

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini kemajuan teknologi telah merambah ke setiap aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. Peningkatan signifikan jumlah pengguna internet dan adopsi perangkat teknologi di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan transformasi digital yang meluas. Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Digital tahun 2025, pengguna internet di Indonesia mencapai 221 juta per Februari 2025, mewakili sekitar 79,5% dari total populasi. Seiring dengan perkembangan zaman, sektor pendidikan terus berkembang secara progresif guna menyelaraskan diri dengan tuntutan revolusi Industri 4.0 (Chusna et al., 2024). Dalam konteks ini, teknologi menjadi penunjang pembelajaran yang sangat diperlukan. Mariyati et al., (2022), menyatakan bahwa teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu konstruksi pengetahuan secara efektif dan efisien.

Perubahan paradigma pembelajaran juga menuntut pergeseran dari *teacher-centered* menjadi *student-centered*, di mana guru berperan sebagai fasilitator dan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, abad ke 21 menuntut integrasi pembelajaran dengan teknologi melalui langkah-langkah yang memudahkan proses pendidikan di era digital (Nurdyansyah, 2019). Dalam hal ini, sekolah juga perlu mendukung pemanfaatan teknologi secara maksimal sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Judijanto et al., 2025). Berdasarkan *Partnership for 21st Century Skills* (P21), kompetensi yang perlu dikuasai peserta didik adalah komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas (4C). Penerapan teknologi dalam pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik generasi *digital native*, agar media dan metode benar-benar mendukung proses belajar mereka.

Generasi *digital native* merupakan generasi yang lahir dan tumbuh bersama perkembangan teknologi digital, terbiasa menggunakan teknologi sebagai alat bantu sehari-hari, dan menyukai inovasi serta kolaborasi (Juliane et al., 2017). Media pembelajaran digital memungkinkan interaksi langsung dengan konten,

eksplorasi materi lebih dalam, dan pengujian pemahaman melalui elemen interaktif (Bafadal & Aryani, 2024). Meskipun demikian, penerapan teknologi ini pada beberapa mata pelajaran masih menghadapi hambatan signifikan, di mana minat belajar peserta didik sering kali rendah meskipun potensi digital yang besar, terutama pada mata pelajaran yang dianggap kompleks seperti geografi.

Dalam konteks geografi, pada dasarnya mata pelajaran geografi merupakan pelajaran yang menarik dan harus senantiasa mengikuti perkembangan zaman. Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan media dan metode pembelajaran digital agar mata pelajaran geografi selalu *up to date*. Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran geografi di banyak sekolah masih mengalami tantangan serius. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Meyzilia et al., (2019), data penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebesar 66,67% peserta didik memiliki minat belajar yang sangat rendah. Hal tersebut dipengaruhi oleh materi geografi yang dianggap sulit dipahami, guru menghadapi kendala waktu yang terbatas, minimnya fasilitas media pembelajaran yang disediakan sekolah, metode yang digunakan masih didominasi ceramah, dan pembelajaran kontekstual jarang diterapkan. Kondisi ini semakin krusial pada materi geografi spesifik seperti mitigasi dan adaptasi kebencanaan. Materi ini menuntut peserta didik dalam menganalisis tingkat risiko, mengambil keputusan yang cepat, dan berkolaborasi dalam menyusun rencana aksi dalam menghadapi potensi bencana. Tuntutan dalam pemecahan masalah dan kerja tim yang tinggi pada materi ini sulit tercapai melalui metode pembelajaran konvensional. Kondisi ini menegaskan kebutuhan mendesak akan inovasi pembelajaran geografi yang interaktif dan menyenangkan.

Selain minat belajar yang menjadi faktor penting dalam pembelajaran geografi, aspek penting lainnya yang perlu dikembangkan adalah keterampilan kolaborasi. Menurut Irawan (2019), peserta didik sering kali kurang mendapat kesempatan berkolaborasi secara bermakna dalam pembelajaran geografi, karena metode ceramah yang dominan membatasi interaksi timbal balik dan diskusi kelompok. Pada dasarnya, setiap individu wajib memiliki keterampilan kolaborasi, suatu keterampilan bekerja sama yang dilakukan oleh peserta didik dengan saling berinteraksi, bertukar pikiran, dan berpendapat serta menghormati kontribusi

masing-masing individu untuk menyelesaikan permasalahan demi mencapai tujuan bersama (Lee et al., 2015). Keterampilan kolaborasi ini bermanfaat pada peserta didik dalam meningkatkan kerja sama pada kelompok dengan latar belakang yang berbeda dan dapat dijadikan sebagai bekal dalam menghadapi tantangan di masa depan (Hermawan et al., 2017).

Pembelajaran membutuhkan berbagai model, strategi, media atau bahan ajar tertentu agar peserta didik dapat menerapkan ilmu yang di dapat terhadap kehidupan nyata (Oktavianto et al., 2017). Guru dapat menggunakan kemajuan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran geografi. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil temuan Kusnadi & Azzahra (2024) adalah *Wordwall*. Hal ini sesuai dengan pendapat (Putra et al., 2024), bahwa *Wordwall* memungkinkan guru untuk bisa melaksanakan pengajaran melalui metode yang memberikan sebuah ketertarikan dan pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital, seperti *Wordwall* mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, melibatkan peserta didik secara aktif melalui berbagai jenis permainan, dan dapat meningkatkan minat belajar dan keterampilan kolaborasi peserta didik.

Penggunaan media *Wordwall* ini telah terbukti efektif berdasarkan berbagai penelitian empiris. Hasil penelitian yang dilakukan Laila & Zain (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan media *Wordwall* telah berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi dari 75,58% menjadi 78,1%. Selain itu, berdasarkan penelitian Sari et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai sarana dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik mencapai rata-rata nilai 85 dengan kategori sangat kolaborasi. Lebih lanjut, relevansi penggunaan media ini dikonfirmasi oleh penelitian Masiaga et al., (2024) yang fokus pada materi mitigasi bencana dan adaptasi kebencanaan, di mana hasil respon peserta didik mencapai 85%, sehingga media *Wordwall* dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Dengan menggunakan media ini, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan minat belajar melalui pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta mengembangkan keterampilan kolaborasi melalui aktivitas

permainan yang sudah dirancang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Namun, penggunaan media saja tidak cukup. Guru perlu mengintegrasikan media *Wordwall* ini dengan model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik. Hal ini penting karena penelitian terdahulu cenderung hanya menguji *Wordwall* sebagai variabel tunggal atau fokus pada satu aspek hasil belajar saja. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran terstruktur untuk mengoptimalkan potensi *Wordwall*. Model pembelajaran yang relevan untuk dikembangkan dalam konteks ini adalah *Game Based Learning* (GBL).

Model *Game Based Learning* (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan seperti aturan, tantangan, skor, dan interaksi berbasis permainan untuk mengajar konsep, keterampilan, atau pengetahuan tertentu kepada peserta didik (Wulandari & Safitri, 2024). Model *Game Based Learning* (GBL) ini telah digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi dan pelatihan profesional, serta memfasilitasi peserta didik untuk belajar bersama dengan memberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan berdiskusi dengan peserta didik lain (Luh et al., 2025). Pembelajaran berbasis *game* ini memiliki berbagai manfaat untuk peserta didik, menurut Sulmayanti et al., (2025) diantaranya: 1) *game* dapat membuat materi pembelajaran lebih menarik dan interaktif melalui penggunaan animasi, grafik, dan suara yang menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik daripada metode tradisional; 2) *game* memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik yang membantu mereka memahami kemajuan belajar dan memperbaiki kesalahan secara cepat; 3) *game* dapat mendorong kolaborasi dan kompetisi sehat di antara peserta didik, meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam proses belajar.

SMA Negeri 1 Manonjaya merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang ada di Kabupaten Tasikmalaya. Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat melaksanakan Program Latihan Profesi (PLP) dan pada saat observasi pra penelitian, guru mata pelajaran geografi masih memiliki keterbatasan untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif. Hal ini dapat dilihat dari model dan media pembelajaran yang digunakan masih belum beragam dengan pendekatan

teacher-centered. Selain itu, metode ceramah masih mendominasi proses pembelajaran, sehingga peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat yang disampaikan oleh guru, tanpa memberikan umpan balik dari peserta didik. Dengan demikian, berdampak pada minat dan keterampilan peserta didik yang belum sepenuhnya terbangun. Terutama pada minat belajar menjadi hal yang sangat penting dalam mata pelajaran geografi. Hal ini dibuktikan pada sedikitnya partisipasi aktif peserta didik terhadap materi, berdasarkan pada saat observasi peneliti di kelas XI G1, dari 36 peserta didik, hanya dua orang yang berinisiatif untuk bertanya tanpa diberikan stimulus, sementara peserta didik lainnya cenderung diam dan menunjukkan sikap pasif saat pelajaran berlangsung. Di samping itu, keterampilan kolaborasi dalam kelompok juga belum optimal, di mana seringkali tugas hanya dikerjakan oleh dua peserta didik dari total anggota kelompok.

Penelitian ini juga didasarkan pada keadaan di mana belum terdapat peneliti yang mengukur minat belajar dan keterampilan kolaborasi secara bersamaan, khususnya di SMA Negeri 1 Manonjaya. Sekolah ini memiliki kebijakan yang memperbolehkan peserta didik membawa dan menggunakan gawai untuk keperluan pembelajaran, serta didukung oleh ketersediaan sarana dan prasarana. Berdasarkan wawancara singkat dengan guru geografi, pembelajaran geografi belum pernah menerapkan model *Game Based Learning* (GBL), tetapi guru sudah pernah memanfaatkan media teknologi seperti *Quizizz*. Namun, pemanfaatan media tersebut belum optimal. Sehingga, beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, rendahnya minat belajar dan kurangnya keterampilan kolaborasi pada peserta didik disebabkan oleh pembelajaran yang ada belum berhasil menumbuhkan ketertarikan dan memberikan peluang yang cukup untuk mendorong aktivitas belajar *student-centered*.

Kondisi nyata di lapangan mengenai rendahnya minat belajar dan keterampilan kolaborasi peserta didik di SMA Negeri 1 Manonjaya inilah yang menjadi alasan utama dalam pemilihan kedua variabel tersebut. Peneliti memfokuskan penelitian ini sepenuhnya pada upaya meningkatkan minat belajar dan keterampilan kolaborasi peserta didik menggunakan model *Game based Learning* (GBL) berbasis media *Wordwall*. Pembatasan fokus ini sengaja dilakukan

agar penyelesaian masalah di kelas bisa berjalan secara mendalam dan optimal. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi dan tidak diperluas sampai mengukur hasil capaian pembelajaran secara umum. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan alokasi waktu pembelajaran di lapangan, serta pentingnya mendahulukan penanganan masalah minat belajar dan keterampilan kolaborasi yang menjadi kebutuhan utama di kelas tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) di mana belum optimalnya integrasi media *Wordwall* ke dalam model *Game Based Learning* (GBL) untuk menguji minat belajar dan keterampilan kolaborasi. Mengingat urgensi masalah di SMA Negeri 1 Manonjaya, didukung oleh karakteristik materi mitigasi dan adaptasi kebencanaan yang sangat membutuhkan kemampuan pengambilan keputusan cepat dan kerja sama tim, maka penelitian eksperimen ini memiliki urgensi tinggi untuk dilakukan. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian eksperimen dengan judul **“Pengaruh Media *Wordwall* Melalui Model *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar dan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan Kelas XI di SMA Negeri 1 Manonjaya)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimanakah penerapan media *Wordwall* melalui model *Game Based Learning* (GBL) terhadap minat belajar dan keterampilan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi dan adaptasi kebencanaan kelas XI di SMA Negeri 1 Manonjaya?
- b. Bagaimanakah pengaruh media *Wordwall* melalui model *Game Based Learning* (GBL) terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi dan adaptasi kebencanaan kelas XI di SMA Negeri 1 Manonjaya?
- c. Bagaimanakah pengaruh media *Wordwall* melalui model *Game Based Learning* (GBL) terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran

geografi materi mitigasi dan adaptasi kebencanaan kelas XI di SMA Negeri 1 Manonjaya?

1.3 Definisi Operasional

Untuk menghindari kemungkinan timbulnya pemahaman ganda terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka ditegaskan beberapa istilahnya sebagai berikut:

a. *Media Wordwall*

Wordwall adalah salah satu *website* yang memiliki beberapa jenis game terkoneksi internet yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun (Farid et al., 2025). *Wordwall* ini harapannya dapat memfasilitasi pendidik guna menyiapkan pengajaran yang menarik, memfasilitasi peserta didik untuk memahami pelajaran, dan membuat guru bebas berkreasi dengan menyesuaikan materi yang diajarkan.

b. *Model Game Based Learning (GBL)*

Model Game Based Learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan, seperti aturan main, tantangan, mekanisme evaluasi, dan interaksi aktif yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep, mengasah keterampilan, serta memperoleh pengetahuan secara menyenangkan dan bermakna (Wulandari & Safitri, 2024).

c. *Minat Belajar*

Minat belajar merupakan kebutuhan serta keinginan yang muncul dalam pengalaman belajar seseorang yang kemudian diciptakan oleh rasa aman dalam proses belajar mengajar, sehingga peserta didik dapat menguasai sepenuhnya hasil belajar mereka (Hikmah, 2021).

d. *Keterampilan Kolaborasi*

Keterampilan kolaborasi merupakan kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain, berbagi informasi, mengintegrasikan ide-ide, dan tujuan bersama (Nuraydah et al., 2023). Keterampilan kolaborasi ini menjadi bagian yang sangat penting dalam menghasilkan lulusan yang mampu menjalin kerjasama dengan orang lain, menghargai pendapat, dan mau menerima saran orang lain demi kebaikan bersama.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui penerapan media *Wordwall* melalui model *Game Based Learning* (GBL) terhadap minat belajar dan keterampilan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi dan adaptasi kebencanaan kelas XI di SMA Negeri 1 Manonjaya.
- b. Untuk mengetahui pengaruh media *Wordwall* melalui model *Game Based Learning* (GBL) terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi dan adaptasi kebencanaan kelas XI di SMA Negeri 1 Manonjaya.
- c. Untuk mengetahui pengaruh media *Wordwall* melalui model *Game Based Learning* (GBL) terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi dan adaptasi kebencanaan kelas XI di SMA Negeri 1 Manonjaya.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan diharapkan dapat memiliki nilai kegunaan bagi semua pihak terkait dengan topik penelitian ini. Adapun kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan keilmuan geografi dan umumnya pada keilmuan pendidikan lainnya melalui penggunaan media pembelajaran.
 - b. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital khususnya dalam upaya meningkatkan minat belajar dan keterampilan kolaborasi peserta didik.
2. Kegunaan Praktisi
 - a. Bagi Guru, dapat memberikan wawasan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital serta dapat meningkatkan kemampuan dan kreativitas guru dalam kegiatan pembelajaran.

- b. Bagi Peserta Didik, dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengoperasikan dan mengeksplorasi media pembelajaran digital. Serta meningkatkan minat belajar dan keterampilan kolaborasi peserta didik.
- c. Bagi Sekolah, dapat menginformasikan tentang penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar dan keterampilan kolaborasi peserta didik.
- d. Bagi Peneliti, dapat memperluas pengalaman dan meningkatkan pengetahuan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital secara langsung kepada peserta didik.