

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi spiritual, kekuatan agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya masyarakat bangsa dan negara.¹ Tujuan pendidikan nasional dalam Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional tersebut dinyatakan "berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, ckap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab"

Upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut, banyak hal yang mesti diperhatikan. Diantaranya guru, kurikulum, dan media pembelajaran. Dalam Undang – undang No 20 tahun 2003 dinyatakan kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untu mencapai tujuan pendidikan tertentu. Media pembelajaran berfungsi memudahkan guru dan siswa

¹Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003, Lilik Binti Mirnawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Terhadap Kreativitas Mahasiswa Semester I PGSD UM Surabaya Pada Mata Kuliah Pengantar Manajemen Pendidikan," *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2017): 84–97, <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v6i1.598>.

dalam memahami materi pelajaran yang dibahas. Ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran akan sangat membantu kelancaran proses pembelajaran dilaksanakan.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya pemanfaatan game edukatif, telah menjadi fokus perhatian untuk meningkatkan minat belajar dan pencapaian akademis siswa. Game-based learning tidak hanya memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan interaktivitas, tetapi juga menawarkan pendekatan yang menyenangkan dan mendidik bagi peserta didik. Dengan menyelaraskan teknologi dengan pembelajaran berbasis game, pendidikan dapat lebih dinamis dan relevan, mengakomodasi beragam gaya belajar serta memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran berbasis game dalam menggabungkan teknologi dengan pendidikan juga dapat diukur dari kemampuannya untuk mempromosikan pengembangan keterampilan kritis dan pemecahan masalah.²

Salah satu strategi yang muncul adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti game edukatif wordwall. Media web wordwall merupakan salah satu media belajar variatif yang menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara dan video yang menyenangkan bagi siswa berbentuk game atau quiz.

Software ini berorientasi pada media pembelajaran online yang disesuaikan kelas dan gaya mengajar guru yang menawarkan perbuatan

²Baso Intang Sappile et al., “Dampak Penggunaan Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar,” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7, no. 1 (2024): 714–27.

instrumen yang paling variatif. Web *wordwall* ini ditujukan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran nteraktif yang dapat diakses tanpa terbatas waktu dan tempat, melalui perangkat teknologi yang memiliki jaringan internet seperti komputer, tablet, *smartphone*, dan sebagainya. Game *wordwall* ini menjadi salah satu *game based learning* yang memanfaatkan permainan digital dalam proses pembelajarannya.³

Dewasa ini, dalam pelaksanaan pembelajaran masih banyak guru yang belum memanfaatkan media dalam pembelajarannya secara maksimal. Banyak kendala yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran tersebut kendala – kendala yang dihadapi dapat berasal dari dalam guru seperti belum menguasai penggunaan media. Belum mengetahui kriteria pemilihan media dan prosedur pemilihan media dan kurangnya kemampuan dalam membuat atau merancang media pembelajaran.

Kendala dari luar diri guru dapat berupa minimnya media yang tersedia di sekolah dan kurangnya perhatian dari kepaas sekolah ataupun pengawas tentang penggunaan media pembelajaran serta dana yang dialokasikan dalam pengadaan media pembelajaran. Hal ini tentu saja tidak bisa dibiarkan terus menerus karena dapat menjadikan kurang tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Mata pelajaran Al Quran Hadits merupakan mata pelajaran penting yang menjadi bagian integral kurikulum pendidikan di Madrasah Tsanawiyah (MTs). Meskipun tantangan dalam

³Mutia Safitri, Nazliati, and Muhammad Nuh Rasyid, "Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Di SMP Negeri 2 Langsa," *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 9, no. 1 (2022): 47–56, <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.636>.

mengajar dan memotivasi siswa untuk belajar Al Quran Hadits akan tetap ada.

Peserta didik sering kedatangan bermain game di saat jam belajar. Karena dengan tanpa izin mereka membawa *handphone* ke madrasah. Hal ini menyebabkan fokus belajar berkurang karena aktivitas bermain game lebih banyak menyita waktu mereka dan intensitas belajar berkurang bahkan motivasi belajar mereka menurun. Ketertarikan pada kegiatan pembelajaran pun dirasa sangat kurang. Terlihat dari observasi awal bahwa siswa hanya diam selama proses pembelajaran. Tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena metode belajar yang diterapkan hanya menggunakan satu jenis metode mengajar yang bersifat konvensional, serta hasil belajar yang juga rendah. Serta kurangnya kompetensi guru dalam memanfaatkan media belajar game edukatif wordwall.

Data ini disampaikan oleh guru mata pelajaran Al Quran Hadits MTsN 1 Kota Bengkulu, Ibu Septi Yuliza, S. Pd. I bahwa dalam beberapa rombongan di setiap kelas VII yang berjumlah lebih kurang 30 sampai 35 siswa. Masih ada siswa di dalam kelas hanya 5-10 siswa yang nilainya mencapai KKTP pada materi pembelajaran terakhir, (*data terlampir*) sehingga memerlukan media belajar pendukung salah satunya penggunaan media pembelajaran berbasis web online yakni game wordwall.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Edukatif Wordwall Pada Mata Pelajaran Al Quran Hadits Untuk

Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu"

B. Identifikasi Masalah

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

1. Banyaknya siswa – siswi MTsN 1 Kota Bengkulu yang membawa handphone tanpa izin dan bermain game saat di Madrasah
2. Tingkat motivasi belajar rendah, tingkat motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Al Quran Hadits di MTsN 1 Kota Bengkulu masih rendah, yang mempengaruhi keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
3. Masih kurangnya kompetensi guru dalam menggunakan metode pembelajaran Al Quran Hadits di MTsN 1 Kota Bengkulu
4. Masih kurangnya kompetensi guru Al Quran Hadits dalam memanfaatkan media game edukasi wordwall
5. Masih rendahnya hasil belajar siswa di beberapa kelas. Hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Al Quran Hadits di MTsN 1 Kota Bengkulu masih belum mencapai tingkat yang diharapkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa pokok permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah di atas permasalahan dibatasi pada:

1. Tingkat motivasi belajar yang rendah. Tingkat motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Al Quran Hadits di MTsN 1 Kota

Bengkulu masih rendah yang dapat mempengaruhi keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Masih kurangnya kompetensi guru Al Quran hadist dalam memanfaatkan media game edukasi wordwall
3. Masih rendahnya hasil belajar siswa di beberapa kelas.. Hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Al Quran Hadist di MTsN 1 Kota Bengkulu masih belum mencapai tingkat yang diharapkan,

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, penulis ingin merumuskan permasalahan yang terjadi dari penelitian ini, yang permasalahannya dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan pemanfaatan media pembelajaran *game edukatif wordwall* pada mata pelajaran Al Quran Hadits untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran *game edukatif wordwall* pada mata pelajaran Al Quran Hadits untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu?
3. Bagaimanakah hasil pemanfaatan media pembelajaran *game edukatif wordwall* pada mata pelajaran Al Quran Hadits untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui dan menganalisis perencanaan pemanfaatan media pembelajaran *game edukatif wordwall* pada mata pelajaran Al Quran Hadits untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu
2. Mengetahui dan menganalisis pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran *game edukatif wordwall* pada mata pelajaran Al Quran Hadits untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu
3. Menganalisis dan mengevaluasi hasil dari pemanfaatan media pembelajaran *game edukatif wordwall* pada mata pelajaran Al Quran Hadits untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pada bidang pendidikan terutama pada pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game edukatif wordwall* dalam rangka meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi MTsN 1 Kota Bengkulu dalam meningkatkan motivasi dan hasil

Belajar siswa dengan menggunakan media belajar game edukatif wordwall

- b. Dengan penelitian ini penulis dapat memperoleh pengalaman serta pengetahuan mengenai efektivitas media pembelajaran game edukatif wordwall dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran Al Quran Hadist sehingga dapat dijadikan bahan acuan untuk mengumpulkan informasi dan data dalam pembuatan karya ilmiah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi Pasca Sarjana (S2).

G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memberi gambaran dalam penelitian, maka penulis mensistematiskan pembahasan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan meliputi: latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II berisi tentang landasan teori meliputi: kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan kriteria efektivitas pemanfaatan media game edukatif wordwall .

Bab III metode penelitian meliputi: jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, responden, teknik pengumpulan data, teknik validasi instrument penelitian dan teknik analisis data.

Bab IV hasil dan Pembahasan meliputi: deskripsi tempat penelitian, deskripsi hasil penelitian dan pembahasan

Bab Bab V Penutup meliputi: kesimpulan dan saran.

