

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang terpenting dalam kehidupan umat manusia. Di mana pendidikan merupakan suatu sarana dalam pembentukan potensi dan pengembangan sumber daya manusia. Makna pendidikan dalam pengertian yang sederhana dapat dijelaskan sebagai upaya manusia untuk membentuk kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat dan budayanya. Oleh karena itu, tidak peduli seberapa sederhana tingkat peradaban suatu masyarakat, di dalamnya selalu terjadi suatu proses pendidikan. Hal ini menyebabkan sering kali diungkapkan bahwa pendidikan telah ada seiring dengan perkembangan peradaban manusia. Pada intinya, pendidikan mencerminkan usaha manusia untuk mempertahankan kehidupannya.

Pendidikan yang senantiasa hadir pada setiap fase perkembangan peradaban manusia tentunya mengalami banyak perubahan, tak terkecuali pada era teknologi saat ini. Hadirnya teknologi dalam kehidupan umat manusia tentunya membawa dampak perubahan bagi segala aspek kehidupan termasuk aspek pendidikan. Pada prosesnya teknologi sangat berperan dalam menunjang berlangsungnya pendidikan khususnya dalam sekolah. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Kirkwood bahwa pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran menjadi suatu keperluan pada masa sekarang (Anri, 2020). Dapat dikatakan pula bahwa perkembangan pendidikan dipengaruhi oleh peran teknologi.

Perkembangan teknologi yang memberikan berbagai macam dampak dalam peradaban manusia juga dapat dirasakan oleh aspek pendidikan (Triyani, 2023). Teknologi yang mulai mempengaruhi aspek pendidikan juga memberikan dampak pada keberlangsungan proses pembelajaran (Kusuma & Fadiana, 2024). Di mana keberadaan teknologi mendukung munculnya metode dan media pembelajaran yang lebih variatif. Teknologi memainkan peran krusial dalam bidang pendidikan, termasuk munculnya media massa, terutama media elektronik, sebagai sumber ilmu dan pusat pendidikan, selain itu teknologi juga menciptakan metode dan media pembelajaran baru yang memberikan kemudahan bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran (Effendi & Wahidy, 2019). Media pembelajaran yang efektif adalah

media yang dapat memberikan proses pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam prosesnya sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal (Amril dkk., 2023).

Pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu stimulus dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan siswa, dan salah satu pendekatan yang dapat menarik perhatian siswa adalah adaptasi *game* atau gamifikasi dalam pembelajaran (Sari & Alfijan, 2023). Gamifikasi dalam pembelajaran merupakan suatu pendekatan dengan konsep dan mekanisme permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil pembelajaran siswa (Zeybek & Saygi, 2023). Pembelajaran ini memerlukan media sebagai pendukung keberlangsungan proses pembelajaran, di mana salah satu media yang dapat digunakan yaitu Wordwall. *Game* edukasi Wordwall adalah aplikasi berbasis browser yang menarik dengan memiliki tujuan sebagai sumber bagi siswa untuk belajar, kemudian sebagai media, serta sebagai alat penilaian yang menyenangkan untuk siswa (Launin dkk., 2022). Aplikasi ini dirancang untuk memberikan penilaian materi dan dikembangkan oleh Visual Education Ltd, sebuah perusahaan Inggris. Wordwall menjadi pilihan yang tepat bagi para pendidik yang ingin memperkaya metode penilaian pembelajaran (Putra dkk., 2021).

Pembelajaran gamifikasi dengan menggunakan media Wordwall tentunya dapat diterapkan pada mata pelajaran yang dibutuhkan. Salah satu mata pelajaran yang dapat menerapkan Wordwall sebagai media gamifikasi adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan untuk mengukur hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar (Elhefni dkk., 2023). Pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya merupakan proses penyampaian materi mengenai pengetahuan dan keterampilan kepada siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, sesuai dengan tujuan dan fungsi bahasa Indonesia (Sugiharto dkk., 2024). Untuk mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, diperlukan penerapan berbagai media pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan bermakna. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan serta mengembangkan kompetensi, kreativitas, kemandirian, kerjasama, empati, toleransi, dan keterampilan pada siswa (Sugiharto dkk., 2024).

Pada faktanya di lapangan terdapat penelitian yang menyatakan bahwa terdapat permasalahan terkait rendahnya pencapaian hasil belajar siswa, seperti yang terjadi di SMP Negeri 10 Surabaya (Masruroh, 2021). Di sekolah tersebut, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih belum mencapai tingkat optimal. Hal ini ditinjau dari rendahnya rata-rata hasil belajar siswa, yang menunjukkan pencapaian yang kurang memuaskan. Salah satu faktor penyebabnya adalah banyaknya guru yang belum menerapkan media yang variatif selama proses pembelajaran dan masih mengadopsi pembelajaran yang bersifat konvensional. Sebanyak 80% guru, masih menggunakan metode ceramah, di mana pembelajaran berorientasi pada guru, sehingga siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran (Masruroh, 2021).

Peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui apakah terdapat permasalahan serupa yaitu kurang optimalnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bandung mengenai penggunaan media pembelajaran yang diterapkan pada proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hasil dari studi pendahuluan ini yaitu dalam keberlangsungan proses pembelajaran masih terdapat siswa yang tidak fokus dalam proses pembelajaran. Selain itu, masih terdapat siswa memperoleh hasil belajar yang kurang optimal, dalam kata lain tidak mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimal) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini tentunya disebabkan oleh beberapa faktor dan salah satunya adalah karena siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran.

Pada kondisi yang telah dideskripsikan tersebut tentunya perlu ada suatu inovasi dalam proses pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil belajar khususnya pada aspek kognitif terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan Wordwall sebagai media gamifikasi merupakan alternatif yang dapat diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bandung, selain itu seperti yang telah disampaikan sebelumnya bahwa gamifikasi yaitu menggunakan elemen *game* pada konteks *non-game* yang dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa (Sailer & Homner, 2019). Hal ini diharapkan dapat menstimulasi dan membuat siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang didapatkan lebih optimal dibandingkan dengan media pembelajaran

yang biasa digunakan. Maka dari itu, penggunaan Wordwall mampu menumbuhkan semangat belajar dan motivasi siswa terkait suatu materi sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Lubis & Nuriadin, 2022). Selain itu, media Wordwall dapat menjadi solusi karena penggunaan media ini mudah. Di mana siswa tidak perlu untuk mengunduh media ini, siswa hanya perlu untuk mengakses media Wordwall melalui link yang diberikan oleh guru, kemudian media ini dapat diakses kapan saja dan di mana saja pada browser yang terpasang pada smartphone masing-masing siswa (Larasati dkk., 2023).

Pembelajaran gamifikasi menggunakan media Wordwall telah menjadi topik penelitian yang menarik dalam dunia pendidikan, terutama dalam konteks peningkatan hasil belajar. Sejumlah penelitian telah dilakukan untuk mengeksplorasi pengaruh media Wordwall terhadap pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh media Wordwall sebagai media gamifikasi terhadap peningkatan hasil belajar pada aspek kognitif siswa SMP. Beberapa penelitian telah dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas Wordwall dalam konteks pembelajaran berbagai mata pelajaran, seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Bahasa Mandarin, Bahasa Arab, Matematika, dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Hasil-hasil penelitian ini memberikan wawasan yang berharga dalam memahami kontribusi Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Salah satu penelitian yang relevan adalah terkait penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 3 SD dengan sampel berjumlah 33 orang di SD 249 Palembang dengan metode *pre-experimental design* dan desain penelitian *one group pre-test dan post test*. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ditinjau dari skor *pre-test* dengan rata-rata nilai 55,97 dan mengalami peningkatan pada *post-test* dengan skor rata-rata 70,30 setelah diberikan *treatment* yaitu penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran (Elhefni dkk., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang mengevaluasi efektivitas penggunaan Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Mandarin di kelas

X SMKN 2 Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan subjek kelas X UPW 1 sebagai kelas kontrol dan kelas X UPW 2 sebagai kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Adriyani dkk., 2022). Hasil penelitian ini memberikan bukti konkret tentang potensi penggunaan Wordwall dalam konteks peningkatan pemahaman siswa.

Selain itu, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Faniamawati dkk., (2023) juga menyoroti penggunaan Wordwall untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan dua siklus, dan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *game* menggunakan media Wordwall mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi. Meskipun fokusnya adalah pada aktivitas belajar, namun hasil penelitian ini memberikan gambaran tentang potensi penggunaan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui peningkatan aktivitas belajar.

Dari hasil-hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media gamifikasi memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan hasil belajar khususnya pada aspek kognitif siswa di tingkat SMP. Hasil-hasil penelitian ini memberikan bukti konkret tentang kontribusi positif Wordwall sebagai media gamifikasi dalam peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dalam konteks ini dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang pengaruh penggunaan Wordwall sebagai media gamifikasi dalam meningkatkan aspek kognitif siswa di tingkat SMP. Berdasarkan pemaparan hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa partisipasi dan hasil belajar yang kurang optimal dipicu dari proses pembelajaran yang kurang optimal pula. Perlu adanya media lain demi mengatasi permasalahan yang terjadi, hal ini tentunya agar siswa memperoleh hasil belajar pada aspek kognitif yang optimal dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Wordwall sebagai Media Gamifikasi dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 1 Bandung”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini secara umum adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan Wordwall sebagai media gamifikasi dalam meningkatkan aspek kognitif Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 1 Bandung?”.

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

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara siswa kelas VIII yang menggunakan Wordwall sebagai media gamifikasi dengan siswa yang menggunakan media tradisional pada aspek C2 (memahami) mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bandung?
2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara siswa kelas VIII yang menggunakan Wordwall sebagai media gamifikasi dengan siswa yang menggunakan media tradisional pada aspek C3 (menerapkan) mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara siswa kelas VIII yang menggunakan Wordwall sebagai media gamifikasi dengan siswa yang menggunakan media tradisional pada aspek C4 (menganalisis) mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirancang, peneliti menentukan tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini. Di mana tujuan dari penelitian ini secara umum adalah menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan media Wordwall sebagai media gamifikasi dalam meningkatkan aspek kognitif Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 1 Bandung. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan pengaruh antara siswa kelas VIII yang menggunakan Wordwall sebagai media gamifikasi dengan siswa yang menggunakan media tradisional pada aspek C2 (memahami) mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bandung.

2. Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan pengaruh antara siswa kelas VIII yang menggunakan Wordwall sebagai media gamifikasi dengan siswa yang menggunakan media tradisional pada aspek C3 (menerapkan) mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bandung.
3. Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan pengaruh antara siswa kelas VIII yang menggunakan Wordwall sebagai media gamifikasi dengan siswa yang menggunakan media tradisional pada aspek C4 (menganalisis) mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

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

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan dapat memberikan informasi dan dapat membantu bahan kajian mengenai pengaruh penggunaan Wordwall sebagai media gamifikasi dalam meningkatkan aspek kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan memberikan jawaban dari pertanyaan peneliti mengenai pengaruh penggunaan Wordwall sebagai media gamifikasi dalam meningkatkan aspek kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Bagi Siswa

Penggunaan Wordwall sebagai media gamifikasi diharapkan dapat memberikan stimulasi dan motivasi kepada siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran serta mendapatkan hasil belajar pada aspek kognitif yang optimal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu guru untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran dan menjadi salah satu solusi alternatif yang dapat mengoptimalkan aspek kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

4. Bagi Program Studi Teknologi Pendidikan

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pengetahuan dalam keilmuan Teknologi Pendidikan khususnya mengenai pengaruh penggunaan Wordwall sebagai media gamifikasi sebagai media pembelajaran yang efektif.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan atau referensi bagi peneliti selanjutnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Wordwall sebagai Media Gamifikasi dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 1 Bandung” mengacu pada pedoman penulisan karya tulis ilmiah tahun 2021 yang telah ditetapkan oleh Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Sistematika penulisan skripsi pada penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada BAB I memuat mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Pada BAB II memuat atau berisikan tentang penjelasan konsep dan teori-teori yang berkaitan dengan variabel-variabel penelitian.

BAB III: METODE PENELITIAN

Pada BAB III memuat deskripsi mengenai metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, secara rinci yaitu memuat pendekatan penelitian, metode dan desain penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik analisis instrumen, analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV: TEMUAN DAN PEMBAHASAN

BAB IV memuat pembahasan dan deskripsi dari hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan pada hasil pengolahan dan analisis data yang sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan.

BAB V: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

BAB V berisikan mengenai penarikan kesimpulan oleh peneliti berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dan membahas mengenai rekomendasi yang diajukan oleh peneliti.