

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan umumnya didefinisikan sebagai suatu proses kehidupan yang mengembangkan setiap individu agar mampu menghayati dan merasakan kehidupannya. Oleh karena itu, menjadi orang yang terpelajar sangatlah penting¹. Sedangkan dalam perpektif agama islam, Islam bukan hanya sekedar pendidikan tetapi pendidikan juga merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Islam. Muhammad Fadil Al-Jamali sebagai salah satu tokoh yang berpendapat mengenai pendidikan islam, beliau berpendapat bahwa pendidikan islam adalah upaya meningkatkan kehidupan manusia dengan mengasah kemampuan dasar mereka (*fithrah*) dan kemampuan mengajar mereka..²

Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah salah satu bidang yang sangat penting bagi pendidikan, belajar sains atau ilmu pengetahuan alam bukan hanya menghafal konsep dan teori melainkan siswa dituntut untuk mempelajari alam semesta dan seisinya. Sains merupakan sebuah fakta ilmiah yang dibuktikan kebenarannya. Seorang intelektual muslim asal turki, M. Fethullah Gulen, berpendapat bahwa sains dan fakta ilmiah hanya dapat benar apabila bersesuaian dengan Al-Qur'an dan Hadist, dan palsu apabila mereka menyimpang dari kebenaran Al-Qur'an Hadist³. Salah satu materi ilmu pengetahuan alam yakni mengklasifikasikan makhluk hidup memainkan peran penting dalam memahami keanekaragaman kehidupan di planet ini.

Pembelajaran IPA masih dianggap sebagai suatu hal yang bersifat abstrak dan sulit difahami oleh beberapa siswa. Ini

¹ Yayan Alpian dkk., “Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia,” *Jurnal Buana Pengabdian* 1, no. 1 (15 Agustus 2019): 66–72, <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanaPengabdian.v1i1.581>.

² Akrim., *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*, 1 ed., (Yogyakarta: Bildung, 2020).

³ Hidayatullah, S. (2019). *Agama Dan Sains: Sebuah Kajian Tentang Relasi Dan Metodologi*. 29(1), 102-133. <https://doi.org/10.22146/jf.30246>

karena guru masih menggunakan metode konvensional saat mengajar IPA. Sebenarnya, metode ini adalah salah satu yang paling sederhana untuk memberikan materi pembelajaran, dan guru tidak memerlukan peralatan atau bahan praktis. Kelemahan metode ini adalah siswa tidak diberikan strategi belajar yang dapat membantu mereka memahami cara belajar, berfikir, dan memotivasi diri mereka sendiri. Salah satu kelemahan metode ini merupakan faktor penting dalam keberhasilan akademik.⁴ Hasil belajar siswa terkait dengan materi yang diajarkan akan dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan guru.⁵ Pembelajaran IPA khususnya pada materi klasifikasi makhluk hidup menjadi salah satu pr terberat seorang guru, dimana mereka dituntut untuk menjelaskan serta memberikan pemahaman bagaimana agar siswanya mampu menghafal nama ilmiah yang selama ini berasa asing bagi mereka.

Menurut hasil observasi yang dilakukan bersama Ibu Hj. Ninik Karyawati, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPA di MTs Darul Hikam Kalirejo Undaan Kudus, salah satu materi yang dianggap sulit untuk dipahami oleh siswa adalah klasifikasi makhluk hidup. Berdasarkan temuan di sekolah tersebut yang memiliki keterbatasan dengan sarana prasarana serta lingkungan yang kurang mendukung pembelajaran, beliau menuturkan bahwa pada materi ini contoh-contoh dari klasifikasi makhluk hidup pada 5 kingdom sulit untuk ditunjukkan di kelas. Lingkungan menjadi pengaruh terbesar untuk menunjang pembelajaran. Pembelajaran IPA yang efektif memerlukan pendekatan kreatif untuk menarik perhatian siswa.

Di era digital, teknologi telah menjadi sarana ampuh untuk mencapai tujuan tersebut. Salah satu inovasi baru yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA, terutama pada materi klasifikasi makhluk hidup 5 kingdom adalah penggunaan game edukatif berbasis *wordwall*. Game edukatif mempunyai

⁴ Ardis Nur Irsyad Surahmawan dkk., "Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia" 1 (2021).

⁵ Nurul Maulia Agusti dan Aslam Aslam, "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (16 Mei 2022): 5794–5800, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>.

kemampuan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, sekaligus meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. *Wordwall* merupakan metode permainan edukasi yang berfokus pada pembentukan hubungan antara kata dan konsep dalam pembelajaran. Selain itu, media berbasis *wordwall* juga bisa digunakan sebagai alat evaluasi yang lebih menarik bagi siswa daripada hanya menggunakan kertas.⁶

Penelitian ini didukung dengan penelitian sebelumnya oleh Indana Zulfa pada siswa kelas 8 SMP N 1 Sukorambi bahwa hasil belajar siswa meningkat akibat pengaruh penggunaan *wordwall* yang dibuktikan meningkatnya hasil rata-rata kelas eksperimen yang semula 43,25 menjadi 77,11.⁷ Dalam penelitian yang serupa, Ayu Andini menemukan hasil adanya pengaruh penggunaan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa untuk materi sistem periodik unsur.⁸ Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Maria Tul Qibthiyah melakukan penelitian terhadap materi invertebrata kelas 10 IPA di SMA N 4 Jember yang memperoleh nilai postes rata-rata untuk kelas kontrol 80,14 sedangkan untuk kelas eksperimen 87,27 sehingga media *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.⁹ Dengan mempertimbangkan latarbelakang tersebut, maka judul penelitian ini adalah “Pemanfaatan Game Edukatif Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran IPA Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup”

⁶ N Nurfauliyah, S Sjaifuddin, dan A N Taufik, “Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis *Wordwall* Pada Tema Siaga Bencana Untuk Siswa Kelas Viii Smp” 8, no. 1 (2023).

⁷ Indana, Z. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sukorambi*. (SKRIPSI, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

⁸ Ayu Andini, Luki Yunita, dan Dedi Irwandi, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia* 10, no. 1 (27 Juni 2023): 11–28, <https://doi.org/10.36706/jppk.v10i1.20211>.

⁹ Maria Tul, Q. (2022). *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Invertebrata Kelas X IPA Di SMA Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2021/2022*. (SKRIPSI, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022).

B. RUMUSAN MASALAH

Berikut ini adalah rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan latarbelakang di atas:

1. Bagaimana pengaruh game edukatif berbasis *wordwall* terhadap efektivitas pembelajaran IPA pada materi klasifikasi makhluk hidup ?
2. Bagaimana pemanfaatan game edukatif berbasis *wordwall* pada pembelajaran IPA materi klasifikasi makhluk hidup ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Dengan mempertimbangkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan game edukatif berbasis “*Wordwall*” terhadap efektivitas pembelajaran IPA pada materi klasifikasi makhluk hidup.
2. Untuk mengetahui pemanfaatan game edukatif berbasis “*Wordwall*” pada pembelajaran IPA materi klasifikasi makhluk hidup.

D. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi siswa, guru, lembaga pendidikan dan peneliti lainnya:

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan baru mengenai pembelajaran yang lebih inovatif serta kreatif yang diperlukan di masa kecanggihan teknologi dengan berbasis game. Selain itu, diharapkan hasil dari penelitian ini mampu berkontribusi di dunia pendidikan khususnya pada materi ilmu pengetahuan alam sebagai salah satu media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa serta menarik minat dan antusias siswa dalam mempelajari klasifikasi makhluk hidup. Kemudian diharapkan melalui penulisan ini mampu memberikan referensi serta masukan kepada peneliti lainnya yang ingin meneliti dengan kajian yang sama.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu mmeberikan manfaat bagi peserta didik berupa menambah wawasan peseserta didik mengenai materi pengklasifikasian makhluk hidup 5 kingdom. Selain menambah wawasan, hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah minat peserta didik dalam suatu pembelajaran dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang telah tersedia.

b. Bagi Guru

Bagi guru sebagai pendidik hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yaitu dapat digunakan sebagai salah satu media belajar yang menunjang guru ketika mengajar dikelas pada materi biologi klasifikasi makhluk hidup. Dengan adanya inovasi media *wordwall* ini dapat membantu guru sebagai tenaga pendidik dalam menjawab keterbatasan yang dimiliki sekolah pada materi pengklasifikasian makhluk hidup yang tidak memungkinkan memberikan contoh kedalam ruang kelas.

c. Bagi pihak sekolah

Bagi pihak sekolah diharapkan hasil dari penelitian ini mampu meningkatkan efektifitas pembelajaran di sekolah khususnya pada materi klasifikasi makhluk hidup. Membantu pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif serta interaktif bagi pembelajaran siswa.

d. Bagi peneliti

Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini mampu mengasah keterampilan berfikir peneliti serta untuk mengimplementasikan media *wordwall* sebagai sumber belajar ilmu pengetahuan alam.

E. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab pertama Pendahuluan dalam penelitian memberikan gambaran mengenai latarbelakang masalah tentang bagaimana pemanfaatan game edukatif berbasis *wordwall* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA pada materi klasifikasi makhluk hidup. selanjutnya, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan dibahas.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab kedua dari skripsi ini membahas landasan teori tentang pemanfaatan game edukatif berbasis *wordwall* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA pada materi klasifikasi makhluk hidup. selanjutnya, bab ini membahas penelitian sebelumnya, kerangka berfikir, dan hipotesis.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ketiga dari metode penelitian ini mencakup penjelasan mengenai jenis dan pendekatan yang diterapkan dalam penelitian, dilanjutkan dengan pembahasan mengenai setting

penelitian, populasi dan sampel yang diambil, desain beserta definisi operasional variabelnya, uji validitas dan reliabilitas instrumen soal pretes postes, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV: PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

Bab keempat dari penelitian ini membahas mengenai penyajian data yang telah diperoleh dari penelitian dan analisis data yang mencakup deskripsi tentang subyek penelitian yaitu MTs Darul Hikam, penyajian data, analisis data, pengujian hipotesis, dan dilanjutkan dengan pembahasan lebih lanjut.

BAB V: PENUTUP

Bab kelima sebagai penutup mengulas kesimpulan tentang pemanfaatan game edukatif berbasis *wordwall* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA pada materi klasifikasi makhluk hidup, dan memberikan saran bagi peneliti berikutnya yang akan melanjutkan penelitian yang sama serta pembaca.

