uji kelayakannya, respons guru dan siswa, serta bagaimana hasil tes pemahaman konsep siswa sebagai *impact* penggunaan media gamifikasi dengan aplikasi Wordwall yang telah dikembangkan. Selain itu, penelitian ini diharapkan bisa memberikan wawasan bagi peneliti itu sendiri, serta sebagai gambaran bagi peneliti selanjutnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penyusunan skripsi ini dimuat beberapa bab dalam struktur organisasi skripsi, sebagai berikut.

- 1) BAB I Pendahuluan. Pada bab ini, dibahas mengenai latar belakang diadakannya penelitian ini yang kemudian menghasilkan pertanyaan penelitian berupa rumusan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat yang diperoleh dari adanya penelitian, serta struktur organisasi skripsi sebagai gambaran keseluruhan isi skripsi mengenai bab-bab dalam penyusunan skripsi.
- 2) BAB II Kajian Pustaka. Pada bab ini, dibahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan bahasan penelitian yang menjelaskan dan mendukung penelitian. Selain itu, dalam bab ini pun dibahas mengenai kerangka berpikir.
- 3) BAB III Metode Penelitian. Pada bab ini, dibahas mengenai metode yang digunakan dalam melakukan penelitian. Terdapat pula beberapa bagian seperti desain penelitian, lokasi dan partisipan penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

- 4) BAB IV Temuan dan Pembahasan. Pada bab ini, berisi mengenai hasil temuan yang telah diperoleh dari kegiatan penelitian yang dilakukan. Pada bab IV pula dijelaskan secara rinci berupa hasil dengan pembahasan dari pertanyaan penelitian yang telah dibuat.
- 5) BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi Penelitian. Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh setelah melakukan pembahasan dari awal hingga akhir serta dari hasil sebagai suatu simpulan. Selain itu, berisi implikasi dan rekomendasi berdasarkan apa yang telah dilakukan.