

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan bukan hanya sekedar proses transfer ilmu pengetahuan dari pendidik ke peserta didik. Lebih dari itu, pendidikan berperan membentuk manusia menjadi pribadi yang lebih baik dan meningkatkan kualitas seorang manusia. Pendidikan adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik agar menjadi manusia sepenuhnya. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Tujuan Pendidikan Nasional, Bab 2 Pasal 3 menyatakan bahwa,

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang terjadi di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan, bergantung pada bagaimana proses pembelajaran di dalamnya (Setiawan dkk., 2022). Oleh karena itu, pendidik harus mempersiapkan perangkat pembelajaran secara maksimal, sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dimaksudkan agar proses pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah terdiri dari berbagai bidang ilmu pengetahuan, yaitu sains, sosial, dan bahasa. Matematika berperan sebagai salah satu jembatan dari berbagai bidang ilmu pengetahuan tersebut (Zagoto & Dakhi, 2018). Hal ini dikarenakan Matematika bersifat fleksibel dan dapat memberikan logika kuat yang dapat diterapkan pada berbagai bidang. Matematika adalah suatu ilmu yang universal yang mempunyai peran sangat penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia (BSNP, 2006).

Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh peserta didik mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga menengah, hal ini

tercantum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022, Pasal 40 Ayat 2. Maka dari itu, Mata Pelajaran Matematika sangat perlu diberikan pada semua peserta didik mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga menengah. Tujuannya adalah supaya peserta didik dapat mengembangkan serta melatih kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, nalar, kritis, kreatif untuk memecahkan suatu masalah, dan kemampuan bekerja sama. Namun pada kenyataannya, matematika sering dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit, sukar dipahami, membosankan, dan jauh dari realita kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, tidak dapat disangkal bahwa prestasi siswa di Indonesia pada pelajaran matematika relatif rendah. Bahkan jika dilihat dari prestasi siswa ditingkat internasional melalui program PISA.

Programme for International Student Assessment (PISA) merupakan program pengukuran yang dirancang oleh *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) untuk mengevaluasi sistem pendidikan dan melihat kompetensi pelajar pada usia 15 tahun yang telah atau hampir menyelesaikan pendidikan dasarnya. Pengukuran ini terfokus pada tiga bidang kemampuan, yaitu matematika, sains, dan literasi membaca. Dalam bidang matematika, Indonesia hampir mencapai posisi terakhir jika dibandingkan dengan negara-negara lain, yaitu peringkat ke-73 dari 79 negara dengan skor rata-rata 379, hal ini menunjukkan bahwa prestasi siswa di Indonesia pada pelajaran matematika masih rendah. Selain itu, hasil tersebut juga menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih tertinggal jauh dibanding negara anggota lainnya. Menurut OECD (dalam Suprayitno, 2019, hlm. 50) mengemukakan bahwa:

“Di Indonesia, sekitar 71% siswa tidak mencapai tingkat kompetensi minimum matematika, yang artinya masih banyak siswa Indonesia mengalami kesulitan dalam menghadapi situasi yang membutuhkan kemampuan pemecahan masalah menggunakan matematika”.

Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri maupun luar diri siswa. Salah satu faktor dari dalam diri siswa yang memiliki pengaruh besar terhadap prestasi belajar adalah minat belajar siswa (Rusmiati dalam Akbar & Hadi, 2023). Apabila siswa memiliki minat yang rendah maka dapat menyebabkan siswa belajar bukan karena ketertarikan atau keingintahuannya terhadap materi, melainkan semata-mata karena adanya

kewajiban atau keterpaksaan. Dampak dari rendahnya minat belajar ini dapat berpengaruh negatif terhadap prestasi dan hasil belajar siswa tersebut. Prestasi belajar juga berhubungan dengan hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki prestasi belajar yang tinggi cenderung memiliki hasil belajar yang baik.

Minat belajar tidak hanya dapat memengaruhi prestasi belajar, namun juga dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nugroho, Muhajang, & Budiana (2020) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan yang diberikan oleh minat belajar terhadap hasil belajar matematika, yaitu sebesar 40,8%. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Prastika (2020) mengemukakan bahwa minat belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika. Oleh karena itu, minat belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa. Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi terhadap suatu topik, mereka akan lebih cenderung untuk terlibat dalam pembelajaran dan berusaha untuk memahami materi dengan lebih baik. Hal tersebut tentunya dapat berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Menurut Slameto (2010, hlm. 180) “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Hal senada dijelaskan oleh Safari (2003, hlm. 111) yang mengemukakan bahwa “minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan aktivitas dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesanggupannya dalam belajar”. Minat merupakan hal penting yang harus dimiliki siswa demi kelancaran proses pembelajaran. Apabila siswa tidak memiliki minat belajar, maka siswa tidak akan belajar dengan optimal. Sejalan dengan pendapat Trismayanti (dalam Setiawan, dkk., 2022, hlm. 93) yang mengungkapkan bahwa “tidak adanya minat seorang anak terhadap suatu pembelajaran akan menimbulkan kesulitan belajar”. Hal tersebut membuat pembelajaran tidak pernah terproses dalam otak, sehingga menimbulkan kesulitan, dan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Kualitas hasil belajar yang rendah dalam Mata Pelajaran Matematika menunjukkan bahwa, tujuan pembelajaran yang ditentukan belum tercapai

sesuai dengan harapan. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa dalam Mata Pelajaran Matematika. Faktor tersebut adalah tentang penerapan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru atau *teacher centered*, dan masih kurangnya guru dalam mengoptimalkan interaksi untuk menumbuhkembangkan minat belajar siswa serta kemampuan berpikir siswa, sehingga dalam mengikuti pembelajaran siswa belum mampu berpartisipasi secara aktif (Sholehah, dkk., 2018). Maka dari itu, guru harus dapat memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi serta sesuai dengan kebutuhan siswa agar minat belajar siswa dapat meningkat dan hasil belajar menjadi optimal.

Dewasa ini, teknologi semakin berkembang pesat, perkembangan ini mempengaruhi berbagai aspek kehidupan tidak terkecuali pendidikan. Dalam bidang pendidikan, perkembangan teknologi tersebut menghasilkan inovasi-inovasi baru untuk menunjang proses pembelajaran, seperti media pembelajaran yang bervariasi. Saat ini, media pembelajaran telah mengalami banyak perubahan, mulai dari yang awalnya berbentuk fisik hingga digital. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, efektif dan efisien, serta meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tobamba, Siswono, & Khaerudin (2019) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa, yang mana keduanya saling berkaitan.

Dengan perkembangan teknologi tersebut, sudah seharusnya guru dapat menciptakan suatu inovasi media pembelajaran yang menarik yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, pada kenyataannya rata-rata guru belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dengan baik, masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional dalam penyampaian materi (Agustini et al., dalam Sari & Harjono, 2021). Kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, membuat proses pembelajaran

menjadi membosankan dan materi akan sulit untuk dipahami, sehingga akan mempengaruhi minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan terhadap siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih, diketahui para siswa masih mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika dan siswa memiliki anggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang rumit serta sulit untuk dipahami. Dari hasil wawancara pada salah satu guru matematika di sekolah tersebut menyatakan bahwa minat siswa dalam mempelajari matematika sangat rendah. Selain itu, pembelajaran matematika yang dilakukan masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana seperti *powerpoint* dan belum menggunakan media interaktif berbasis digital yang kreatif serta inovatif. Penggunaan media pembelajaran yang sederhana tersebut dianggap masih kurang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh tidak adanya umpan balik dari siswa saat menggunakan media tersebut, dimana siswa hanya berperan sebagai pengamat dan pendengar materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, siswa juga cenderung merasa bosan, jenuh, dan sulit untuk memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan media tersebut. Dengan minimnya penggunaan media yang bervariasi dalam proses pembelajaran, menyebabkan siswa memiliki minat belajar yang rendah terhadap mata pelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya suatu inovasi baru dalam proses pembelajaran, seperti menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Gamifikasi merupakan metode pengajaran yang menggunakan elemen permainan dengan tujuan untuk memotivasi siswa agar terlibat langsung dalam pembelajaran dan permainan pada saat yang bersamaan sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan (Putra, Aryani, & Ariessanti, 2021). Terdapat berbagai platform pembelajaran online berbasis gamifikasi yang dapat digunakan oleh guru secara gratis, yaitu seperti *Wordwall*, *Kahoot*, *Quizizz*, *Classcraft*, *Quizlet*, dan sebagainya. Maka dari itu, peneliti mencoba melakukan upaya untuk pemecahan permasalahan tersebut dengan menggunakan media gamifikasi *Wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi gamifikasi berbasis *website* yang menyediakan berbagai permainan dan

kuis yang dapat digunakan pendidik untuk menyampaikan materi maupun sebagai alat evaluasi.

Alasan peneliti menggunakan media gamifikasi *Wordwall* dibandingkan media gamifikasi lainnya, yaitu karena *Wordwall* memiliki banyak keunggulan. Adapun keunggulan dari *Wordwall*, yaitu memiliki beragam fitur yang menarik dan interaktif, terdapat 18 template yang dapat digunakan secara gratis dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, aktivitas pembelajaran yang telah dibuat dapat dicetak dalam bentuk pdf, guru dapat melihat skor rata-rata yang diperoleh siswa dalam menjawab soal, serta guru juga dapat melihat tingkat kesukaran perbutir soal yang dijawab benar maupun salah dari grafik batang yang tersedia pada aplikasi.

Media *Wordwall* dapat digunakan untuk membangkitkan minat belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika (Oktavianita & Wahidin, 2022). Penggunaan media gamifikasi *Wordwall* didukung pula pada hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Gandasari & Pramudiani (2021, hlm. 3693-3694) di kelas V SDN Bojong Rawalumbu VI, yang menyatakan bahwa:

Terdapat pengaruh aplikasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa SD. Artinya aplikasi *Wordwall* lebih berpengaruh dibandingkan dengan metode berupa ceramah yang hanya menggunakan media buku dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA. Selama proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*, siswa menunjukkan sikap yang baik dan cenderung termotivasi dalam menjawab soal tugas dengan benar dan tepat waktu.

Dari hasil penelitian terdahulu tersebut, dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* pada Mata Pelajaran Matematika diharapkan mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa dapat menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Media *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena menyajikan pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan. Hal ini dikarenakan adanya fitur permainan dan kegiatan interaktif membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, menciptakan lingkungan yang menarik dan menghibur.

Pada penelitian ini, peneliti mengukur perbedaan minat belajar siswa menggunakan teori yang dikemukakan oleh Safari, yang mana aspek minat belajar tersebut terbagi menjadi empat, diantaranya: (1) Perasaan Senang; (2) Ketertarikan; (3) Perhatian; (4) Keterlibatan. Peneliti menggunakan keempat aspek tersebut untuk dijadikan rumusan masalah dan tolak ukur dalam mengukur minat belajar siswa. Alasan peneliti menggunakan teori minat Safari dikarenakan indikator minat yang dijelaskan oleh Safari dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam memahami minat siswa, dapat merancang pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa, dan dapat menyesuaikan strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan, peneliti tertarik untuk mengkaji mengenai penerapan aplikasi *Wordwall* berbasis gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul penelitian **“Penggunaan Media Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini secara umum adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media gamifikasi *Wordwall* terhadap minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Matematika kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih?”.

Sedangkan, rumusan masalah secara khusus dalam penelitian ini diuraikan menjadi:

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada aspek perasaan senang antara yang menggunakan media gamifikasi *Wordwall* dibandingkan *Powerpoint* pada Mata Pelajaran Matematika kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih?
2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada aspek ketertarikan antara yang menggunakan media gamifikasi *Wordwall* dibandingkan *Powerpoint* pada Mata Pelajaran Matematika kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih?

3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada aspek perhatian antara yang menggunakan media gamifikasi *Wordwall* dibandingkan *Powerpoint* pada Mata Pelajaran Matematika kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih?
4. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada aspek keterlibatan antara yang menggunakan media gamifikasi *Wordwall* dibandingkan *Powerpoint* pada Mata Pelajaran Matematika kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, tujuan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu tujuan umum dan khusus.

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan media gamifikasi *Wordwall* terhadap minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Matematika kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan pengaruh minat belajar siswa pada aspek perasaan senang antara yang menggunakan media gamifikasi *Wordwall* dibandingkan *Powerpoint* pada Mata Pelajaran Matematika kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih.
2. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan pengaruh minat belajar siswa pada aspek ketertarikan antara yang menggunakan media gamifikasi *Wordwall* dibandingkan *Powerpoint* pada Mata Pelajaran Matematika kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih
3. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan pengaruh minat belajar siswa pada aspek perhatian antara yang menggunakan media gamifikasi *Wordwall* dibandingkan *Powerpoint* pada Mata Pelajaran Matematika kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih.
4. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan pengaruh minat belajar siswa pada aspek keterlibatan antara yang menggunakan media

gamifikasi *Wordwall* dibandingkan *Powerpoint* pada Mata Pelajaran Matematika kelas VIII di SMP Negeri 1 Margaasih.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan informasi serta dapat membantu bahan kajian mengenai penggunaan media gamifikasi *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan, menambah informasi, memberikan gambaran serta menjawab pertanyaan bagi peneliti mengenai pengaruh media gamifikasi *Wordwall* terhadap minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Matematika.

2. Bagi Siswa

Penggunaan media gamifikasi *Wordwall* diharapkan dapat menarik minat belajar siswa dalam Mata Pelajaran Matematika.

3. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk mengatasi permasalahan mengenai minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Matematika dengan menggunakan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan dalam keilmuan teknologi pendidikan khususnya mengenai penggunaan media gamifikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian diharapkan dapat menjadi sumber rujukan bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk memilih dan memanfaatkan

media pembelajaran yang berbasis gamifikasi dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi *Wordwal* Terhadap Minat Belajar Siswa” mengacu pada pedoman penulisan karya tulis ilmiah yang telah ditetapkan oleh UPI. Sistematika penulisan skripsi pada penelitian ini terdiri dari lima bab, sebagai berikut.

Bab I (Pendahuluan). Pada bab ini berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II (Kajian Pustaka). Pada bab ini berisikan konsep dan teori-teori yang relevan dengan variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian.

Bab III (Metode Penelitian). Pada bab ini berisikan penjelasan mengenai metode penelitian yang digunakan dalam penelitian, yang terdiri dari pendekatan dan metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab IV (Temuan dan Pembahasan). Bab ini berisikan temuan penelitian yang didasarkan pada hasil pengolahan dan analisis data yang sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Selain itu, bab ini juga membahas temuan penelitian.

Bab V (Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi). Pada bab ini berisikan penarikan kesimpulan dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian, serta menyarankan hal-hal penting yang dapat diperoleh dari hasil penelitian tersebut.