

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **Latar Belakang**

Pada era digital saat ini, tantangan utama bagi guru adalah bagaimana menyulut motivasi belajar siswa di kelas, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat SMP. Siswa seringkali cenderung kurang antusias terhadap mata pelajaran yang dianggap abstrak atau kurang menarik, seperti Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal ini dapat menghambat proses pembelajaran dan mengurangi efektivitas pengajaran. Dalam menghadapi tantangan ini, pemanfaatan teknologi menjadi salah satu solusi yang menjanjikan. *Game* edukasi, seperti *Wordwall*, merupakan alat yang potensial untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. *Wordwall* menawarkan interaksi yang menyenangkan, berbasis tugas, dan mendukung pembelajaran aktif di kelas.

Guru sebagai penggerak utama dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Beberapa upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam konteks ini meliputi : (1) Pengenalan konsep dan tujuan pembelajaran, guru perlu menjelaskan dengan jelas konsep-konsep yang akan dipelajari serta tujuan dari penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran. Menyampaikan manfaat dan

relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari akan membantu meningkatkan minat siswa. (2). Penggunaan *Wordwall* sebagai Alat pembelajaran. guru perlu mengintegrasikan *Wordwall* secara kreatif dalam penyampaian materi. Menggunakan berbagai fitur *Wordwall* seperti kuis, *puzzle*, atau permainan kata-kata dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi siswa. (3). Pemberian umpan balik dan dukungan, memberikan umpan balik positif dan konstruktif terhadap partisipasi siswa dalam permainan *Wordwall* akan membantu meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri siswa. Guru juga perlu memberikan dukungan ekstra kepada siswa yang mungkin mengalami kesulitan dalam memahami materi. (4). Varian permainan dan kegiatan kolaboratif, selain menggunakan *Wordwall*, guru dapat merancang berbagai varian permainan atau kegiatan kolaboratif yang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong kerja sama antar siswa. (5). Evaluasi dan penyesuaian, penting bagi guru untuk terus melakukan evaluasi terhadap efektivitas penggunaan *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil evaluasi, guru dapat melakukan penyesuaian atau modifikasi agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.<sup>1</sup> Dengan upaya

---

<sup>1</sup> Imron, A., Pamungkas, D. A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap

yang terarah dan berkelanjutan dari guru, diharapkan penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IX SMP Negeri 21 Kota Bengkulu dapat menjadi sarana yang efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif.

Dalam proses pendidikan di sekolah, faktor yang pertama kali kita jumpai adalah adanya interaksi antara guru dengan guru, murid dengan murid dan guru dengan murid selaku peserta didik. Hal ini yang terlihat dan terjadi didalam lingkungan sekolah. Sebagaimana diketahui bahwa pendidikan adalah kebutuhan yang paling utama dan pokok yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Selain itu juga, pendidikan merupakan kebutuhan fundamental manusia, oleh karena itu praktek pendidikan hendaknya atas cinta kasih dan kesadaran bahwa peserta didik dalam posisi ketidakberdayaan yang sekaligus berpotensi untuk mandiri.

Guru dalam hal ini memiliki fungsi yang sangat penting bagi kelangsungan dan kelancaran dalam proses belajar mengajar. Menurut zakiyah darajat, guru adalah “seseorang yang memiliki kemampuan dan pengalaman yang dapat memudahkan dalam melaksanakan peranannya untuk membimbing murid, sanggup menilai diri sendiri, sanggup

berkomunikasi dan bekerja dengan orang lain dan juga mengetahui kelebihan dan kekurangan yang ada”.

Belajar merupakan kegiatan yang paling menentukan bagi setiap peserta didik. Proses belajar dapat dipengaruhi oleh faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik yang dapat mempengaruhi belajar adalah motivasi. Motivasi dapat datang baik dari dalam dan luar diri. Salah satu faktor yang mempengaruhi belajar dari luar diri peserta didik adalah guru. Peran guru dianggap penting dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik dikatakan memiliki motivasi dalam belajar apabila terlihat ciri-ciri berikut (1) Tekun menghadapi tugas, (2) Ulet menghadapi kesulitan, (3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, (4) Lebih senang bekerja mandiri, (5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin, (6) Dapat mempertahankan pendapatnya, (7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya itu, (8) Senang mencari dan memecahkan masalah.<sup>2</sup>

Pembelajaran yang di lakukan di kelas IX Smp N 21 Kota Bengkulu ,terutama pada pelajaran IPS menggunakan media pembelajaran seperti buku , metode ceramah saja itu sudah biasa bagi peserta didik , kurangnya memperhatikan kurangnya timbal balik dan kelas seperti kurang menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Hal ini

---

<sup>2</sup> Hamalik, O. (2013). Kurikulum Dan Pembelajaran Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.

karenakan komunikasi yang terjadi satu arah. Guru menjelaskan sedangkan peserta didik sedikit yang menimbal.

Dengan memperhatikan permasalahan yang timbul, maka solusi untuk mengatasi kurang semangatnya peserta didik dalam pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik dan lebih interaktif. Salah satunya menggunakan media game edukasi wordwall.

Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 36 ayat (3) tentang sistem pendidikan nasional bahwa:

Kurikulum disusun sesuai dengan jenjang pendidikan dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan memperhatikan; tuntutan dunia kerja, perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, serta dinamika perkembangan global.<sup>3</sup>

Adapun dalil yang menunjukkan penggunaan teknologi komunikasi dalam media pembelajaran, yakni Al-Qur'an surah An-Naml (27) ayat 29-30:

اللَّهُ بِسْمِ وَرَأَيْتُ سُلَيْمَانَ مِنْ إِتْنَهُ ۚ كَرِيمٌ كَتَبْتُ إِلَى الْآلِئِ الْآلِئِ الْمَلُؤُا بِأَيْهَا قَالَتْ  
 ٣٠ الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ

Artinya:

Dia (Balqis) berkata, “Wahai para pembesar! Sesungguhnya telah

disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia.”

Sesungguhnya (surat) itu dari Sulaiman yang isinya, “Dengan

---

<sup>3</sup> Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 36 ayat (3).

nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang. (QS. An-Naml (27): 29-30).

Makna dari kedua ayat di atas berisikan tentang cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis. Dimana ayat tersebut memberikan gambaran tentang teknologi komunikasi yang canggih pada masa itu, yaitu Nabi Sulaiman menggunakan burung Hud-Hud sebagai media untuk menyampaikan pesan dalam bentuk surat yang disampaikan kepada Ratu Balqis, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima pada tujuan yang dikehendaki.<sup>4</sup>

Dari kedua ayat tersebut menunjukkan bahwasanya pada zaman Nabi Sulaiman pun penggunaan media komunikasi yang tepat lebih memudahkan sang penerima dalam menerima isi pesan yang disampaikan.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa daya tarik siswa dalam penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan, ketika siswa mulai tertarik maka motivasi untuk belajar pun akan semakin meningkat. Terdapat dua peran motivasi dalam pembelajaran; pertama sebagai pen ggerak psikis dalam diri seseorang sehingga timbul keinginan untuk belajar dan menjamin tetap berlangsungnya pembelajaran demi tujuan tertentu. Peran kedua yakni memberikan rasa senang dalam proses pembelajaran sehingga memunculkan energi untuk lebih giat dalam belajar. Semakin giat seseorang dalam

---

<sup>4</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Alqur'an dan Terjemahan*, (An-Naml (27):29-30)

belajar pasti akan mempengaruhi hasil belajarnya. Jadi, jika seseorang memiliki motivasi yang tinggi, maka akan muncul semangat dan energy yang tinggi untuk belajar sehingga akan berdampak baik bagi hasil belajarnya, begitupula sebaliknya.<sup>5</sup>

### Rumusan Masalah

1. Bagaimana upaya konkret yang dilakukan oleh guru dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran melalui *game wordwall* dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Kelas IX SMPN 21 Kota Bengkulu?
2. Bagaimana cara guru menyesuaikan permainan *Wordwall* agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas IX SMPN 21 Kota Bengkulu sehingga dapat membangkitkan minat dan antusiasme belajar?

### Tujuan Penelitian

1. Mengdeskripsikan Strategi Pemanfaatan *Wordwall* oleh Guru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial agar dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa di kelas IX SMPN 21 Kota Bengkulu.

---

5 Ivylentine Datu Palittin, Wihelmus Wolo, Ratna Purwanty, "Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa" , Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan, vol 6. no 2. (2019), 2-3.<https://doi.org/10.35724/magistra.v6i2.1801>

2. Mendeskripsikan Tantangan Implementasi *Wordwall* perangkat pembelajaran, termasuk aspek teknis, waktu, dan kesiapan siswa dalam menggunakan platform tersebut.

## Manfaat Penelitian

### Manfaat Teoritis :

Kontribusi terhadap Pendidikan Memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai efektivitas penggunaan teknologi dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa, terutama melalui integrasi game *Wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal ini bisa menjadi landasan teoritis bagi pengembangan metode-metode pembelajaran yang inovatif. Pengembangan Teori Pembelajaran Berbasis Game juga Menambah wawasan dalam teori-teori yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis game dalam konteks mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ini dapat memperkaya literatur akademis tentang aplikasi game dalam konteks pendidikan. Menambah pemahaman mendalamnya secara teoritis, dari perspektif psikologi dan pendidikan, tentang

bagaimana penggunaan alat seperti *Wordwall* dapat mempengaruhi dan menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.

### **Manfaat Praktis :**

#### **a. Bagi Guru**

Memberikan panduan praktis kepada guru tentang cara efektif mengintegrasikan *Wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IX. Ini akan membantu guru dalam merancang strategi pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa.

#### **b. Bagi Sekolah**

Memungkinkan guru untuk menumbuhkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui penggunaan *Wordwall*, menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

#### **c. Bagi Siswa**

Memberikan kesempatan untuk mengevaluasi dampak penggunaan *Wordwall* terhadap perkembangan belajar

siswa secara langsung, memungkinkan guru untuk mengukur tingkat pemahaman dan keterlibatan siswa.

**d. Bagi Lembaga Dan Pihak Terkait**

Memberikan rekomendasi praktis kepada sekolah dan pihak terkait untuk peningkatan lebih lanjut dalam implementasi *Wordwall*, termasuk saran-saran perbaikan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan hasil evaluasi.

**e. Bagi Peneliti**

Memberikan bukti empiris yang mendukung atau menyanggah asumsi atau teori-teori sebelumnya tentang penggunaan *Wordwall* dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Hal ini bisa menjadi sumbangan penting dalam penelitian tentang metode pembelajaran berbasis teknologi

**Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini nantinya akan terbagi atas tiga bagian, yaitu bagian pertama, bagian inti serta bagian akhir. Bagian pertama terdiri atas halaman

sampul luar, halaman judul, halaman pernyataan, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan, pedoman transliterasi, halaman persembahan, moto, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

Bagian ini terdiri atas BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, serta BAB V.

Pada BAB I diberi judul pendahuluan, dan didalamnya berisi : latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika dalam penulisan skripsi.

Pada BAB II diberi judul Landasan Teori, dan didalamnya berisi : deskripsi teori, kajian penelitian terdahulu, serta kerangka berpikir.

Pada BAB III diberi judul Metode Penelitian, dan didalamnya berisi : jenis dan pendekatan, tempat dan waktu penelitian, subjek dan informan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik keabsahan data, serta teknik analisis data.

Pada BAB IV diberi judul Hasil Penelitian dan pembahasan, dan didalamnya berisi : data hasil penelitian, analisis data, serta pembahasan.

Pada BAB V diberi judul Penutup, dan didalamnya berisi : simpulan serta saran.

