

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah cara dan usaha yang dilakukan manusia secara sadar sejak dari lahir didalam kehidupannya agar dapat mengembangkan ilmu serta potensi yang ada didalam dirinya. Pendidikan dipandang memiliki peran untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak, kepribadian, serta peradaban yang bermartabat dalam hidup dan kehidupan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hidayat et al, 2024) menyatakan Pendidikan dianggap sebagai salah satu jawaban untuk mendorong orang-orang hebat di generasi muda. Pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kecerdasan emosional pada siswa sehingga sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada siswa untuk mencapai tujuan agar siswa mampu menjadi manusia yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga cerdas secara emosional.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhhlak mulia, serta memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Pendidikan adalah salah satu kebutuhan dasar yang harus dimiliki setiap individu agar bisa beradaptasi dengan perubahan global (Prawiro, 2023). Adapun tujuan dan fungsi Pendidikan di Indonesia di tetapkan dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional, termasuk standar Pendidikan, jenis Pendidikan, dan perilaku siswa. Selain itu pendidikan adalah proses yang membantu siswa memahami konsep dan menjadi lebih percaya diri saat membuat keputusan.

Semakin berkembangnya teknologi yang serba canggih memberi pengaruh yang sangat besar terhadap pendidikan. Dunia kini telah memasuki era digital dan industri 4.0, di mana teknologi menjadi elemen mendasar yang mengarahkan generasi masa kini menuju literasi digital (Dewi et al. 2023). Pendidikan yang berkolaborasi dengan teknologi akan mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendidik dapat memanfaatkan teknologi yang sudah canggih di

abad-21 ini dengan kreatif sehingga diharapkan dapat membantu pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus bisa menciptakan suasana yang baik di dalam kelas pada saat mengajar dengan melakukan berbagai cara untuk dapat menyampaikan materinya (Sari et al. 2024).

Sebagai pendidik guru harus mampu menempatkan dirinya sebagai pengarah dan Pembina serta pengembangan kemampuan bagi siswanya. Sehingga diperlukan suatu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan dapat mengarahkan peserta didik untuk dapat terlibat secara langsung dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar (Fakhrah et al. 2016). Dalam kegiatan belajar mengajar, guru memiliki peran yang cukup penting untuk membuat ilmu-ilmu yang diajarkan dapat diterima oleh siswa-siswi yang ada. Tak hanya berperan untuk mengajarkan ilmu-ilmu saja, banyak sekali peran guru dalam proses pembelajaran (Yestiani, 2020). Guru juga mampu mengarahkan bakat dan kemampuan siswa dengan baik dan juga terarah. Dalam pembelajaran kimia, untuk mencapai tujuan antara proses pembelajaran di sekolah, guru dituntut untuk dapat menciptakan suasana belajar yang menarik.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran kimia di SMA Negeri 1 Simpang Mamplam tentang materi kimia terdapat banyaknya siswa yang memiliki minat belajar kurang, hal ini diperlihatkan antara lain dari sifat siswa yang sering berbicara dengan temannya sehingga siswa tidak menyimak pada saat guru menjelaskan. Media pembelajaran yang ada membuat peserta didik merasa bosan seperti buku teks, LKPD, modul dan jarang menggunakan infokus. Bahan ajar tersebut masih konvensional dan belum berbasis teknologi sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan kesulitan dalam memahami materi pelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Menurut (Setiawaty et al, 2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam proses pendidikan. Berdasarkan wawancara guru belum pernah menerapkannya wordwall secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini memiliki potensi yang menarik karena dapat memotivasi siswa melalui pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional. Siswa pada era digital saat ini cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, misalnya dalam bentuk permainan. Apabila permainan tersebut

dirancang sesuai dengan materi pelajaran, siswa akan lebih antusias dan terlibat aktif. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti kuis online atau platform serupa, terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa. Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan siswa SMA Negeri 1 Simpang Mamplam memiliki sarana untuk melakukan aktivitas online dengan perangkat pintar masing-masing (Smartphone). Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya suatu Upaya agar terciptanya proses pembelajaran yang lebih baik. Salah satu model pembelajaran yang menjadi alternatif yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Game based learning* berbantuan *wordwall* dan *Number Head Together* (NHT).

Game based learning adalah suatu kegiatan pembelajaran yang sengaja didesain dengan menggunakan aplikasi permainan atau *game* untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Permana, 2020). Pembelajaran dengan menggunakan model ini dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, hal ini dapat dengan mudah menarik minat para peserta didik sehingga suasana belajar menjadi lebih antusias. Salah satu penerapan model *Game Based Learning* yang dapat di implementasikan yaitu dengan menggunakan media *wordwall*. Penggunaan media *wordwall* ini diharapkan dapat membantu pendidik menciptakan berbagai macam kegiatan pembelajaran yang menarik dan bervariasi, menawarkan berbagai pilihan permainan, dan mode penugasan perangkat lunak *wordwall*, yang memungkinkan siswa untuk mengaksesnya dari mana saja di *smartphone* mereka. Pendidik dapat dengan mudah mengidentifikasi setiap siswa yang menggunakannya, membuatnya lebih mudah untuk menetapkan nilai.

Wordwall adalah sebuah game berbentuk web yang menyediakan berbagai pilihan fitur permainan dan kuis yang dapat digunakan oleh pendidik dalam memberikan materi (Olisna et al, 2022). Media *Wordwall* memiliki beberapa kekurangan, seperti tidak semua template game dapat digunakan secara aktif karena memerlukan integrasi seni, kolaborasi, dan praktik langsung, sehingga pemahaman konsep kinematika yang abstrak membutuhkan penggunaan pendekatan yang terlebih dahulu dibayar. Selain itu, ukuran font dan tulisan tidak dapat diubah oleh pengguna (Frisila, 2021).

Model pembelajaran *game based learning* berbantuan *wordwall* menggabungkan teknologi digital. Platform *wordwall* dan pendekatan *game based learning* untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik dan bermakna bagi siswa. Dimana *wordwall* merupakan sebuah platform yang memungkinkan para guru untuk menciptakan pengalaman berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif, seperti kuis, teka-teki dan banyak lainnya. Media pembelajaran *game based learning* berbasis *wordwall* memungkinkan siswa untuk ikut berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, hal ini mampu meningkatkan minat belajar siswa, karena mereka ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) adalah teknik belajar mengajar yang memberikan kesempatan kepada semua peserta didik untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat (Amalia et al. 2021). Model pembelajaran NHT memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling membagikan ide-ide yang ada dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat dan benar. Peserta didik akan dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 5-6 orang, setiap anggota kelompok memiliki satu nomor, guru mengajukan pertanyaan yang akan didiskusikan setiap kelompok. Guru memanggil satu nomor dari salah satu kelompok secara acak, peserta didik yang bersangkutan akan mengangkat tangannya dan menjawab pertanyaan yang telah diberikan, dengan adanya pembentukan kelompok diharapkan peserta didik yang mempunyai kemampuan diatas rata-rata membimbing dan mengajari anggota kelompoknya yang memiliki kemampuan di bawah rata-rata.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Perbandingan Model *Game Based Learning* Berbantuan *Wordwall* dengan Model NHT Terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Simpang Mamplam”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya minat belajar peserta didik terhadap pelajaran kimia.
2. Rendahnya hasil belajar kimia peserta didik.
3. Guru belum menerapkan model pembelajaran berbasis teknologi

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Materi yang diajarkan adalah sistem periodik unsur.
2. Model pembelajaran yang digunakan yaitu *Game Based Learning* berbantuan *wordwall* dan model NHT.
3. Hasil belajar yang digunakan adalah ranah kognitif dengan indikator C1-C5.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini, antara lain sebagai berikut :

1. Bagaimana perbandingan model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* dan model pembelajaran NHT terhadap minat belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Simpang Mamplam?
2. Bagaimana perbandingan model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* dan model pembelajaran NHT terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X SMA Negeri 1 Simpang Mamplam?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai ialah :

1. Untuk mengetahui perbandingan model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* dan model pembelajaran NHT terhadap minat belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Simpang Mamplam.

- Untuk mengetahui perbandingan model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* dan model pembelajaran NHT terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X SMA Negeri 1 Simpang Mamplam.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis :

- 1. Manfaat teoritis**

Hasil penelitian ini untuk memberikan gambaran mengenai pemanfaatan media pembelajaran seperti *Wordwall* dan model NHT dalam pembelajaran kimia, maka temuan penelitian ini memberikan kajian ilmiah tentang bagaimana penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap minat dan hasil belajar kimia siswa.

- 2. Manfaat praktis**

- Bagi guru, diharapkan dapat memberikan jawaban bagi para pendidik dalam melaksanakan pembelajaran agar terbiasa memanfaatkan media pembelajaran seperti *wordwall*.
- Bagi siswa, membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan lebih semangat dalam mengingat pembelajaran sesuai dengan pemikiran mereka.
- Pihak sekolah, penelitian ini dapat menjadi solusi ide bagi sekolah dalam mengembangkan lebih lanjut rangkaian pengalaman pendidikan.
- Bagi peneliti, untuk mengukur kemampuan penulis dalam mengeksplorasi, membedah suatu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran kimia.