

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembentukan sikap, mental serta pemikiran pada setiap individu dapat dibentuk melalui proses pembelajaran yang disebut dengan pendidikan. Sistem pendidikan, menurut UU No. 20 Tahun 2003, didefinisikan sebagai upaya untuk mencetak siswa yang cerdas, berakhlak mulia, terampil, dan mampu menjadi bagian individu yang dapat menempatkan diri sebagai anggota masyarakat yang bermanfaat bagi bangsa dan negara melalui penerapan pembelajaran aktif.¹ Sumber daya manusia (SDM) merupakan suatu aset yang sangat penting bagi keberlangsungan kehidupan sejahtera di suatu negara. Pemberdayaan sumber daya manusia (SDM) dapat terealisasi dengan efektif apabila kualitas pendidikan dapat terjamin dan mampu mengimbangi perkembangan yang sedang menanjak pesat saat ini.²

Semua orang yang terlibat dalam pendidikan memainkan peran yang sangat penting untuk memastikan kualitas pendidikan yang tinggi. Adanya pembelajaran berkualitas tinggi menunjukkan keberhasilan proses pembelajaran.³ Persaingan era globalisasi menuntut perbaikan mutu pendidikan Indonesia yang menghasilkan pendidikan yang mampu bersaing dengan pesatnya perkembangan IPTEK. Bentuk usaha yang diimplementasikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) adalah mencoba menerapkan program pendidikan “Merdeka Belajar”. Program Merdeka Belajar merupakan upaya mengembangkan taraf pendidikan

¹ Presiden Republik Indonesia, “Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional”, 2003.

² Ni komang lina Merta sari, Ni Ketut Widiratini, and Made Diah Anggendari, “Pengembangan Bahan Ajar Embroidery Berbasis Merdeka Belajar Kampus Merdeka,” *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga* 13, no. 1 (2022): 28–36, <https://doi.org/10.23887/jppkk.v13i1.43939>.

³ Taufiqur Rohman, Sri Surachmi W, and Universitas Muria Kudus, “Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran) Volume 5 Nomor 6 November 2021 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337 DOI : [Http://Dx.Doi.Org/10.33578/Pjr.V5i6.8341](http://Dx.Doi.Org/10.33578/Pjr.V5i6.8341) Pengaruh Model Think Pair Share dan Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan” 5, no. November (2021): 1544–49.

dan taraf sumber daya manusia di Indonesia dengan menyusun kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.⁴ Program belajar mandiri bertujuan untuk memaksimalkan potensi guru untuk menciptakan metode baru dan mengembangkan mutu pembelajaran secara mandiri.⁵ Sistem Merdeka Belajar adalah acuan pembelajaran yang memberi siswa keleluasaan belajar dengan cara yang santai dan menyenangkan. Tujuan utama Merdeka Belajar ini adalah guru berperan sebagai kekuatan pendorong bagi siswa. Secara langsung dapat memberi peluang siswa agar dapat belajar berdasarkan dengan minat dan bakat siswa, sehingga timbulnya ketertarikan minat dan semangat belajar siswa.⁶

Minat belajar siswa merupakan aspek psikologi dari seseorang yang memiliki gairah, keinginan, dan perasaan suka terhadap kegiatan belajar yang ditunjukkan dengan adanya antusias dan partisipasi dalam kegiatan belajar.⁷ Minat belajar yang besar terhadap pelajaran yang diajarkan dapat memberikan manfaat terhadap peningkatan prestasi belajar.⁸ Sangat berarti bagi siswa mempunyai minat belajar yang baik dalam kegiatan belajar. Jika mereka memiliki minat belajar yang baik, mereka akan menggapai hasil belajar yang baik. Hal ini disebabkan oleh realita bahwa adanya daya tarik yang dapat menarik siswa untuk terus berusaha dan fokus pada apa yang mereka pelajari. Tidak adanya minat belajar pada

⁴ Melati Khosi Lestari, Arina Restian, and Arif Supradana, "Implementasi Media Wordwall Gameshow Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 Dalam Merdeka Belajar," *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter* 6, no. 2 (2023): 117–24, <https://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar>.

⁵ Merta sari, Widiratini, and Anggendari, "Pengembangan Bahan Ajar Embroidery Berbasis Merdeka Belajar Kampus Merdeka."

⁶ Rela Melda Fransiska and Irawan Hadi Wiranata, "Penerapan Merdeka Belajar Dalam Menumbuhkan Minat Dan Bakat Siswa Di SDN 1 Pisang," *Seminar Nasional Sains*, no. 2013 (2022): 2022.

⁷ Rohman, W, and Kudus, "Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran) Volume 5 Nomor 6 November 2021 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337 DOI : [Http://Dx.Doi.Org/10.33578/Pjr.V5i6.8341](http://Dx.Doi.Org/10.33578/Pjr.V5i6.8341) Pengaruh Model Think Pair Share dan Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan."

⁸ Siti Komariyah, Dian Septi Nur Afifah, and Gaguk Resbiantoro, "Analisis Pemahaman Konsep Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa," *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora* 4, no. 1 (2018): 1–8, <https://doi.org/10.30738/sosio.v4i1.1477>.

siswa ditandai dengan adanya penurunan semangat dalam kegiatan belajar, kurangnya fokus siswa terhadap pembelajaran, dan tidak ada kemauan siswa untuk terlihat aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan awal dan tanya jawab yang peneliti lakukan dengan guru pamong mata pelajaran biologi kelas X-E2 SMA N 1 Jekulo, proses belajar mengajar oleh guru masih mengaplikasikan metode ceramah dan tanya jawab, walaupun sudah mulai menggunakan bantuan *Smartphone*, *Powerpoint* dan LCD. Siswa belum terlihat aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru. Guru belum melakukan modifikasi media pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik minat siswa, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang praktis yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Salah satu contohnya adalah penggunaan *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall*.

Media pembelajaran *Crossword Puzzle* diterapkan dengan maksud supaya siswa mempunyai minat terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan. *Crossword Puzzle* merupakan sebuah *game* melengkapi ruang kosong pada kotak-kotak yang saling berhubungan antara satu dengan lain dengan tujuan untuk membentuk kata yang sesuai dengan petunjuk. *Crossword Puzzle* biasanya banyak ditemukan pada berbagai media cetak, seperti majalah dan koran.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, *Crossword Puzzle* dapat diterapkan pada dunia pendidikan melalui *smartphone* dan laptop untuk mengakses situs pada jaringan internet. *Wordwall* merupakan satu diantara banyaknya media pembelajaran *online* yang memfasilitasi program pembelajaran yang dikemas seperti permainan interaktif melalui akses internet. Media *Wordwall* memiliki berbagai fasilitas game edukatif penunjang pembelajaran, seperti *Crossword Puzzle* (TTS). Penyampaian media *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa. Penggunaan *Wordwall* dapat mempermudah pembelajaran karena keunggulan akses internet yang dapat digunakan secara fleksibel. Artinya, dapat digunakan tanpa adanya batasan ruang dan waktu. *Wordwall* memberikan pengetahuan dan pengalaman baru kepada siswa tentang pemanfaatan teknologi terhadap proses pembelajaran.

Penggunaan *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* dapat memicu siswa lebih antusias dan menciptakan kondisi belajar menggembirakan. *Crossword Puzzle* yang biasanya hanya berupa kotak-kotak sederhana dengan beberapa pertanyaan sederhana dapat diadaptasi menjadi sebuah media interaktif melalui *Wordwall*. Siswa akan memiliki minat belajar dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran tanpa beban. *Wordwall* terdapat fitur tampilan yang menunjukkan papan peringkat tiga teratas dalam penerapannya, sehingga dapat mendorong siswa untuk mencapai hasil terbaik dalam pembelajaran.⁹

Hasil penelitian Karmita tentang Analisis Kesulitan Belajar Materi Sistem Ekskresi Pada Kelas XI MIPA di MAN 1 Konawe Selatan, menunjukkan bahwa faktor penyebab kesulitan belajar siswa pada materi ekskresi terdiri dari faktor internal berupa rendahnya minat dan motivasi belajar yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran biologi.¹⁰ Perlu adanya solusi untuk mengatasi permasalahan minat belajar siswa, diantaranya adalah dengan cara belajar efektif dan menerapkan media pembelajaran yang penyajiannya mampu menarik minat belajar siswa sehingga siswa dapat memiliki ketertarikan untuk mencoba dan mengasah kemampuan mereka.¹¹ Menurut penelitian yang dilakukan oleh Irmayanti dan Reski Amalia mengenai pengaruh penerapan media crossword pada materi klasifikasi makhluk hidup di kelas X SMA Negeri 9 Makassar puzzle terhadap minat dan hasil belajar kognitif siswa, penerapan media *crossword puzzle* materi klasifikasi makhluk hidup mata pelajaran biologi mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa.¹²

⁹ Lestari, Restian, and Supradana, "Implementasi Media Wordwall Gameshow Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 Dalam Merdeka Belajar."

¹⁰ Karmita, "Analisis Kesulitan Belajar Materi Sistem Ekskresi Pada Kelas XI Mipa Di MAN 1 Konawe Selatan" (IAIN Kendari, 2022).

¹¹ Rizky Hemas Soviani, Muh. Amir Masruhim, and Ratna Kusumawardani, "Analisis Minat Belajar Dan Daya Ingat Siswa Yang Diajar Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Dan Metode Mind Mapping," *Pros. Semnas KPK 1* (2018): 98–103.

¹² Irmayanti and Amalia, "Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA Negeri 9 Makassar."

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti hendak mengetahui pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* dengan membuktikannya melalui eksperimen yang dilakukan pada penelitian dengan judul “**Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Wordwall* Pada Kurikulum Merdeka Materi Sistem Ekskresi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA N 1 Jekulo**”.

B. Rumusan Masalah

Menurut pemaparan latar belakang diatas, kemudian permasalahan dalam penelitian ini dapat disusun sebagai berikut:

- a. Bagaimana penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI SMA N 1 Jekulo ?
- b. Bagaimana minat belajar siswa pada materi Sistem Ekskresi kelas XI SMA N 1 Jekulo ?
- c. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* terhadap minat belajar siswa pada materi Sistem Ekskresi Kelas XI SMA N 1 Jekulo ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, permasalahan dalam penelitian ini dapat disusun sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI SMA N 1 Jekulo.
- b. Untuk mengetahui minat belajar siswa pada materi Sistem Ekskresi kelas XI SMA N 1 Jekulo.
- c. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* terhadap minat belajar siswa pada materi Sistem Ekskresi Kelas XI SMA N 1 Jekulo.

D. Manfaat Penelitian

Berikut merupakan seputar harapan yang peneliti harapkan dari temuan penelitian :

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini mampu menjadi sumber informasi, acuan, dan pertimbangan bagi dunia pendidikan serta memperkaya penelitian ilmu pendidikan tentang penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* atas minat belajar siswa Kelas XI SMA N 1 Jekulo pada Materi Sistem Ekskresi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan mampu menjadi pengalaman belajar yang aktual bagi siswa mengenai kegiatan belajar mengajar yang berjalan agar siswa mampu menguasai dan memahami konsep materi pelajaran dengan maksimal.

b. Bagi Guru

1) Memberikan masukan tambahan bagi guru tentang penerapan media pembelajaran *Crossword puzzle* berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran Biologi .

2) Memberikan anjuran kepada guru tentang penerapan media pembelajaran *Crossword puzzle* berbasis *Wordwall* yang dapat diterapkan untuk membangkitkan minat belajar siswa pada pembelajaran Biologi.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini mampu menjadi pelengkap informasi bagi sekolah dalam upaya menumbuhkan kualitas pembelajaran Biologi dengan penerapan media pembelajaran *Crossword puzzle* berbasis *Wordwall*.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini akan memberi peneliti lebih banyak wawasan, pengetahuan, dan pengalaman tentang penerapan media pembelajaran *Crossword puzzle* berbasis *Wordwall*, yang dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan minat siswa dalam materi Sistem Ekskresi.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian disusun secara terstruktur dan terarah untuk mempermudah dalam memahami dan menelaah isi skripsi. Penulisan skripsi terdiri atas tiga bagian yakni sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Halaman judul, halaman pengajuan, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, dan abstrak terdiri dari bagian awal.

2. Bagian Isi

Pada bagian isi terdiri atas lima bab, secara keseluruhan penjelasannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan dari bab ini membahas latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjabarkan berbagai teori yang menjadi dasar dalam pembahasan secara terperinci. Bagian tinjauan pustaka pada penelitian ini memuat tentang media pembelajaran, media *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall*, minat belajar, tinjauan pustaka dan hipotesis sebagai hasil dugaan sementara pada penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ketiga penelitian memberikan penjelasan tentang metode statistik yang digunakan untuk mengambil data. Penjelasan ini mencakup jenis penelitian dan pendekatan yang digunakan, setting penelitian, populasi dan sampel yang digunakan, desain dan definisi operasional yang digunakan, dan metode pengumpulan dan analisis data yang digunakan.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bagian ini terdiri atas pemaparan hasil penelitian yang kemudian dianalisis dan dilakukan pembahasan berdasarkan hasil penelitian yang dikumpulkan.

BAB V PENUTUP

Bab ke-lima dalam bagian isi ini merupakan penarikan kesimpulan atas penjabaran hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan. Bagian ini terdiri atas bagian kesimpulan dan saran-saran peneliti bagi pihak yang bersangkutan.

3. Bagian Akhir

Terdiri atas daftar pustaka dan lampiran.