

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia diatur dalam berbagai peraturan perundang-undangan, yang bertujuan memberikan panduan mengenai pelaksanaan Pendidikan sebagai salah satu aspek penting dalam pembangunan bangsa. Salah satu undang-undang utama yang mengatur tentang Pendidikan adalah Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Definisi Pendidikan Menurut UU Sisdiknas Pasal 1 Ayat 1 sebagai: “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.” Maksud dari UU tersebut ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Definisi ini menegaskan bahwa Pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga mencakup pembentukan karakter dan pengembangan aspek-aspek spiritual, sosial dan keterampilan hidup yang mendukung peserta didik menjadi individu yang utuh dan berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat. (Jihan et al., 2023) mengatakan “Pendidikan merupakan kebutuhan manusia”. Oleh karena itu, Pendidikan Indonesia

berperan penting dalam pembangunan masyarakat dan negara. Menurut Gagne pada tahun 2019 mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan dalam kemampuan yang dapat dilihat melalui praktik dan pengalaman. Sedangkan menurut Vygotsky pada tahun 2021 memandang belajar sebagai konstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial yang mendalam, menggabungkan aspek kognitif dan sosial. (R.Septiani, 2018) mengatakan “Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon.” Di sisi lain, problem pendidikan yang dihadapi Indonesia saat ini masih belum terpecahkan adalah masih adanya kesenjangan pendidikan, kurang meratanya sarana dan prasarana hingga keterbatasan di bidang teknologi dan informasi (Khodijah & Kusuma, 2023).

Salah satu materi penting yang diajarkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI adalah teks berita. Materi ini dirancang untuk melatih siswa dalam memahami dan menganalisis informasi faktual secara logis dan sistematis. Dalam proses pembelajaran, siswa perlu mempelajari struktur teks berita, seperti judul, kepala berita, dan leher berita, tubuh berita dan ekor/kaki berita serta memahami unsur-unsur utama yang dikenal sebagai 5W+1H (apa, siapa, kapan, di mana, mengapa, dan bagaimana). Selain itu, kemampuan membedakan antara fakta dan opini dalam teks menjadi aspek penting yang harus dikuasai.

Pemahaman terhadap teks berita tidak hanya penting dalam konteks pembelajaran di kelas, tetapi juga berkaitan erat dengan penguatan kemampuan

literasi informasi. Di tengah banjir informasi digital yang sering kali belum terverifikasi, siswa dituntut untuk mampu menyeleksi, menelaah, dan menilai informasi secara kritis. Oleh sebab itu, pembelajaran teks berita memiliki peran penting dalam membantu siswa menjadi pembaca yang lebih cermat dan bijak dalam menyikapi berbagai jenis informasi di era teknologi saat ini. Materi teks berita sejatinya membutuhkan pendekatan yang interaktif, karena siswa dituntut untuk memahami struktur teks, mengidentifikasi unsur-unsur berita, serta membedakan fakta dan opini. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, diperlukan strategi yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengajak siswa membangun pemahaman melalui aktivitas nyata dan menyenangkan. Permasalahan yang muncul dalam konteks ini adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan belajar siswa. Media yang digunakan seharusnya mampu menjembatani proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual, merangsang rasa ingin tahu, serta memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebenarnya sudah digunakan berbagai media digital, seperti PowerPoint dan sejenisnya. Namun, khusus pada materi teks berita di kelas XI, media *Wordwall* berbasis *Open the Box* belum pernah digunakan. Padahal, karakteristik peserta didik saat ini yang sangat akrab dengan teknologi digital menuntut adanya inovasi pembelajaran yang lebih interaktif, menantang, dan menyenangkan.

Seiring berkembangnya teknologi pendidikan, berbagai media digital dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran. Salah satu media digital yang dinilai potensial untuk menjawab permasalahan tersebut adalah aplikasi *Wordwall*. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur berbasis permainan interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Di antara fitur yang tersedia, *Open the Box* merupakan salah satu bentuk penyajian yang menarik karena siswa diminta membuka kotak secara acak untuk menemukan pertanyaan atau tantangan. Proses ini memberikan nuansa bermain sekaligus belajar, sehingga mendorong siswa berpikir kritis, aktif, dan termotivasi. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan langsung siswa dalam membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan media aplikasi *Wordwall* berbasis *Open the Box* dalam pembelajaran teks berita di kelas XI. Meskipun media *Wordwall* telah banyak digunakan dan cukup dikenal dalam dunia pendidikan, masih diperlukan kajian ilmiah yang sistematis untuk mengevaluasi tingkat efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran di SMA Negeri 1 Banda Aceh. Untuk itu, dilakukan pengukuran melalui pemberian *pretest* dan *posttest* guna mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar yang terjadi setelah penerapan media tersebut dalam proses pembelajaran.

Meskipun penggunaan *Wordwall* sudah cukup dikenal dalam pembelajaran, efektivitas fitur *Open the Box* khususnya pada materi teks berita di tingkat SMA kelas XI masih jarang diteliti secara ilmiah. Berdasarkan hasil

observasi awal di SMA Negeri 1 Banda Aceh, diketahui bahwa siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital, tetapi pemanfaatannya dalam pembelajaran masih kurang maksimal. Oleh karena itu, diperlukan kajian lebih lanjut untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media *Wordwall* berbasis *Open the Box* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami teks berita.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang dikemukakan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Banda Aceh telah terbiasa menggunakan media digital dalam pembelajaran, namun pemanfaatannya masih sebatas penyajian materi secara pasif dan belum mengarah pada fitur pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain serta terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis permainan (gamifikasi), khususnya *Wordwall* berbasis *Open the Box*, belum dimanfaatkan dan diterapkan secara maksimal dalam pembelajaran teks berita di kelas XI.
3. Belum diketahui secara pasti apakah penggunaan media *Wordwall* berbasis *Open the Box* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI pada materi teks berita.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, perlu ada pembatasan masalah. Penelitian ini dibatasi pada:

1. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Banda Aceh. Yang berlokasi di JL. Prof. A. Majid Ibrahim II No. 1, Punge Jurong, Kec. Meuraxa, Kota Banda Aceh, Aceh 23231.
2. Penelitian ini dilakukan dalam kurun waktu tertentu sesuai dengan jadwal pembelajaran di sekolah.

1.4 Rumusan Masalah

Dalam pembatasan masalah yang dikemukakan penulis, maka dianggap perlu adanya rumusan masalah agar pembahasan lebih terarah, rumusan masalah dalam penelitian ini ialah apakah penggunaan media *Wordwall* berbasis *Open The Box* efektif dalam pembelajaran Teks Berita pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Banda Aceh?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Wordwall* berbasis *Open the Box* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI pada materi teks berita di SMA Negeri 1 Banda Aceh, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi guru

Penelitian ini bermanfaat sebagai acuan bagi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti *Wordwall* berbasis *Open the Box*, dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media ini, guru diharapkan mampu berperan aktif sebagai fasilitator, memberikan arahan yang jelas, serta menciptakan suasana kelas yang kondusif sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif.

2. Bagi siswa

Penelitian ini memberikan manfaat bagi siswa untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman dalam mempelajari materi Teks Berita. Media *Wordwall* berbasis *Open the Box* tidak hanya dapat digunakan saat proses pembelajaran di kelas, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar mandiri di rumah. Dengan membiasakan diri mengerjakan latihan soal secara rutin melalui media ini, siswa diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

3. Bagi masyarakat/pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan memberi pemahaman kepada masyarakat, khususnya orang tua, mengenai pentingnya dukungan dan motivasi terhadap anak dalam proses belajar, baik di sekolah maupun di rumah. Pemanfaatan teknologi secara positif melalui media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* berbasis *Open the Box* dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Bagi pembaca umum, penelitian

ini dapat menjadi referensi maupun inspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga turut berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan serta terbentuknya generasi yang cerdas, kritis, dan berdaya saing tinggi.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti lain untuk mengembangkan kajian serupa dengan subjek, materi, atau jenjang pendidikan yang berbeda, sehingga hasil penelitian dapat lebih bervariasi dan diperbandingkan. Selain itu, penggunaan media Wordwall berbasis *Open the Box* juga dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran lain guna mengetahui pengaruh yang lebih luas terhadap peningkatan hasil belajar siswa.