

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Masalah

Pendidikan adalah suatu pegangan yang dibutuhkan manusia yang krusial dalam peningkatan mutu sumber daya manusia melalui pendidikan. Adapun pendidikan pada intinya ditujukan menciptakan lingkungan pembelajaran dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif Mengasah potensi dirinya untuk menmampukan kekuatan spiritual dan keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, karakter, kecerdasan, moral yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan baik untuk diri sendiri maupun dalam kehidupan sosial. Atas hal tersebut, pendidikan sangat penting dan berguna bagi manusia dalam menjalani kehidupan dengan pemikiran yang akan dihadapi oleh peserta didik di masa depan.

Revolusi literasi digital adalah kemampuan untuk menmampukan, memahami, dan memakai informasi digital dari berbagai sumber. Dalam pendidikan, revolusi literasi digital membantu siswa belajar lebih banyak tentang topik tertentu, menumbuhkan rasa ingin tahu mereka, dan meningkatkan kemampuan kreatif mereka. Berbicara tentang literasi digital, siswa mampu mengatakan bahwa literasi digital adalah Dengan memiliki banyak ide dan informasi, pengguna menerima tugas baru. Karena perkembangan teknologi yang cepat memungkinkan siswa lebih mudah mengakses informasi, siswa harus memasuki era revolusi literasi digital.

Institusi pendidikan yang disebut sekolah adalah tempat di mana siswa menerima bimbingan dari guru, dengan kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan untuk menggapai tujuan pendidikan yang lebih baik di masa mendatang. Untuk tercapainya tujuan tersebut guru sudah memiliki kemampuan yang matang sebab guru mampu melatih peserta didik supaya bisa menjadi individu yang berkualitas baik dari segi ahlak maupun intelektualnya.

Di sekolah SMA NEGERI 1 PEMATANG SIANTAR kelas XI sudah menerapkan kurikulum 2013, hal ini menjadi pedoman bagi peserta didik saat proses pembelajaran dikarenakan dalam pembelajaran kurikulum 2013 ini peserta didik diunjuk menjadi lebih aktif serta lebih belajar efisien dan berfikir kritis sehingga memberikan perkembangan baik kepada peserta didik memperoleh kemandirian dan meningkatkan pengetahuan dan pengalaman mereka. Namun, banyak guru yang masih kesulitan karena keterbatasan pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran ini, sehingga mereka kurang mahir dalam menggunakannya dalam proses belajar mengajar.

Dalam proses pembelajaran yang menggugah minat, salah satu keputusan yang diambil oleh seorang guru adalah memilih media pembelajaran. Keputusan ini sangat mempengaruhi seberapa efektif dan efisien proses pembelajaran siswa. Dengan media pembelajaran *game aplikasi word wall* ini Motivasi siswa bisa ditingkatkan sehingga mereka menjadi lebih aktif dan tidak merasa bosan. Guru juga berperan sebagai tokoh kunci yang penting dalam menentukan kesuksesan siswa saat mereka berperolehan memahami materi yang sudah disampaikan.

Mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang materi yang dipaparkan membosankan bagi para peserta didik dan banyak diakui mata pelajaran sejarah kurang disukai sebab materi yang di pelajari merupakan menganalisis materi yang mengenang masalah lalu. Maka dari itu, media pembelajaran game Word Wall ini mampu dipakai untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara yang menggugah minat. Pengembangan media pembelajaran game Word Wall ini memerlukan pemikiran yang kritis dan praktis, serta penyampaian yang baik dan benar. Diperlukan kecermatan, pemahaman yang mendalam, dan komunikasi yang efektif dalam proses tersebut.

Ketika guru memakai media pembelajaran yang kurang efektif, proses belajar menjadi kurang menarik dan membosankan. Maka dari itu, guru diharuskan untuk lebih kreatif dalam mengembangkan metode pengajaran sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar sejarah.

Untuk menanggapi masalah tersebut, siswa harus bisa menyesuaikan diri dengan era revolusi literasi digital yang semakin maju dan mampu meningkatkan kualitas belajar mereka secara cerdas. Penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar bagi siswa baru. Maka dari itu, solusi atau metode untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mampu direkomendasikan oleh peneliti melalui penggunaan media pembelajaran sejarah dalam bentuk game *Word Wall*.

Dengan adanya game aplikasi *Word Wall*, ketika diterapkan sebagai media pembelajaran, metode belajar sambil bermain ini membuat siswa lebih gembira dan termotivasi dalam belajar. Game ini bukanlah game biasa yang sering dianggap

berdampak negatif, tetapi justru mampu dipakai sebagai alat pembelajaran yang mendidik.

Pengembangan *Word Wall* mampu menciptakan lingkungan yang membangkitkan motivasi dan kesenangan, serta memajukan kreativitas literasi peserta didik. Tujuan dari media pembelajaran ini adalah menyampaikan materi kepada peserta didik dengan efektif. Media *Game Based Learning* dipakai sebagai alat untuk memfasilitasi proses pengajaran. Dengan memakai *Word Wall* secara santai, siswa tidak merasa tertekan dengan tugas-tugas yang diberikan.

Ada beberapa kelebihan *Game Aplikasi Word Wall* dalam pembelajaran sejarah yaitu :

1. Meningkatkan Kosakata : Yang dimana *game* ini mampu membantu memperluas kosakata peserta didik dengan memperkenalkan istilah sejarah konsep-konsep secara interaktif.
2. Motivasi Peserta Didik : Kompetensi dan tantangan dalam permainan mampu menjadi factor motivasi yang kuat bagi peserta didik untuk belajar sejarah.
3. Peningkatan Keterampilan Berfikir Kritis : Mencari dan memecahkan siswa mengaitkan konsep sejarah memperluas pemikiran yang kritis dan analitis.
4. Pembelajaran Yang Menyenangkan : Memakai pendekatan permainan dalam pembelajaran sejarah mampu membuat proses lebih menyenangkan.
5. Kemajuan dalam Waktu Nyata: Game ini mampu memberikan umpan balik kepada siswa dan memungkinkan mereka untuk melacak kemajuan mereka sendiri.

Secara fisik *Game Aplikasi Based Learning* berbasis *Word Well* mengadopsi dan menerapkan prinsip-prinsip game dalam pembelajaran, tujuan utamanya adalah meningkatkan keterlibatan peserta atau pengguna. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan tidak hanya menghasilkan permainan yang menggugah minat bagi siswa, tetapi juga merancang aktivitas pembelajaran yang secara bertahap mengajarkan konsep dan membimbing pengguna menuju tujuan akhirnya. Sesuai dengan penjelasan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN GAME SEJARAH MENGGUNAKAN APLIKASI WORD WALL UNTUK SIWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 PEMATANG SIANTAR T.A 2023/2024”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian mengidentifikasi masalah sebagai berikut ;

- a. Pembelajaran yang kurang efektif
- b. Masih minimnya pengembangan media pembelajaran sejarah di SMA
- c. Memakai media pembelajaran agar meningkatkan motivasi belajar peserta didik
- d. Peserta lebih aktif belajar melalui *game based learning Word Wall* sebagai media pembelajaran sejarah
- e. Perlu dikembangkannya media pembelajaran sejarah *game based learning Word Wall*

1.3 Batasan Masalah

Dari analisis masalah yang sudah dilakukan, pembatasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk memandu peneliti agar lebih fokus dan efektif dalam melakukan studi. Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu, “Pengembangan Game Sejarah Menggunakan aplikasi Word Wall dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMA NEGERI 1 PEMATANGSIANTAR”

1.4 Rumusan Masalah

Penulis merumuskan masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Bagaimana uji kelayakan penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis game aplikasi *word wall* untuk kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pematang Siantar?
2. Bagaimana Efektivitas media pembelajaran sejarah berbasis game aplikasi *word wall* untuk kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pematang Siantar?

1.5 Tujuan Peneliti

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan peneliti yakni:

1. Untuk mendapat pengetahuan kelayakan penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis game aplikasi *word wall* untuk kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pematang Siantar
2. Untuk mendapat pengetahuan efektivitas media pembelajaran sejarah berbasis game aplikasi *word wall* untuk kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pematang Siantar.

1.6 Manfaat Peneliti

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, mampu diketahui manfaat dari penelitian ini adalah?

1. Manfaat bagi Guru :

- a. Memberikan pengetahuan baru kepada guru tentang cara membuat media pembelajaran sejarah berbasis game yang menyenangkan dan berbasis *word wall*.
- b. Membantu guru memahami proses pembuatan media pembelajaran sejarah berbasis game aplikasi *word wall* dengan menarik dan bermanfaat.
- c. Meberikan kemudahan bagi guru untuk proses pembelajaran dengan media pembelajaran sejarah berbasis game aplikasi *word wal*.

2. Manfaat bagi siswa

- a. Meningkatkan keterikatan siswa dengan pelajaran sejarah.
- b. Meningkatkan tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran dengan media pembelajaran sejarah berbasis game aplikasi *word wall*.

3. Untuk Peneliti

- a. Meningkatkan pengalaman dan pengetahuan peneliti yang secara langsung terjun dalam dunia pendidikan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis game aplikasi *word wall*.