

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran merupakan hal penting dalam mendukung efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Menurut Lase (2019), teknologi dapat menjadi sarana penunjang pembelajaran modern yang memungkinkan siswa mengakses informasi, meningkatkan kemampuan belajar, dan mendorong keterlibatan aktif. Sejalan dengan pendapat Kharunnisa (2019), bahwa teknologi dalam pembelajaran mempermudah akses informasi, membuat materi lebih menarik, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu Azar (2013), berpendapat bahwa pembelajaran berbasis teknologi mampu memotivasi siswa melalui penggunaan animasi, gambar, video, dan tampilan visual yang beragam, menjadikan materi lebih nyata dan mudah dipahami. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan di era digital saat ini.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi adalah penggunaan *Wayground* , sebuah platform pembelajaran berbasis permainan. Aplikasi *Wayground* memungkinkan Guru menyampaikan materi dalam bentuk kuis interaktif, survei, dan diskusi. Menurut Zhao (2019), aplikasi *Wayground* fleksibel karena Guru dapat menyusun materi sesuai kebutuhan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Salsabila dkk (2020), aplikasi *Wayground* dapat menampilkan video, gambar, audio, dan slide presentasi yang menarik, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat digital. Aplikasi *Wayground* juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta berdampak positif terhadap hasil belajar siswa (Nugroho dkk, 2019).

Keberhasilan pembelajaran dapat diukur dari hasil belajar siswa dan perkembangan karakter individu. Hamalik menyatakan bahwa hasil belajar merupakan indikator penguasaan pengetahuan setelah proses pembelajaran berlangsung. Menurut Susanti (2020), penggunaan *Wayground* dalam pembelajaran daring meningkatkan hasil belajar siswa serta membuat siswa lebih fokus dan tertarik terhadap materi. Dengan demikian penggunaan Aplikasi *Wayground* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Swadaya Tarus, diperoleh temuan bahwa proses pembelajaran Biologi, khususnya pada materi klasifikasi makhluk hidup di kelas VII, masih didominasi oleh metode ceramah. Siswa juga kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran dalam kelas serta sumber belajar yang digunakan terbatas pada buku cetak dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Minimnya pemanfaatan aplikasi pembelajaran interaktif disebabkan oleh beberapa kendala, antara lain keterbatasan waktu, kurangnya penguasaan terhadap aplikasi digital, serta hambatan teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil dan keterbatasan paket data siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa, motivasi belajar yang lemah, serta pemahaman materi yang kurang optimal. Hal ini terutama terjadi pada materi klasifikasi makhluk hidup yang bersifat abstrak dan padat.

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup, diketahui bahwa dari 25 siswa, hanya 8 siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75. Sementara itu sebanyak 17 siswa memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan min, dengan rata-rata kelas sebesar 66,4 Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami

materi tersebut. Guru menyatakan bahwa meskipun belum pernah menggunakan aplikasi *Wayground* , Guru melihat potensi positif dari aplikasi tersebut dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, perlu adanya inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan Aplikasi digital seperti Aplikasi *Wayground* guna meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, sehingga hasil belajar dapat meningkat. Sehingga dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah: Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wayground* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP Swadaya Tarus.

B. Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh penggunaan Aplikasi *Wayground* terhadap hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP Swadaya Tarus?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Aplikasi *Wayground* terhadap hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP Swadaya Tarus.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan Aplikasipembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa: Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Bagi Guru: Menjadi alternatif dalam memilih strategi pembelajaran yang interaktif dan efektif.
- 3) Bagi Peneliti: Memberikan pengalaman dan wawasan dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi sebagai calon pendidik profesional.