

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan abad 21 disebut sebagai pendidikan dalam konteks Revolusi Industri 4.0 yang dibuktikan dengan kemajuan teknologi dan pengetahuan yang pesat. Tujuan utama pendidikan saat ini adalah untuk mendorong peserta didik agar mengembangkan berbagai keterampilan yang memungkinkan mereka untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan dan perkembangan zaman (Simamora *et al.*, 2020). Mencapai tujuan tersebut, pembelajaran disekolah harus dirancang secara efisien, inovatif, dan relevan dengan kemajuan zaman. Perubahan dalam teknologi informasi dan komunikasi di zaman digital memaksa guru untuk berinovasi dalam proses mengajar (Nisa *et al.*, 2024). Hal ini sejalan dengan fungsi penting dari pendidikan, terutama dalam bidang IPA, yang berperan sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan intelektual, sikap ilmiah, serta kepedulian peserta didik terhadap lingkungan sekitar.

Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) memainkan peran krusial dalam sistem pendidikan karena berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik melalui proses pemecahan masalah (Andarista & Rosdiana, 2023). IPA tidak hanya fokus pada pemahaman konsep, menurut (Atikah *et al.*, 2025) pembelajaran IPA akan melatih peserta didik untuk mengamati, mengukur, menganalisis data, dan menarik kesimpulan secara logis. Melalui proses ini, pembelajaran IPA berkontribusi dalam membangun kemampuan berfikir kritis peserta didik, dimana kemampuan tersebut penting dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berdasarkan angket kebutuhan peserta didik yang didapat, sekitar 61,95% peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami

pembelajaran IPA yang diajarkan dikelas.

Pembelajaran IPA membantu peserta didik untuk menghubungkan konsep ilmiah ke dalam kehidupan sehari-hari mereka, namun pelaksanaannya masih memiliki sejumlah kendala. Menurut Pratiwi & Sudiarsa (2023) pembelajaran masih sering kali berpusat pada guru (*teacher centered*) dan menggunakan metode mengajar berupaceramah yang menyebabkan aktivitas peserta didik rendah, pembelajaran monoton, dan peserta didik menjadi pasif. Berdasarkan angket kebutuhan peserta didik, sekitar 77% peserta didik menyatakan metode pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan buku teks, membuat pembelajaran terasa bosan dan tidak menarik. Selain itu, menurut Rezki *et al.* (2025) kurangnya ketersediaan alat peraga atau media belajar juga menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan mengerti konsep IPA secara kontekstual.

Kondisi di atas semakin jelas pada topik Bumi dan Tata Surya di kelas VII yang memiliki karakteristik materi berupa banyak istilah ilmiah, konsep abstrak, serta keterkaitan antar komponen seperti Matahari, planet, satelit, dan komet yang sulit dipahami oleh peserta didik. Menurut Fittari *et al.* (2025) dalam pembelajaran Sistem Tata Surya sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan karena konsepnya bersifat abstrak, tidak dapat diamati secara langsung, serta pentingnya adanya media interaktif/visual dalam pembelajaran IPA. Penyampaian materi yang monoton cenderung menyebabkan kejenuhan dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada menurunnya minat dan keaktifan peserta didik. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna agar pemahaman konsep serta hasil belajar peserta didik materi Bumi dan Tata Surya dapat berkembang.

Inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan penggunaan media untuk mengurangi sifat abstrak dari materi, sehingga konsep yang sulit dipahami bisa menjadi lebih nyata dan mudah diterima oleh peserta didik. Hasil angket kebutuhan dari peserta didik menunjukkan bahwa sekitar 79% peserta didik tertarik jika pembelajaran IPA jika pembelajaran IPA dilakukan dengan menggunakan media yang berbasis permainan digital, karena dianggap menyenangkan serta lebih mudah untuk dipahami. Perkembangan teknologi memberikan kesempatan yang luar biasa untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Penggunaan media yang didasarkan pada teknologi dapat menghasilkan lingkungan yang menyenangkan, penuh tantangan, dapat mendorong keterlibatan aktif para peserta didik. Media pembelajaran berbasis digital yang diolah dengan cara inovatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan dan berpusat pada kebutuhan peserta didik (Widiastari & Puspita, 2024). Adanya hal tersebut, para guru diharapkan mampu untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang efektif.

Salah satu strategi pembelajaran dapat diterapkan untuk memperbaiki mutu pembelajaran adalah *gamifikasi*. *Gamifikasi* adalah penggunaan komponen permainan seperti angka nilai, jenjang, ujian, dan insentif dalam proses belajar guna meningkatkan semangat serta keterlibatan pelajar (Aini & Husna, 2025). *Gamifikasi* dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran serta menantang, sehingga mereka menjadi lebih terlibat dan fokus dalam kegiatan belajar, sekaligus termotivasi untuk berpartisipasi semaksimal mungkin. Selain itu, penggunaan *gamifikasi* dapat meningkatkan dorongan belajar melalui penyediaan

umpan balik yang segera dan sistem penghargaan yang merangsang semangat untuk belajar (Fitrianiingrum & Kholis, 2025).

Salah satu media pembelajaran digital yang mendukung implementasi *gamifikasi* adalah *Wordwall*. Menurut (Ashriyah & Mahmudah, 2025) *Wordwall* adalah sebuah platform pendidikan yang berfokus pada permainan, menawarkan berbagai macam templete untuk kegiatan interaktif seperti kuis, pencocokan pasangan, roda acak, dan teka-teki yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik materi pembelajaran. Pemanfaatan *Wordwall* dalam proses belajar mengizinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan bervariasi. Penggunaan *Wordwall* sebagai sarana *gamifikasi* juga dapat menciptakan suasana bersaing yang positif melalui sistem penilaian dan peringkat. Hal ini dapat memicu semangat belajar para peserta didik serta meningkatkan fokus dan konsentrasi mereka selama kegiatan belajar mengajar.

Perkembangan media pembelajaran digital, terutama yang berhubungan dengan *gamifikasi* seperti *Wordwall*, telah menciptakan kesempatan baru untuk meningkatkan mutu proses belajar. Namun demikian, penting untuk memahami dengan baik secara ilmiah seberapa besar dampak penggunaan *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata Pelajaran IPA. Hal ini menjadi krusial agar pemanfaatan media pembelajaran digital tidak sekedar mengikuti trend saja, tetapi juga memiliki dukungan data dan bukti nyata.

Berdasarkan permasalahan yang ada, penelitian ini ditujukan untuk inovasi pembelajaran melalui penerapan *gamifikasi* menggunakan *Wordwall* yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik yang berada di SMPN 1 Tanahmerah. Oleh karena itu, penelitian ini mengusung judul “Pengaruh

Gamifikasi Menggunakan Wordwall terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik pada Materi Bumi dan Tata Surya”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, berikut adalah rumusan masalah yang bisa dijabarkan:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam pembelajaran *Gamifikasi* menggunakan *Wordwall* pada materi Bumi dan Tata Surya kelas VII SMPN 1 Tanahmerah?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran *Gamifikasi* menggunakan *Wordwall* pada materi Bumi dan Tata Surya di kelas VII SMPN 1 Tanahmerah?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap penerapan *Gamifikasi* menggunakan *Wordwall* pada materi Bumi dan Tata Surya kelas VII di SMPN1 Tanahmerah?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan antara kelas kontrol dan eksperimen dalam pembelajaran *gamifikasi* menggunakan *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Bumi dan Tata Surya di kelas VII SMP Negeri 1 Tanahmerah
2. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran *gamifikasi* menggunakan *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Bumi dan Tata Surya di kelas VII SMPN 1 Tanahmerah

3. Untuk mengetahui respon dari peserta didik terhadap adanya penerapan *Gamifikasi* menggunakan *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Bumi dan Tata Surya di kelas VII SMP Negeri 1 Tanahmerah

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian kuantitatif ini dapat menambah wawasan dalam dunia pendidikan, terutama mengenai efektivitas pembelajaran *Gamifikasi* menggunakan *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Bumi dan Tata Surya.

2. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu guru SMP untuk mengatasi keterbatasan proses pembelajaran dengan menyediakan inovasi. Penerapan *Gamifikasi* menggunakan *Wordwall* dalam pembelajaran pada penelitian ini dapat membantu guru untuk memperbaiki hasil belajar khususnya pada materi Bumi dan Tata Surya.

3. Manfaat Bagi Peserta Didik

Penerapan *Gamifikasi* menggunakan *Wordwall* dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, lebih menarik, dan tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta dalam mengikuti pembelajaran. Penyajian materi dan soal secara interaktif menjadi lebih mudah bagi peserta didik untuk mengerti konsep-konsep IPA, terutama mengenai materi Bumi dan Tata Surya.

4. Manfaat Bagi Sekolah.

Bagi pihak sekolah dapat menggunakan referensi ini sebagai acuan dalam menentukan kebijakan dalam mengadakan pembelajaran di era modern

dengan mengetahui pengaruh dan efektivitas *Gamifikasi* menggunakan *Wordwall* terhadap hasil belajar IPA peserta didik dalam belajar.

5. Manfaat Bagi peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan referensi, dapat menjadi acuan dan bahan pertimbangan bagi peneliti berikutnya untuk mengkaji lebih lanjut terkait pengaruh *Gamifikasi* menggunakan *Wordwall* terhadap hasil belajar IPA peserta didik.

E. Batasan Penelitian

Batasan penelitian yang telah ditetapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini terbatas pada pengaruh *Gamifikasi* menggunakan *Wordwall* terhadap hasil belajar IPA peserta didik pada ranah kognitif
2. Subjek penelitian yaitu kelas VII SMPN 1 Tanah Merah
3. Materi yang digunakan yaitu Bumi dan Tata Surya

F. Definisi Istilah

1. *Gamifikasi*

Gamifikasi merupakan teknik belajar yang didasari pada konsep permainan, yang sangat menarik dan mampu memotivasi rasa ingin tau peserta didik. Metode pembelajaran ini akan menghasilkan berbagai visual yang bisa menarik minat perhatian peserta didik untuk belajar. Penerapan metode *gamifikasi* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran secara aktif (Erdiana *et al.*, 2024).

2. *Wordwall*

Wordwall merupakan aplikasi pembelajaran berupa website yang menyediakan berbagai opsi interaktif seperti kuis, permainan, dan presentasi yang

bisa diterapkan untuk beragam mata pelajaran serta tingkat pendidikan. Melalui penggunaan website ini, para peserta didik dapat mengembangkan pemahaman mereka melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif, yang sejalan dengan konsep belajar konstruktivisme. Penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi dari peserta didik (Annur *et al.*, 2025).

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran (Savira & Gunawan, 2022). Melalui hasil belajar peserta didik, guru dapat mengevaluasi efektivitas pembelajaran sehingga tujuan dan hasil yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.