

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat mengharuskan kita untuk siap menghadapi perubahan dunia terutama dalam bidang pendidikan. Pendidikan adalah proses di mana seseorang mengembangkan kemampuan, sikap, dan perilaku lainnya dalam masyarakat tempat ia tinggal. Ini adalah proses sosial di mana orang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang dipilih dan dikontrol, terutama dari sekolah. Dengan demikian, ia dapat memperoleh atau mengalami perkembangan kemampuan sosial dan individu yang optimal.¹

Oleh karena itu, seiring dengan laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat, sistem pendidikan juga harus bertransformasi untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman. Pendidikan tidak lagi hanya berfokus pada pembentukan karakter dan kemampuan dasar, tetapi juga harus mampu memanfaatkan teknologi modern sebagai media pendukung pembelajaran yang efektif. Salah satu bentuk respons terhadap perkembangan ini dapat terlihat dalam penerapan teknologi digital dalam proses belajar mengajar.

Dalam era *Society 5.0*, kemajuan teknologi telah membawa banyak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Tantangan abad ke-21 menuntut pendidik untuk mampu memanfaatkan teknologi secara cerdas agar proses pembelajaran lebih menarik, relevan, dan mudah diterima oleh generasi digital saat ini. Pembelajaran tidak cukup hanya dengan metode konvensional, tetapi perlu

¹ M.P. Dr. Hurchuda and M.P. Novri Gazali, *Landasan Pendidikan* (Ahlimedia Book, 2022), <https://books.google.co.id/books?id=gogceaaaqbaj>.

dilengkapi dengan pendekatan yang mampu meningkatkan keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam proses belajar. Salah satu contoh fenomena yang populer di era teknologi saat ini yang adalah game digital. Laporan GWI dan Data Reportal mengungkapkan pengguna internet global pada kuartal ketiga tahun 2024, Indonesia menduduki peringkat kedua, dengan 96,4 persen responden menyatakan bahwa mereka memainkan video game.¹ Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023, anak-anak berusia 0-18 tahun yang rata-rata masih pelajar mendominasi pasar game online dengan persentase 46,2 persen².

Fenomena ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan tinggi terhadap aktivitas yang bersifat interaktif, menantang, dan menyenangkan seperti game online. Jika diarahkan dengan tepat, kecenderungan ini dapat menjadi peluang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih memotivasi. Dari fenomena tersebut, muncul pendekatan pembelajaran yang dikenal dengan gamifikasi (*gamification*), yaitu penggunaan elemen permainan dalam konteks non-permainan seperti pendidikan. Unsur seperti poin, level, kompetisi, dan penghargaan digunakan untuk membangun keterlibatan siswa dalam pembelajaran.³

Penelitian oleh Rahmawati menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan semangat belajar dan keterlibatan siswa⁴. Sementara itu, Yusuf dan Anjani dalam penelitiannya juga menemukan bahwa penggunaan

¹ “95% Pengguna Internet Indonesia Bermain Video Games - GoodStats,” accessed July 14, 2025, <https://goodstats.id/article/95-pengguna-internet-indonesia-bermain-video-games-82uYx>.

² “Pelajar Dan Mahasiswa Paling Banyak Ngegame, Habiskan Rata-Rata 4 Jam Sehari - IndoGamers,” accessed July 14, 2025, <https://indogamers.com/lifestyle/49934/25032025/pelajar-dan-mahasiswa-paling-banyak-ngegame-habiskan-rata-rata-4-jam-sehari>.

³ Gabe Zichermann and Christopher Cunningham, *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*, 1st. ed (Sebastopol, Calif: O'Reilly Media, 2011).

⁴ Dhenisha Agustine Fadilla and Sarah Nurfadhilah, “Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh,” *Inovasi Kurikulum* 19, no. 1 (February 2022): 33–43, <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>.

elemen permainan seperti tantangan dan sistem penghargaan secara signifikan meningkatkan pencapaian hasil belajar⁵. Hal ini membuktikan bahwa gamifikasi secara umum efektif untuk mengatasi permasalahan motivasi dan hasil belajar.

Motivasi belajar dan hasil belajar merupakan dua komponen penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Ketika siswa memiliki motivasi yang tinggi, mereka cenderung lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar sering kali berbanding lurus dengan pencapaian akademik yang rendah dan masalah ini sangat terlihat pada mata pelajaran matematika. Matematika merupakan ilmu universal yang menjadi dasar perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern serta memajukan daya pikir dan analisa manusia.

Matematika diberikan sebagai bekal agar memiliki kemampuan berpikir kritis, logis, analitis, sistematis, inovatif, dan kreatif, dan memiliki kemampuan bekerjasama, serta memiliki kemampuan dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari⁶. Namun pada kenyataannya, konsep-konsep abstrak dan cara penyampaian matematika yang monoton sering kali membuat siswa kehilangan motivasi untuk belajar. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika dan kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Tanpa motivasi, siswa cenderung pasif dan kurang memiliki dorongan untuk menyelesaikan tantangan akademik, terutama pada mata pelajaran matematika yang membutuhkan konsentrasi dan

⁵ Komang Suparmini, I Gede Suwindia, and I Made Ari Winangun, "Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Era Digital," *Education and Social Sciences Review* 5, no. 2 (December 2024): 145, <https://doi.org/10.29210/07essr500200>.

⁶ Syaiful Hadi and Luthfiyatul Muzayyanah, *Kemampuan Berpikir Kritis Dan Pemahaman Matematis Siswa Pada Materi SPLDV Kelas VIII*, ed. Ummu Sholihah, vol. 1 (Tulungagung: Program Studi Tadris Matematika bekerja sama dengan Gerasi Insan Nusantara, 2022), accessed July 14, 2025, <http://repo.uinsatu.ac.id/31695/>.

pemahaman mendalam.

Permasalahan tentang rendahnya motivasi dan hasil belajar ditemukan di SMPN 1 Ngunut Tulungagung. Berdasarkan hasil wawancara informal dengan salah satu guru, ditemukan bahwa siswa menunjukkan motivasi yang rendah dalam pelajaran matematika, dan nilai hasil belajar mereka masih di bawah standar ketuntasan. Metode pembelajaran yang digunakan masih dominan bersifat konvensional, dan pemanfaatan teknologi terbatas hanya pada presentasi atau akses e-book. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif sangat dibutuhkan.

Dari permasalahan di atas pendidik sebaiknya lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi demi menghadirkan pembelajaran yang menarik dan relevan. Kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada satu sumber seperti buku, melainkan tenaga pendidik berkembang untuk menerima informasi dari berbagai sumber seperti internet dan media sosial. Tenaga pendidik juga harus memiliki keterampilan di bidang digital dan berpikir kreatif. Pendidik harus lebih inovatif dalam mengajar dengan menyesuaikan perkembangan zaman. Di era yang semakin modern, pendidik harus mampu menggunakan beragam teknologi yang dapat mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran matematika.

. Melihat urgensi permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengadopsi pendekatan gamifikasi melalui website *Wordwall*. *Wordwall* adalah *website* yang menyediakan berbagai jenis permainan interaktif yang memungkinkan guru untuk merancang dan menggunakannya sebagai media edukasi interaktif. *Wordwall* menghadirkan elemen kuis, tantangan, dan kompetisi yang sejalan dengan prinsip gamifikasi, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar menjadi salah satu alternatif yang relevan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini.

Dengan menggabungkan unsur bermain dan belajar, media ini mampu menjadikan matematika lebih menyenangkan, mudah dipahami, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Wordwall ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas.⁷ Ini membantu guru dalam mengatasi kejenuhan peserta didik selama mengikuti pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam menerima materi pembelajaran

Dipilihnya media pembelajaran digital menggunakan Game digital interaktif berbasis *website WordWall* karena platform tersebut menawarkan instrumen penilaian yang beragam. Media pembelajaran *WordWall* digunakan siswa supaya dapat belajar sambil bermain sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Hal ini didukung dengan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan game edukasi *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media *WordWall* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Motivasi belajar siswa meningkat setelah menggunakan Game Digital Interaktif berbasis *website WorldWall*.

Hasil penelitian lainnya pun menyatakan bahwa ketika game interaktif berbasis *wordwall* diterapkan di kelas, siswa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti kegiatan

⁷ D. A. Pamungkas, A. Imron, M. I. Marzuqi, and D. A. Larasati, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Word Wall* terhadap Motivasi Belajar IPS," *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)* 10, no. 1 (2023): 67–78, <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53199>

pembelajaran. Serta meningkatnya interaksi antar sesama sehingga terjadinya kefahaman terhadap materi yang diajarkan yang berdampak pada peningkatan hasil belajar.⁸ Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti memandang perlu untuk melakukan untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Game Digital Interaktif Berbasis *Website Wordwall* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 1 Ngunut Tulungagung”

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, peneliti mengidentifikasi masalah yang nantinya akan digunakan sebagai bahan untuk sebuah penelitian yang disebutkan sebagai berikut.

- a. Kurangnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika yang berdampak pada ketercapaian hasil belajar peserta didik
- b. Minimnya pemanfaatan teknologi digital di era *Society 5.0* sebagai media pembelajaran seperti game interaktif dalam pembelajaran matematika

2. Pembatasan Masalah

Supaya penelitian berjalan secara efektif, efisien, serta lebih fokus tanpa cakupan yang terlalu luas, diperlukan adanya pembatasan masalah. Dalam penelitian ini, pembatasan masalah berkaitan dengan ada atau tidaknya pengaruh game digital interaktif berbasis *website wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik yang dianalisis berdasarkan angket motivasi dan hasil tes dari

⁸ Gina Nurul Walidah, Achmad Mudrikah, and Samnur Saputra, “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik,” *Uninus Journal of Mathematics Education and Science (UJMES)* 7, no. 2 (December 14, 2022): 105–115.

peserta didik kelas VII SMPN 1 Ngunut Tulungagung. Temuan penelitian ini diharapkan dapat diterapkan dalam konsep pembelajaran matematika

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh dari penggunaan Game Digital Interaktif berbasis *website Wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VII SMPN 1 Ngunut Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung?
2. Apakah ada pengaruh dari penggunaan Game Digital Interaktif berbasis *website Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 1 Ngunut Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh dari penggunaan Game Digital Interaktif berbasis *website Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 1 Ngunut Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan Game Digital Interaktif berbasis *website Wordwall* terhadap motivasi peserta didik kelas VII SMPN 1 Ngunut, Ngunut, Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Game Digital Interaktif berbasis *website Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMPN 1 Ngunut, Ngunut, Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Game Digital Interaktif berbasis *website*

Wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik kelas VII SMPN 1 Ngunut, Ngunut, Tulungagung.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran tentang kegunaan Game Digital Interaktif berbasis *website Wordwall* dalam berjalannya pembelajaran matematika, dengan harapan dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang ditargetkan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa,

Diharapkan alat ini dapat memicu keinginan untuk belajar dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran, sehingga hasil belajarnya meningkat.

b. Bagi Guru, alat ini diharapkan dapat :

- 1) Menjadi sumber referensi dalam pengelolaan kelas yang lebih menarik dan tidak membosankan.
- 2) Memperluas pengetahuan tentang penggunaan Game interaktif sebagai media pembelajaran yang berbasis *website*.

c. Bagi Sekolah atau Institusi,

- 1) Dapat mendukung SMPN 1 Ngunut .dalam meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam mata pelajaran matematika, agar lebih efektif dan efisien.
- 2) Menawarkan model alternatif dalam pembelajaran matematika yang dapat membantu siswa mencapai hasil maksimal.

d. Bagi Peneliti,

Penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan tentang Game Interaktif berbasis *website Wordwall* yang dapat menjadi media pembelajaran, yang nantinya dapat meningkatkan kualitas dan kemampuan penulis sebagai pendidik.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini mencakup beberapa aspek penting. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 1 Ngunut Tulungagung tahun pelajaran 2024/2025. Materi pelajaran yang diteliti hanya mencakup Bentuk Aljabar. Penelitian ini secara khusus mengkaji penggunaan game digital interaktif yaitu *website Wordwall* yang digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran materi Bentuk Aljabar. Variabel yang diteliti terdiri dari variabel bebas yaitu *Website Wordwall* dan variabel terikat motivasi dan hasil belajar.

G. Penegasan Variabel

1. Penegasan Konseptual

a. Game Digital Interaktif

Permainan digital dapat didefinisikan sebagai platform yang memanfaatkan fitur-fitur dari permainan video dan komputer untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mendalam⁹. Dalam alternatif lain, permainan digital digambarkan sebagai aktivitas interaktif yang dilengkapi dengan sistem penghargaan yang terstruktur sesuai dengan tujuan tertentu.¹⁰ Dengan demikian, Game digital interaktif sarana yang memungkinkan siswa untuk secara aktif

⁹Sara I. de Freitas, "Using Games and Simulations for Supporting Learning: *Learning, Media and Technology*: Vol 31, No 4 (2006): 343-358," accessed July 14, 2025, <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17439880601021967>.

¹⁰ Jennifer J. Vogel et al., "Computer Gaming and Interactive Simulations for Learning: A Meta-Analysis," *Journal of Educational Computing Research* 34, no. 3 (April 2006): 229-43, <https://doi.org/10.2190/Flhv-K4wa-Wpvq-H0ym>.

terlibat dan berpartisipasi dalam permainan dengan membuat pilihan atau mengambil tindakan yang secara langsung mempengaruhi hasil permainan.¹¹

b. *Wordwall*

Wordwall merupakan salah satu bentuk implementasi dari game digital interaktif dalam konteks pembelajaran. Wordwall menyediakan berbagai aktivitas berbasis permainan yang melibatkan interaksi langsung siswa, penggunaan sistem poin, serta umpan balik instan, yang termasuk dalam karakteristik utama dari media pembelajaran berbasis game digital interaktif. media pembelajaran yang berbentuk game interaktif yang dapat dijadikan pilihan oleh guru untuk menguji kecerdasan peserta didiknya¹².

c. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan kekuatan yang mendorong individu untuk terlibat dalam kegiatan belajar guna mencapai tujuan tertentu yang juga mencakup aspek keberlanjutan dan intensitas upaya individu dalam proses pembelajaran.¹³

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang terjadi sebagai akibat dari pengalaman dan interaksi dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, hasil belajar

¹¹ Annisa Mulya Efendi, Prima Yudhi, and Ergusni Ergusni, "Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa," *Lattice Journal : Journal of Mathematics Education and Applied* 2, no. 2 (December 2022): 179, <https://doi.org/10.30983/lattice.v2i2.5584>.

¹² Norwalia Purwa Yanita Indrajit, *Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game* (Andi Offset, 2022), 83-85

¹³ Mardianto, *Psikologi pendidikan: landasan untuk pengembangan strategi pembelajaran* (Medan: Perdana Publishing, 2012).

mencerminkan peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa setelah mereka terlibat dalam kegiatan belajar.¹⁴

2. Penegasan Operasional

- a. Game Digital Interaktif berbasis *website Wordwall*, media pembelajaran menggunakan game interaktif secara digital yang berbasis *website*. *Website* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Wordwall*. *Website* ini menyediakan beberapa permainan interaktif yang dapat dimainkan secara individu atau berkelompok. Jenis game digital interaktif yang dipilih didalam *website Wordwall* ada 3 yaitu *Find The Match*, *Match Up* dan *Quiz*. Game dimainkan secara Individu dengan cara peserta didik bermain sendiri untuk mendapatkan skor tertinggi. Setiap pertanyaan akan muncul satu per satu di layar beserta pilihan jawaban harus dipilih sesuai jawaban yang benar.
- b. Penggunaan Game Digital Interaktif berbasis *website Wordwall* pada kelas VII SMPN 1 Ngunut dapat memperkuat motivasi belajar siswa, sehingga akan menghasilkan hasil belajar matematika yang memuaskan.
- c. Motivasi belajar siswa ditentukan berdasarkan respon siswa terhadap angket dengan indikator yaitu : 1.) Adanya hasrat dan keinginan berhasil 2.) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar 3.) Adanya harapan dan cita-cita masa depan 4.) Adanya penghargaan dalam belajar 5.) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar 6.) Adanya lingkungan belajar yang kondusif .
- d. Hasil belajar dalam penelitian ini, didapatkan dari hasil *post-test* yang dilakukan oleh peserta didik setelah diterapkan game digital interaktif berbasis *website Wordwall* selama pembelajaran dengan diukur berdasarkan 3 domain

¹⁴ Purwanto, *Evaluasi hasil belajar*, Cet. 1. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009)., 77.

kognitif yaitu : 1) Pengetahuan, 2) Pemahaman, 3) Penerapan

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika merupakan bantuan yang dapat digunakan untuk mempermudah mengetahui urutan sistematis dari isi sebuah karya ilmiah. Sistematika pembahasan dalam skripsi ini terdiri dari 3 bagian (bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir).

Bagian awal dari skripsi ini memuat tentang hal-hal yang bersifat formalitas, yaitu halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

Bagian utama dari skripsi ini terdiri dari tiga bab yang saling berhubungan antara bab satu dengan bab lainnya. Adapun isinya adalah :

BAB I. PENDAHULUAN membahas: a) latar belakang masalah, b) identifikasi dan pembatasan masalah, c) rumusan masalah, d) tujuan penelitian, e) manfaat penelitian, f) ruang lingkup penelitian, g) penegasan variabel, dan h) sistematika pembahasan.

BAB II. LANDASAN TEORI membahas: a) deskripsi teori, b) penelitian terdahulu, c) kerangka konseptual/kerangka berfikir penelitian.

BAB III. METODE PENELITIAN membahas: a) pendekatan dan jenis penelitian, b) lokasi penelitian, c) variabel penelitian, d) populasi dan sampel penelitian, e) data dan sumber data, f) instrumen penelitian, g) teknik pengumpulan data, h) Uji validitas dan reliabilitas, i) analisis data dan j) prosedur penelitian

BAB IV. HASIL PENELITIAN membahas: a) deskripsi data, b) pengujian hipotesis, c) rekapitulasi hasil penelitian

BAB V. PEMBAHASAN membahas hasil penelitian sesuai dengan rumusan masalah

BAB VI. PENUTUP membahas: a) kesimpulan dan b) saran