

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada abad 21 ini perkembangan teknologi semakin berkembang dan mengikuti keadaan serta tuntutan kehidupan masa sekarang. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, berbagai aspek kehidupan mendapat berbagai kemudahan salah satunya pada aspek pendidikan. Dimana dengan perkembangan teknologi saat ini pelaksanaan pendidikan semakin mudah, para siswa-siswi dapat belajar secara mandiri dan mendalam di rumah dengan *handphone*, tablet, laptop dan lainnya yang tidak mereka dapatkan ilmunya di sekolah karena waktu belajar di sekolah yang terbatas sedangkan di rumah waktunya tidak terbatas. Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah pun sudah banyak teknologi yang terlibat seperti dalam administrasi sekolah dan media penilaian pembelajaran siswa-siswi (Hasil et al., 2021).

Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah sangat disarankan karena dapat membantu siswa-siswi untuk lebih memahami materi pelajaran serta mampu mempermudah guru dalam urusan penilaian pembelajaran, untuk itu para guru dari sekolah dasar bahkan dosen yang mengajar di universitas diharapkan untuk melek teknologi pada abad 21 ini guna menunjang pendidikan yang lebih berkualitas.

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan merupakan faktor mendasar dalam membentuk budi pekerti, etika dan perilaku manusia sesuai dengan standar yang berlaku saat ini, seperti; standar agama, standar etika, standar sopan santun dan standar peraturan. Saat ini memiliki banyak fasilitas berteknologi tinggi yang membuat pendidikan yang semakin berkembang, seperti; pendidikan abad 21 (Mahmudah, 2023).

Menurut Hapsari dan Pamungkas (2019) media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dalam pembelajaran, termasuk sarana pengajaran sekaligus sarana penyampaian pesan dari sumber belajar kepada

penerima pesan siswa-siswi. Namun saat ini banyak siswa-siswi yang merasa bosan dengan aktivitas sehari-hari yang monoton dan membosankan. Pembelajaran juga dapat dilakukan melalui sarana komunikasi, seperti; telepon, komputer, internet, email dan lain-lain. Pemanfaatan internet sebagai bahan pembelajaran berbasis *website* merupakan salah satu bentuk pembelajaran *online* yang saat ini banyak dikembangkan oleh lembaga-lembaga pendidikan.

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri individu sebagai akibat dari usaha yang dilakukan serta interaksi individu dengan lingkungan-nya. Kinerja individu dilihat dari hasil penilaian yang dilakukan pada setiap tahapan proses belajar mengajar secara berkesinambungan (hidayat fahrul, 2023).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 4 Palimanan Kabupaten Cirebon, terlihat bahwa dalam pembelajaran guru telah menerapkan penilaian dalam pembelajaran sebagaimana biasanya yang tertuang di dalam rencana pelaksanaan pembelajaran antara lain; penilaian berbasis kelas mencakup tes formatif dan tes sumatif. Akan tetapi, seiring dengan penilaian yang dilakukan masih belum menunjukkan dampak positif terutama terhadap perkembangan pada motivasi belajar siswa-siswi. Pada sebagian siswa-siswi memiliki motivasi yang rendah dalam belajar, cenderung bersifat monoton dalam belajar dan tidak memiliki gairah yang baik dalam mengikuti pembelajaran. Bahkan pada sebagian memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Selain itu, siswa-siswi belajar karena perintah seperti misalkan; diperintah oleh guru, orang tua dan belajar ketika akan dilakukan ujian saja, tidak mengerjakan tugas pekerjaan rumah. Kemudian partisipasinya rendah dalam tugas kelompok dan malas meninjau ulang materi. Atas dasar itu peneliti tertarik untuk menerapkan dan membandingkan penilaian berbantuan media *wordwall* dengan media konvensional. Dengan begitu peneliti mengetahui tingkat motivasi belajar siswa pada penggunaan media *wordwall* dengan media konvensional.

Wordwall merupakan salah satu bentuk *website* yang menawarkan berbagai pilihan permainan yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan informasi atau materi pendidikan. *Wordwall* dapat digunakan sebagai strategi penilaian pembelajaran karena tampilannya yang unik dan menarik bagi pengguna. Selain itu media *wordwall* dapat dimainkan tanpa koneksi internet dan skor yang diperoleh setelah bermain dan dapat langsung dicetak. Pada media *wordwall* juga terdapat fitur berbagai *game* sehingga kita dapat membaginya ke banyak aplikasi dan menyematkan kode. Media *wordwall* dapat membantu guru membuat permainan interaktif dan membuat lembar kerja untuk siswa-siswi dengan lebih mudah (Khairunnisa, 2021). Sedangkan definisi dari media konvensional yaitu media, alat atau suatu sistem penilaian yang biasa digunakan oleh para guru dalam proses pembelajaran dan bentuk dari penilaiannya berupa tes yang dibuat untuk menunjukkan penguasaan suatu pengetahuan dari siswa-siswi.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian yaitu “Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Antara Penerapan Penilaian Berbantuan Media *Wordwall* dengan Media Konvensional Pada Mata Pelajaran IPS di Smp Negeri 4 Palimanan Kabupaten Cirebon”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, dalam penelitian dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa-siswi cenderung bersifat monoton dalam belajar dan tidak memiliki gairah yang baik dalam mengikuti pembelajaran.
2. Pada sebagian memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).
3. Siswa-siswi belajar karena disuruh seperti misalkan; disuruh oleh guru, orang tua dan belajar ketika akan dilakukan ujian saja.
4. Tidak mengerjakan tugas pekerjaan rumah.
5. Partisipasinya rendah dalam tugas kelompok dan malas meninjau ulang materi.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian terdapat beberapa batasan masalah yang akan membantu mengarahkan penelitian dan membatasi ruang lingkup penelitian terkait penerapan penilaian berbantuan media *wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 4 Palimanan Kabupaten Cirebon. Berikut beberapa batasan masalah yang perlu dipertimbangkan:

1. Penerapan penilaian pembelajaran berbantuan media *wordwall* yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu penilaian yang dilakukan pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan fitur roda berputar.
2. Penerapan penilaian pembelajaran media konvensional menggunakan media tes tulis.
3. Siswa-siswi dalam penelitian ini yaitu kelas VIII SMP Negeri 4 Palimanan Kabupaten Cirebon.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan penilaian berbantuan media *wordwall* dan media konvensional di SMP Negeri 4 Palimanan Kabupaten Cirebon?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah diterapkannya penilaian media *wordwall* dan media konvensional di SMP Negeri 4 Palimanan Kabupaten Cirebon?
3. Seberapa besar perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas yang diterapkan penilaian media *wordwall* dan media konvensional pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Palimanan Kabupaten Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penelitian ini diharapkan mencapai tujuan-tujuan yang diharapkan oleh peneliti, di bawah ini adalah tujuan dari penelitian ini:

1. Mengetahui penerapan penilaian berbantuan media *wordwall* dan media konvensional di SMP Negeri 4 Palimanan Kabupaten Cirebon?

2. Mengetahui motivasi belajar siswa kelas VIII setelah diterapkannya penilaian media *wordwall* dan media konvensional di SMP Negeri 4 Palimanan Kabupaten Cirebon?
3. Seberapa besar perbedaan motivasi belajar siswa kelas VIII E yang diterapkan penilaian media *wordwall* dan kelas VIII F yang diterapkan media konvensional pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Palimanan Kabupaten Cirebon?

F. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan wawasan lebih lanjut tentang bagaimana media *wordwall* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa-siswi. Hal ini dapat membantu memperkaya teori-teori yang ada tentang motivasi belajar.
- b. Mengembangkan media penilaian pembelajaran yang menggunakan teknologi pendidikan dengan lebih efektif dan berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran yang lebih kompleks.
- c. Memberikan wawasan tentang efektivitas metode penilaian yang berbeda dalam meningkatkan motivasi belajar siswa-siswi.

2. Manfaat Praktis

- a. Meningkatkan pengalaman belajar siswa-siswi dengan memasukkan media *wordwall* dalam penilaian pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menarik.
- b. Penggunaan media *wordwall* efektif meningkatkan motivasi belajar siswa-siswi, hal ini dapat berdampak positif pada hasil belajar siswa-siswi.
- c. Memberikan contoh sukses bagaimana mengintegrasikan teknologi pendidikan ke dalam proses penilaian pembelajaran, membantu pendidikan mengikuti perkembangan teknologi.