

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal utama yang tidak terpisahkan dari kehidupan. Dengan adanya pendidikan maka wawasan dan pengetahuan menjadi luas. Dalam mengikuti proses pendidikan haruslah disertai dengan kesungguhan hati agar proses yang dihasilkan dapat berguna bagi masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan dibagi menjadi dua jenis yaitu pendidikan formal yang terdapat di sekolah dan pendidikan non formal yang terdapat di keluarga. Menurut Haryanto (2012) “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dimasyarakat” (h.69).

Pendidikan memuat didalamnya belajar dan pembelajaran. Irham & Wiyani (2013) mengatakan, “Istilah belajar menekankan pada pembahasan tentang siswa dan proses yang menyertainya dalam usaha mengadakan perubahan secara kognitif, afektif, dan psikomotoriknya” (h.116). Sedangkan menurut Kompri (2017) “Belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan kemampuan yang lain” (h.9). Menurut Kurniawan (2020) “pembelajaran melibatkan banyak komponen yang didalamnya harus dipersiapkan perencanaan pembelajaran yang perlu dikelola dan disusun sebaik mungkin agar peserta didik dapat mendayagunakan semua komponen tersebut secara efisien dan efektif” (h.69).

Belajar dan pembelajaran tidak akan optimal apabila tidak terdapat media pembelajaran. Media pembelajaran berguna sebagai penyalur informasi dari pendidik ke peserta didik. Nurrita (2018) menjelaskan “media pembelajaran

merupakan sumber belajar yang membantu guru dalam menambah pengetahuan siswa, dengan bermacam jenis media pembelajaran yang disampaikan oleh guru maka dapat menjadi bahan untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa” (h.172).

Di era abad-21 ini teknologi telah dikenal luas dan dimanfaatkan oleh banyak orang. Terlebih lagi dengan zaman sekarang ini lebih banyak generasi Z yang duduk dibangku SMA yang mengharuskan para peserta didik dapat menggunakan teknologi sebagai sarana dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat dalam belajar. Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat menjadi teknologi pembelajaran yang berfungsi sebagai media pembelajaran, hal tersebut memberikan warna baru bagi kegiatan belajar mengajar dikelas.

Menurut Rusman (2015) “media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan” (h.169). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam penyampaian informasi atau pesan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga hal ini dapat menimbulkan perhatian serta minat belajar peserta didik. Dalam rangka meningkatkan keaktifan peserta didik, guru diharapkan memberi kegiatan yang lebih banyak memerlukan partisipasi secara langsung. Media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran menjadi salah satu faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu nilai tersampaikan pada siswa.

Melihat pada kenyataan saat ini, masih banyak guru yang belum memanfaatkan media dengan baik. Kebanyakan hanya terpaku pada proses belajar kontemporer (*teacher center*) yakni guru menjelaskan siswa mendengarkan tanpa melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran guru perlu melibatkan siswa lebih banyak dalam proses pembelajaran atau disebut juga (*student center*). Guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar di lingkungan sekolah, oleh sebab itu seorang guru harus mampu membuat

proses belajar mengajar mengalami perubahan dan kemajuan kearah peningkatan dengan cara memilih media pembelajaran yang tepat sehingga akan terciptanya proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta dapat diterima oleh peserta didik.

Salah satu upaya yang dilakukan pengajar atau guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan memanfaatkan media teknologi dalam pembelajaran. Alat teknologi yang sering digunakan yaitu handphone, seperti yang disampaikan oleh kepala seksi statis kemiskinan, BPS, Nur Syahrizal (dalam bisnis.com, 2018) bahwa “ponsel menjadi media yang banyak mengakses internet di Indonesia, yakni mencapai 91,67%, sementara itu laptop 22,91% dan komputer 16,96%.² Sehingga pembelajaran menggunakan teknologi sangat berpengaruh dalam kehidupan di masa ini” (h.69). Media pembelajaran yang dapat diakses menggunakan handphone sangatlah beragam, salah satunya media yang dapat membantu pembelajaran di kelas lebih menyenangkan menggunakan *game* digital yaitu media pembelajaran *Wordwall*.

Syahrizal (dalam Hafni, 2021) mengatakan bahwa:

Aplikasi *wordwall* merupakan alat atau media interaktif evaluasi pembelajaran berbentuk *games* yang digunakan untuk memotivasi peserta didik terhadap materi yang diberikan, dan dapat mengembangkan daya berpikir serta daya saing siswa dalam memahami materi. Aplikasi *wordwall* dikembangkan oleh *Visual Education Ltd*, sebuah perusahaan inggris. Aplikasi ini tidak berbayar untuk lima pilihan template. Hal yang paling menarik dari aplikasi *wordwall* ini banyak fitur-fitur *game* dan dapat dimainkan secara *offline* melalui alat cetak yang disediakan” (h.84).

Pemanfaatan media pembelajaran *wordwall* dapat menciptakan hal baru, sehingga pembelajaran di kelas tidak membosankan dan tidak monoton atau statis. Adanya ketertarikan peserta didik pada media pembelajaran yang digunakan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih semangat belajar.

Berdasarkan hasil pra-riset yang dilakukan peneliti pada tanggal 12 Oktober 2022 yang berlokasi di SMA Negeri 3 Pontianak, peneliti memilih kelas X IPS sebagai objek penelitian karena nilai rata-rata ujian tengah

semester ganjil kelas X IPS pada pembelajaran geografi tidak ada yang di atas KKM. Adapun data hasil belajar peserta didik kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Nilai rata-rata Ujian Tengah Semester Ganjil peserta didik kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak Tahun Ajaran 2022/2023

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Rata-Rata
X IPS 1	36	76	58
X IPS 2	35	76	64
X IPS 3	35	76	66
X IPS 4	35	76	56

Sumber: Hasil Pra-riset

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMA Negeri 3 Pontianak yang ditentukan oleh sekolah adalah 76. Dari data yang diperoleh peneliti, didapatkan informasi bahwa rata-rata nilai ujian tengah semester ganjil peserta didik kelas X IPS 1 adalah 58, kelas X IPS 2 adalah 64, kelas X IPS 3 adalah 66, dan kelas X IPS 4 adalah 56. Berdasarkan data hasil belajar tersebut, diketahui bahwa kelas X IPS 3 memiliki nilai rata-rata tertinggi yaitu 66 dan kelas X IPS 4 memiliki nilai rata-rata terendah yaitu 56. Untuk itu peneliti mengambil kelas X IPS 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPS 3 sebagai kelas kontrol, agar terlihat jelas perbedaan antara kelas yang diberikan perlakuan dan kelas yang tidak diberikan perlakuan.

Hasil wawancara dengan Ibu Yumiri, S.Pd selaku guru mata pelajaran geografi kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak, bahwa guru belum pernah menggunakan aplikasi *wordwall* sebagai media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran geografi media yang biasa digunakan seperti buku paket, papan tulis, gambar, peta, *google form* dan *power point*. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran di kelas sehingga mengakibatkan motivasi belajar kurang dan cenderung tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran geografi, padahal keberhasilan dalam pembelajaran tidak terlepas dari adanya motivasi. Hal tersebut terlihat dari nilai ujian tengah semester ganjil yang memiliki nilai rata-rata dibawah KKM.

Untuk itu diperlukan adanya media yang baru untuk diterapkan kepada siswa harapannya agar diperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, menurut peneliti aplikasi *wordwall* merupakan aplikasi yang cocok digunakan dalam pembelajaran di kelas. Seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Fikriansyah dan Idzi'Layyinnati yang berasal dari Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah 07 Paciran dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Website (Wordwall)* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran", dengan hasil analisis menggunakan rumus persamaan Korelasi Product Moment r hitung lebih besar dari r tabel ($0,284 < 0,955 > 0,478$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Interpretasi penilaian didapatkan 0,955 yaitu antara 0,80-1,000, sehingga dapat dikategorikan kuat. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Pengaruh *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Pacitan sangat berpengaruh.

Pokok materi yang digunakan peneliti adalah Dinamika Atmosfer dan Dampaknya terhadap Kehidupan. Materi ini akan diajarkan di kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Alasan peneliti memilih materi ini adalah karena persebaran materi yang cukup banyak dan muatan materi tersebut adalah bahwa peserta didik perlu berpikir *HOTS (High Order Thinking Skill)* sesuai dengan kompetensi dasar materi yaitu menganalisis, sehingga diperlukan banyak pembahasan dan penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan.

Alasan peneliti menggunakan aplikasi *wordwall* sebagai pelengkap media pembelajaran adalah cara penyajiannya unik dan menarik. Selain berusaha menjawab benar pada soal, peserta didik juga dilatih untuk berpikir dan mengingat dengan cepat sesuai dengan durasi waktu pada setiap soal yang diberikan kemudian peserta didik dengan skor tertinggi akan ditampilkan namanya saat semua soal sudah terjawab. Secara tidak langsung, peneliti mencoba menarik perhatian peserta didik untuk terus konsentrasi di dalam

kelas dengan cara yang menyenangkan. Hal ini diharapkan dapat merangsang sikap kompetitif dan aktif dalam berinteraksi melalui latihan soal yang diberikan oleh guru sebagai sarana untuk melatih daya pikir dan daya ingat. Dengan digunakannya *wordwall* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran geografi.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Geografi Kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah umum yang menjadi dasar penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran geografi kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak?”

Setelah mengetahui rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini, kemudian di rumuskan secara khusus dalam sub-sub masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada pembelajaran geografi kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak setelah menggunakan media pembelajaran *wordwall*?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada pembelajaran geografi kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak setelah menggunakan media pembelajaran *google form*?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran geografi kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak menggunakan media pembelajaran *wordwall* dan yang menggunakan media pembelajaran *google form*?
4. Seberapa tinggi pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran geografi kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat diketahui tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran geografi kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak.

Dari tujuan umum penelitian tersebut, dapat dijabarkan menjadi beberapa tujuan khusus antara lain untuk mengetahui:

1. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran geografi kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak setelah menggunakan media pembelajaran *wordwall*.
2. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran geografi kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak setelah menggunakan media pembelajaran *google form*.
3. Ada tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran geografi kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak menggunakan media pembelajaran *wordwall* dan yang menggunakan media pembelajaran *google form*.
4. Tinggi pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran geografi kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis bagi pengembangan kualitas pendidikan. Adapun manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua sub sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah dapat memberikan masukan bagi pengembangan pembelajaran geografi dalam menambah pengetahuan tentang keuntungan penggunaan media pembelajaran *wordwall* dalam melaksanakan pembelajaran geografi di sekolah.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu dapat dimanfaatkan secara langsung oleh berbagai pihak sebagai berikut.

a. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman bagi peneliti mengenai penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran geografi di sekolah serta dapat menjadi bekal pengetahuan untuk menjalankan tugas sebagai calon guru.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Melalui media pembelajaran *wordwall* yang dapat menyajikan permainan menarik sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi.
- 2) Membuat kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi lebih menyenangkan.
- 3) Dapat menarik perhatian dan antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran.
- 4) Siswa menjadi menyukai pelajaran dan menantikan mata pelajaran geografi di setiap minggunya karena adanya rasa penasaran.
- 5) Memberikan pengalaman belajar yang baru, melatih siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

c. Bagi Guru Geografi

- 1) Dapat menambah wawasan dan sumbangan pemikiran tentang penggunaan media pembelajaran *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa.
- 3) Dapat memberikan variasi dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang lebih kreatif dan inovatif sehingga siswa dapat lebih semangat saat proses pembelajaran geografi berlangsung di sekolah.

d. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi terkait kemajuan kualitas pendidikan di sekolah.

E. Ruang Lingkup dan Definisi Operasional

1. Ruang Lingkup

Menurut Kerlinger (dalam Sugiyono, 2016) “variabel adalah konstruk (constructs) atau sifat yang akan dipelajari” (h.61). Sedangkan menurut Sugiyono (2018) “Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya” (h.38).

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Agar penelitian lebih terarah dan memiliki batasan yang jelas, maka perlu adanya ruang lingkup penelitian dengan menetapkan variabel penelitian untuk menghindari kesalahan persepsi dalam penelitian ini.

a. Variabel Bebas (Variabel Independen)

Menurut Sugiyono (2018) , “Variabel independen atau variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen/terikat” (h.39). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas yaitu penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran geografi kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak (X).

b. Variabel Terikat (variabel Dependen)

Menurut Sugiyono (2018), “Variabel dependen atau terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas” (h.39). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat yaitu hasil belajar peserta didik pada pembelajaran geografi kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak (Y).

2. Definisi Operasional

a. Media Pembelajaran *Wordwall*

Menurut Margaret (2022) “*wordwall* merupakan *game* edukasi yang bertujuan untuk mempermudah guru agar dapat membuat media pembelajaran *online* berbasis *game* edukasi tanpa perlu penguasaan *coding* dan dapat menyesuaikan dengan materi yang diajarkan” (h.64). *Wordwall* adalah salah satu laman *web* yang menyediakan fitur menarik yang akan digunakan sebagai penunjang media pembelajaran yang bersifat kuis dengan konsep permainan di dalam kelas. Media pembelajaran *wordwall* dimainkan secara *online* menggunakan ponsel peserta didik masing-masing. Jenis permainan *wordwall* yang digunakan peneliti ada tiga yaitu kuis, mencari padanan kata, dan menentukan benar atau salah suatu pernyataan. Media pembelajaran *wordwall* dalam penelitian ini akan digunakan di kelas eksperimen untuk melatih kecermatan peserta didik melalui daya ingat dan kemampuan menganalisis. Penggunaan *wordwall* dimaksudkan untuk memberikan permainan edukasi yang menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak.

b. Hasil Belajar

Menurut Bloom (dalam Purwati, 2015) “Hasil Belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik” (h.6). Hasil belajar merupakan pencapaian dari seseorang yang telah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan

kognitif (pengetahuan) berupa hasil pengukuran dengan pemberian skor dalam bentuk angka dengan skala 0-100 yang diperoleh peserta didik. Hasil belajar diperoleh dari penilaian tes awal dan tes akhir pada pembelajaran materi lapisan atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan menggunakan media pembelajaran *wordwall* pada kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak.

c. Pembelajaran Geografi

Heizelman (dalam Marhadi, 2014) “Pembelajaran geografi pada hakikatnya adalah pembelajaran tentang aspek-aspek keruangan yang berada di permukaan bumi” (h.51). Pembelajaran geografi dalam penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Pontianak pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 di kelas X IPS dengan materi pokok Dinamika Atmosfer dan Dampaknya terhadap Kehidupan. KD 3.6 Menganalisis dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan, 4.6 Menyajikan proses dinamika atmosfer menggunakan peta, bagan, gambar, tabel, grafik, video, dan/atau animasi.