

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pengetahuan yang mempelajari tentang fenomena alam baik hidup maupun tak hidup yang meliputi tiga bidang ilmu dasar, yaitu Biologi, Fisika dan Kimia. Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah dan sikap ilmiah (Trianto, 2010). Pembelajaran IPA terpadu merupakan salah satu model implementasi kurikulum yang dianjurkan untuk diaplikasikan di jenjang pendidikan dasar yaitu SD dan SMP. Pelaksanaan pembelajaran IPA terpadu membutuhkan profesionalisme guru yang memadai. Guru harus memiliki cukup ilmu dalam menyampaikan pengetahuan IPA secara utuh. Selain itu, dalam penyampaian IPA secara terpadu diperlukan suatu sarana yang berupa model pembelajaran beserta perangkat pembelajaran yang sesuai. Lesson study yang dapat dijadikan salah satu metode untuk guru dalam melakukan tukar pikiran dalam penyusunan dan pengembangan rencana pembelajaran IPA terpadu (Rahayu et al., 2020).

Mata pelajaran IPA bertujuan agar siswa memiliki kemampuan mengembangkan tentang berbagai macam segala sesuatu yang terjadi di alam, konsep dan prinsip IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga terjadi peningkatan pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi (BSNP, 2006). Peran guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai pengelola pembelajaran. Dalam pelaksanaan peran tersebut diantaranya guru berfungsi sebagai penyampai informasi. Agar guru dapat melakukan tugas dan fungsinya secara baik, maka guru harus mempunyai kemampuan untuk berbicara serta berkomunikasi dengan menggunakan bantuan dari berbagai media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan, dan keterampilan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar siswa (Panggabean et al., 2021). Media pembelajaran memiliki kegunaan yang dapat mengatasi berbagai hambatan seperti hambatan dalam berkomunikasi dan keterbatasan di ruang kelas. Perubahan yang

berkembang di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi mampu memberikan manfaat yang begitu banyak bagi dunia pendidikan, baik dalam proses pembelajaran maupun penggunaan media itu sendiri (Jais & Amri, 2021).

Game edukasi merupakan sebuah permainan dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media yang digunakan untuk mengajar orang melalui materi yang berisikan suara, teks, gambar, video, dan animasi, yang pokok materinya membahas suatu subjek tertentu, yang memiliki tujuan untuk dapat memperluas konsep, memberikan pemahaman yang lebih baik dari materi yang mengajarkan sebuah peristiwa sejarah maupun budaya, dan dapat pula mengajarkan pengguna dari game edukasi ini dengan baik, karena mereka dapat bermain sambil belajar dengan mudah (Purnomo, 2020).

Aktivitas siswa adalah semua kegiatan di dalam kelas selama proses pembelajaran yang menghasilkan perilaku yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan kata lain, siswa dituntut untuk secara aktif menangkap/menerima topik dengan cara: proaktif dalam proses pembelajarannya, aktif membaca ketika ada kesempatan untuk membaca, aktif mengangkat tangan saat guru mengajukan pertanyaan, aktif mengungkapkan pendapat ketika ada kesempatan.

Hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar merupakan output nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapat siswa setelah menerima materi pembelajaran melalui sebuah tes atau ujian yang disampaikan guru (Hartini & Robinson, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 4 Medan, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi pencemaran lingkungan pada kelas VII kurang maksimal yakni dibawah KKTP. Hal ini dibuktikan dengan data yang diperoleh dari guru yaitu hasil belajar pada materi pencemaran lingkungan masih di bawah nilai KKM dengan rata rata nilai 55,6 dimana nilai KKM mata pelajaran IPA adalah 75. Diketahui juga bahwa SMP Negeri 4 Medan memiliki permasalahan kurangnya ruangan kelas sehingga jam belajar dibagi menjadi jadwal pagi dan siang. Jadwal belajar kelas VII adalah pada siang hari. Berdasarkan pemaparan guru, jam belajar pada siang hari menimbulkan permasalahan yaitu siswa

mengantuk dan kurang aktif dalam pembelajaran. Permasalahan lain yang ditemukan adalah kurangnya penggunaan media pada pembelajaran IPA yang dapat membantu siswa dalam belajar yang disebabkan karena guru kurang memahami penggunaan teknologi digital, guru hanya menggunakan buku pegangan dalam mengajar dan menggunakan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru dalam pembelajaran. Berdasarkan hal ini maka diperlukan media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Alat yang digunakan sebagai media belajar salah satunya adalah media game edukasi *Wordwall*.

Wordwall merupakan sebuah situs pembelajaran dimana guru dapat membuat berbagai template pembelajaran yang didesain dalam bentuk permainan. Keunggulan dari aplikasi ini yaitu memiliki berbagai template kuis berbentuk game, hal ini dapat meningkatkan minat siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif serta dapat meningkatkan minat belajar siswa (Nadia & Desyandri, 2022). *Wordwall* memiliki kekurangan seperti dalam pembuatan aplikasi *Wordwall* ini membutuhkan waktu yang cukup lama, dalam penggunaannya ukuran huruf terkadang terlalu kecil dan tidak bisa diubah, jika tidak mempunyai akses internet/ kuota maka tidak dapat membuka aplikasi *Wordwall* (Lestari, 2021).

Berdasarkan hasil riset yang dilaksanakan beberapa peneliti, media game edukasi *Wordwall* berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penerapan Qugamee dengan menggunakan *Wordwall* membuat pembelajaran lebih berkualitas, lebih menyenangkan dan menarik, dapat menstimulasi perkembangan kognitif siswa, dan siswa memberikan respon baik terhadap penerapannya dalam pembelajaran IPA-fisika (Miftah & Lamasitudju, 2022). Media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 27 Malang. Media *Wordwall* memiliki fitur yang sangat beragam dan berbeda dengan media pembelajaran yang lain sehingga siswa merasa tertarik untuk mengerjakan evaluasi dengan media *Wordwall*. Selain itu, pembelajaran di dalam kelas juga semakin aktif dan siswa lebih antusias dalam mendengarkan materi yang disampaikan. Meskipun disajikan dalam bentuk games, siswa tetap mendapatkan inti pembelajaran serta mampu mengubah pola pikir mengenai game

yang tidak hanya mengandung nilai hiburan saja tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan (Lenti & Fardhani, 2023). Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Sukma & Handayani, 2022), kelas yang diberi perlakuan menggunakan media interaktif berbasis *wordwall quiz* lebih unggul dari kelas yang tidak diberi perlakuan menggunakan media interaktif berbasis *wordwall quiz*. Hal tersebut terlihat dari hasil belajar peserta didik. Ketika media interaktif berbasis *wordwall quiz* diterapkan di kelas eksperimen, peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik lebih berani dalam mengungkapkan pendapatnya baik di depan kelas maupun saat berdiskusi dengan teman kelompok, serta meningkatnya interaksi antar sesama sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan dan berdampak pada peningkatan hasil belajar

Berdasarkan latar belakang diatas maka dianggap perlu untuk dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Game Edukasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan di Kelas VII SMP Negeri 4 Medan”

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang timbul antara lain:

1. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran IPA di kelas VII SMP Negeri 4 Medan.
2. Pembelajaran yang diterapkan cenderung berpusat pada guru (Teacher Center).
3. Hasil belajar IPA peserta didik masih dibawah KKM.
4. Kurangnya keaktifan belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran yang disebabkan jam pembelajaran yang dilakukan pada siang hari dan kurangnya media pembelajaran yang menarik.

1.3 Ruang Lingkup

Penelitian ini menggunakan seluruh peserta didik kelas VII di SMP N 4 Medan sebagai populasi, sampel penelitian yang dilakukan adalah kelas VII-4 sebagai kelas kontrol dan kelas VII-5 sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini membahas

materi pencemaran lingkungan menggunakan game edukasi *Wordwall* dalam pembelajaran.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan topik pembahasan tidak meluas maka batasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Materi yang digunakan adalah pencemaran lingkungan
2. Aspek yang diukur adalah kemampuan kognitif dan aktivitas belajar peserta didik.
3. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII di SMP Negeri 4 Medan.
4. Media yang digunakan adalah game edukasi *Wordwall*.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah diatas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh pembelajaran berbantuan game edukasi *Wordwall* terhadap aktivitas belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 4 Medan
2. Apakah ada pengaruh pembelajaran berbantuan game edukasi *Wordwall* terhadap kemampuan kognitif siswa di kelas VII SMP Negeri 4 Medan pada materi pencemaran lingkungan?
3. Bagaimana hubungan peningkatan aktivitas belajar terhadap hasil belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 4 Medan pada materi pencemaran lingkungan?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa melalui penggunaan media game edukasi *Wordwall* di kelas VII SMP Negeri 4 Medan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui penggunaan media game edukasi *Wordwall* di kelas VII SMP Negeri 4 Medan.
3. Untuk mengetahui hubungan antara aktivitas belajar dengan hasil belajar siswa di kelas VII SMP negeri 4 Medan.

1.7 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada banyak pihak seperti:

1. Bagi guru IPA penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran untuk menemukan solusi dalam mengatasi kurangnya keaktifan belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran yang praktis dan simpel.
2. Bagi siswa, penelitian ini dapat menjadi pendukung untuk menambah minat belajar dan pemahaman pada materi pencemaran lingkungan.
3. Sebagai bahan pertimbangan dan bahan masukan bagi penelitian selanjutnya.

