

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan non formal dan formal yang dijalani setiap manusia merupakan hak yang wajib didapat. Pendidikan membantu manusia untuk bisa mengembangkan diri dan juga mengasah potensi yang ada dalam dirinya. Pendidikan memberikan persiapan kepada manusia sehingga untuk bersaing dengan cara yang sehat namun masih mampu untuk bersosialisasi. Pengetahuan yang didapat melalui pendidikan mampu memperluas wawasan seseorang mengenai dunia. Pendidikan juga berperan dalam merubah sudut pandang seseorang dalam menjalani kehidupan (Alpian, dkk. 2019:67-68).

Tujuan lain pendidikan tidak mencakup pengetahuan dan pengembangan potensi diri. Tujuan penting pendidikan adalah membentuk karakter serta meningkatkan potensi peserta didik dalam ranah spiritual, pengendalian diri, kecerdasan dan keterampilan (Makawaru, 2019:116).

Materi yang dipelajari dalam pembelajaran sejarah tidak hanya memuat keberhasilan yang didapatkan oleh seorang pelaku sejarah. Materi dalam pembelajaran sejarah juga menceritakan setiap kegagalan yang bisa mempunyai hikmah tersendiri untuk kehidupan di masa kini. Pembelajaran sejarah memiliki peran penting tidak hanya bisa dijadikan pembelajaran untuk mentransfer ilmu, namun pembelajaran sejarah berperan sebagai dasar peserta didik untuk memahami jati diri bangsa.

Guru serta peserta didik harus memiliki peran yang seimbang didalam kelas. Peserta didik harus dilibatkan agar bisa berpartisipasi dengan aktif. Hal ini ditujukan agar pembelajaran tidak lagi terpusat hanya kepada guru saja. Guru tidak lagi menjadi pusat pembelajaran karena beralih menjadi fasilitator. Guru berperan juga membimbing peserta didik secara akademis dan non akademis (Kanza, .dkk.2020:72).

Media yang digunakan harus menarik dan mudah diakses semua orang saat melaksanakan evaluasi pembelajaran. Media harus dapat mendorong keaktifan

belajar dan juga mendorong peserta didik untuk mempunyai keinginan mempelajari hal-hal baru saat mempelajari setiap materi Sejarah. Media wordwall digunakan untuk pelaksanaan evaluasi peserta didik dalam proses pembelajaran memiliki berbagai kelebihan. Kelebihan penggunaan Wordwall sebagai media untuk melaksanakan evaluasi dapat menarik minat peserta didik dengan tampilan di setiap permainan yang unik serta bisa diakses tanpa menggunakan jaringan internet dan perolehan skor yang telah didapat peserta didik bisa dilakukan pencetakan langsung (Minarta, dkk.2022:192).

Kurikulum 2013 yang diterapkan saat pembelajaran jarak jauh memiliki efektivitas yang rendah dalam meningkatkan keaktifan serta pemahaman peserta didik. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dilaksanakan membuat guru mengalami beberapa kesulitan dengan tuntutan penyelesaian kurikulum. Kurikulum yang akan dilaksanakan guru terhambat karena adanya ketersediaan waktu pembelajaran yang terbatas. Guru tidak bisa menyampaikan muatan pembelajaran dalam modul secara tuntas. Sehingga peserta didik tidak bisa mengikuti pembelajaran secara optimal (Jojor dan Sibotang, 2022:2).

Kurikulum merdeka yang baru menyebabkan peserta didik harus beradaptasi dengan cepat. hal ini memberikan pengaruh terhadap turunnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Keaktifan siswa perlu ditingkatkan pendidik ketika didalam kelas. Keaktifan siswa dapat ditingkatkan dengan melaksanakan pengamatan dalam berbagai aktifitas pada proses pembelajaran. Indikator keaktifan belajar dilihat sebagai tolak ukur keaktifan peserta didik diantaranya mencakup *Visual Activities* mencakup menyatakan, memperhatikan gambar demonstrasi dan percobaan, *Oral Activities* menyatakan, merumuskan, bertanya, memberikan saran, memberikan pendapat. *Listening Activities* mencakup mendengarkan percakapan, melakukan diskusi dan pidato, *Emotional Activities* mencakup minat siswa, perasaan gembira, senang dan gugup (Haryati dan Zafri, 2019:316-317).

Berdasarkan hasil observasi di kelas X-6 SMAN 1 Tasikmalaya terlihat siswa tidak memenuhi semua indikator tersebut. Terdapat beberapa indikator yang tidak terlihat yaitu dalam indikator *Visual Activities* tidak semua siswa melakukan

literasi yang pada materi yang sudah dijelaskan sebelumnya sehingga saat guru mengulas kembali materi sebelumnya sebelum masuk ke materi baru banyak siswa yang kurang aktif. Rendahnya *Emotional Activities* ditunjukkan siswa yang terlihat jenuh saat mengerjakan soal melalui modul dan terdapat siswa yang malas mencatat soal serta jawaban dalam modul tersebut. Rendahnya *Oral Activities* ditunjukkan dengan siswa yang tidak merespon saat diberi pertanyaan yang mendadak, dan juga dalam indikator *Listening Activities* ditunjukkan tidak semua siswa berkontribusi untuk berdiskusi dan mengemukakan pendapat.

Berdasarkan wawancara dengan guru Sejarah Indonesia di kelas X-6 SMAN 1 Tasikmalaya. Keaktifan siswa yang kurang terlihat tersebut dipengaruhi pula oleh karakteristik siswa yang berbeda-beda di kelas X-6 ini dan penggunaan media seringkali hanya menggunakan Power Point sehingga media yang digunakan hanya bersifat visual saja. Para siswa lebih aktif bila pembelajaran dilaksanakan dengan model pembelajaran *Cooperative learning*.

Rancangan media pembelajaran yang meningkatkan keaktifan belajar siswa diperlukan dalam pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas X-6 SMAN 1 Tasikmalaya. Peneliti ingin memberikan alternatif media evaluasi pembelajaran. Yaitu dengan menggunakan kuis Sejarah menggunakan *platform Wordwall* yang diharapkan mampu untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas X-6 SMAN 1 Tasikmalaya.

Game edukasi berbasis Wordwall dalam beberapa penelitian telah diterapkan dalam beberapa mata pelajaran pada jenjang SMA/ sederajat. Penggunaan Wordwall memiliki efektivitas yang bagus dalam meningkatkan keaktifan belajar. Hal ini selaras dengan jurnal penelitian (Ramdhani, dkk. 2022:67).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh kuis sejarah menggunakan media wordwall terhadap keaktifan belajar pada mata pelajaran Sejarah Indonesia materi Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia di kelas X-6

SMAN 1 Tasikmalaya?”Rumusan masalah tersebut kemudian dijabarkan kedalam pertanyaan-pertanyaan penelitian diantaranya:

1. Bagaimana proses pelaksanaan kuis sejarah menggunakan media Wordwall pada mata pelajaran Sejarah Indonesia materi Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia di kelas X-6 SMAN 1 Tasikmalaya?.
2. Apakah terdapat pengaruh kuis sejarah menggunakan media Wordwall pada mata pelajaran Sejarah Indonesia materi Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia di kelas X-6 SMAN 1 Tasikmalaya?.

### **1.3 Definisi Operasional**

#### **1.3.1 Pembelajaran Sejarah**

Pengertian pembelajaran sejarah adalah pengetahuan mengenai masa lalu yang bertujuan untuk agar peserta didik bisa sadar akan ruang dan waktu dalam lingkup masa lalu dan juga pada masa sekarang. Kesadaran tersebut bertujuan untuk dapat memunculkan kebanggaan terhadap tanah air. Rasa bangga terhadap tanah air ini diharapkan diimplementasikan oleh siswa kedalam kehidupan sehari-hari (Widja, 1983:30).

#### **1.3.2 Pengertian Wordwall**

Wordwall merupakan sebuah media interaktif yang bisa dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran dan sarana evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa. Fitur Wordwall yang menyediakan berbagai *template* yang bisa digunakan dan *link* yang bisa dibagikan melalui berbagai media sosial *Whatsapp*, *google classroom* dan platform lainnya. Kelebihan lain dalam platform ini yaitu platform ini bisa dicetak dalam bentuk PDF. Pencetakan game ini bisa menangani siswa yang terkendala dengan jaringan (Nissa dan Renoningtyas, 2021:128).

#### **1.3.3 Keaktifan Belajar**

Keaktifan belajar adalah seluruh aktivitas yang dilakukan siswa selama di dalam kelas maupun diluar sekolah. Seluruh kegiatan tersebut menunjang tujuan pembelajaran. Keaktifan belajar siswa dikelas bisa meningkatkan interaksi antar guru dan siswa menjadi lebih intensif, interaksi yang terjalin antar guru dan siswa dapat merubah suasana kelas menjadi lebih hidup dan lebih kondusif. Karena

seluruh individu terlibat aktif dengan mengerahkan segala kemampuannya dalam kegiatan pembelajaran (Winarti, 2013:125).

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan kuis sejarah berbasis wordwall pada mata pelajaran Sejarah Indonesia dalam materi Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia di kelas X-6 SMAN 1 Tasikmalaya.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh kuis sejarah berbasis wordwall terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia materi Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia di kelas X-6 SMAN 1 Tasikmalaya.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai suatu rujukan dalam pengembangan media pembelajaran berbentuk gamifikasi menggunakan Wordwall untuk penyelenggaraan kuis dalam pembelajaran di sekolah lain kepada para peserta didiknya.

##### **1.5.2. Manfaat Praktis**

###### **1.5.2.1. Bagi Guru**

1. Sebagai suatu rujukan dalam pengembangan media pembelajaran agar bisa lebih inovatif dan kreatif dengan memanfaatkan Wordwall sebagai media penyelenggaraan kuis.
2. Sebagai alternatif media pembelajaran yang bisa dipertimbangkan dalam pemberian evaluasi belajar siswa dalam mata pelajaran yang diampu agar bisa lebih bervariasi dan lebih bisa menyesuaikan dengan perkembangan zaman dalam era teknologi ini.

###### **1.5.2.2 Bagi Peserta Didik**

1. Mendorong terciptanya suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi siswa dalam setiap mata pelajaran dan dalam materi apapun.

2. Menghilangkan stigma bahwa belajar adalah kegiatan yang membosankan.

### **1.5.3. Manfaat Empiris**

#### **1.5.3.1. Bagi Guru**

1. Memberikan alternatif media pembelajaran yang bisa meningkatkan interaksi antar guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

#### **1.5.3.2. Bagi Peserta Didik**

1. Meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran.