

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Saat ini pendidikan merupakan suatu proses usaha yang dilakukan manusia untuk mencapai kebahagiaan dan kesejahteraan dalam kehidupannya. Sejalan dengan pandangan Ki Hajar Dewantara, pendidikan bertujuan untuk menuntun kodrat alam dan kodrat zaman agar manusia dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan secara utuh, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Artinya, kodrat alam disini dapat dikaitkan dengan latar belakang sosial dan budaya yang melekat pada diri peserta didik (Januar, 2023). Bentuk perkembangan pendidikan pada abad ke-21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, yang turut mempengaruhi dunia pendidikan. Pengaruh dari perkembangan tersebut diantaranya adalah perubahan proses dan metode belajar siswa seperti dengan penggunaan lingkungan pembelajaran berbasis website atau metode pembelajaran berbasis game (*gamebased learning*), sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang diberikan oleh guru melalui lingkungan belajar yang sesuai (Supriyatin, 2024).

Salah satu inovasi yang saat ini banyak dikembangkan oleh pendidik adalah pengembangan media pembelajaran. Adapun fungsi media pembelajaran sendiri, yaitu memperjelas makna atau arti pesan dari suatu informasi maupun pengetahuan yang dapat memungkinkan peserta didik untuk memahami materi dengan mudah (Dedi & Zulfani, 2022). Dengan menggunakan media dalam pembelajaran ini diharapkan suasana kelas menjadi kondusif serta perhatian peserta didik menjadi jauh lebih fokus terhadap suatu materi (Januar, 2023).

Media pembelajaran berbasis digital menjadi cara untuk memproduksi atau mendistribusikan materi pembelajaran dengan menggunakan sumber digital, sehingga segala bentuk informasi atau dokumen dapat tersimpan

dalam bentuk digital. Media berbasis digital pada umumnya menggunakan perangkat seperti laptop/komputer atau gadget. Materi-materi tersebut bisa didapatkan dari berbagai platform, seperti *Google Scholar*. Selain itu, adapun aplikasi edukasi lain seperti *Google Classroom* dan *Zoom*, yang dapat memfasilitasi interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa (Khairunnisa *et al.*, 2024).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan media pembelajaran berbasis digital semakin banyak dimanfaatkan sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran digital memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik (Ismail, 2023). Salah satu bentuk media pembelajaran digital yang banyak digunakan saat ini adalah platform kuis *online* berbasis gamifikasi, seperti *Wayground*. Aplikasi *Wayground* dapat digunakan oleh seluruh pengguna untuk mengikuti kuis secara gratis, baik di dalam maupun di luar kelas, hanya dengan memerlukan akses *internet* tanpa harus berlangganan dan membayar. Dengan *Wayground*, siswa dapat mengerjakan dalam batas waktu yang telah ditentukan dengan pengaturan waktu yang fleksibel. Dari sekian banyak keunggulan *Wayground* dibandingkan dengan aplikasi lainnya, keunggulan aplikasi *Wayground* antara lain adalah adanya papan skor yang memungkinkan peserta kuis mengetahui skor mereka dan membandingkannya dengan skor peserta lain (Supriyatin, 2024).

Pentingnya penggunaan media pembelajaran seperti *Wayground*, membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami konsep pembelajaran yang keterkaitan dengan realitas kehidupan peserta didik, contohnya seperti pada mata pelajaran sejarah. Dalam praktiknya, mata pelajaran sejarah seringkali dipersepsikan oleh sebagian siswa sebagai mata pelajaran yang kurang menarik, monoton, dan cenderung hanya berfokus pada hafalan tanggal, tahun peristiwa ataupun nama-nama tokoh sejarah. Pandangan ini membuat siswa kurang tertarik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, hal ini diperkuat dengan metode pembelajaran yang seringkali hanya didominasi oleh

ceramah dan keterbatasan media pembelajaran. Akibatnya kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah, sehingga menjadi tantangan bagi guru sejarah untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu menarik perhatian peserta didik (Samudra & Karima, 2025).

Sejalan dengan upaya mengatasi berbagai permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti *Wayground* telah banyak dikaji dalam berbagai penelitian sebelumnya. Misalnya seperti penelitian Januar (2023) yang membahas mengenai “Persepsi Siswa Terhadap Gamifikasi *Quizizz* Dalam Pembelajaran PPKN di SMKN 1 Serang” ditemukan bahwa peserta didik menganggap media pembelajaran berbasis game edukasi *Wayground* sebagai media yang mudah digunakan, media yang menyenangkan untuk digunakan, media yang dapat meningkatkan efektivitas belajar, dan dapat menambah motivasi serta dapat melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Dedi & Zulfani (2022) yang meneliti tentang “Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran di MAN 5 Agam” menyatakan bahwa siswa menganggap *Wayground* merupakan aplikasi yang mudah digunakan, penggunaannya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan penguasaan materi, dan menambah motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukatif seperti *Wayground* pada umumnya dipandang positif oleh peserta didik karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses. Namun hasil tersebut belum tentu menunjukkan kondisi yang sama pada setiap sekolah maupun mata pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan media *Wayground* dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 11 Jakarta.

Berdasarkan observasi awal di SMA Negeri 11 Jakarta, khususnya di kelas X peneliti menemukan bahwa terdapat beberapa kelas yang sudah



menerapkan media *Wayground* yaitu kelas X-B dan X-F, media *Wayground* ini sudah di implementasikan dalam pembelajaran, khususnya sebagai media untuk penilaian formatif atau sekadar *ice breaking* dalam pembelajaran sejarah. Namun, dalam penerapannya tidak semua siswa merespons positif penggunaan media tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pada tanggal 16 September 2025 ditemukan bahwa masih terdapat siswa yang menunjukkan persepsi yang beragam terhadap penggunaan *Wayground*, di mana siswa menunjukkan ketertarikan yang rendah atau bahkan memandang aplikasi *Wayground* hanya sekadar permainan, bukan sarana pembelajaran yang serius. Kondisi tersebut menunjukkan adanya perbedaan antara hasil penelitian terdahulu dengan kenyataan yang ditemukan di lapangan.

Perbedaan antara hasil penelitian terdahulu dengan kondisi yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan media *Wayground* dalam pembelajaran sejarah masih perlu dikaji lebih lanjut. Dalam hal ini, persepsi peserta didik menjadi faktor penting untuk melihat bagaimana keberhasilan *Wayground* dalam pembelajaran sejarah. Apabila siswa tidak merasa terbantu atau termotivasi oleh media tersebut, maka tujuan pembelajaran akan sulit tercapai karena keberhasilan tersebut juga dapat dipengaruhi oleh bagaimana peserta didik sebagai pengguna utama memandang, merasakan, dan memaknai pengalaman belajar menggunakan media *Wayground* dalam pembelajaran sejarah (Al-jannah et al., 2023). Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan media *Wayground* dalam pembelajaran sejarah berdasarkan pengalaman penggunaan, manfaat yang dirasakan, tantangan yang dihadapi selama penggunaan, dan kecenderungan, serta saran dan masukan siswa terhadap media pembelajaran tersebut (Porviati & Sari, 2025).

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berfokus pada **“Persepsi Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Jakarta Terhadap Penggunaan Media *Wayground* Dalam Pembelajaran Sejarah”**.

## **B. Pembatasan Masalah**

Sebagai upaya agar penelitian ini dapat dilakukan secara lebih terarah dan mendalam, maka perlu dilakukan pembatasan masalah penelitian. Penelitian ini dibatasi pada peserta didik kelas X-B dan X-F SMA Negeri 11 Jakarta, dengan fokus kajian yang meliputi bagaimana siswa memaknai, merasakan, dan menilai pengalaman belajar mereka selama menggunakan media *Wayground* dalam pembelajaran sejarah.

## **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana persepsi siswa kelas X-B dan X-F terhadap penggunaan media *Wayground* dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 11 Jakarta?”

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan persepsi peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi, khususnya *Wayground*, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan pertimbangan bagi guru, khususnya guru sejarah, dalam memanfaatkan *Wayground* sebagai media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi acuan dalam mengoptimalkan penggunaan media tersebut agar lebih efektif, menarik, dan sesuai

dengan kebutuhan peserta didik.

**b. Bagi Peserta Didik**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana bagi peserta didik untuk menyampaikan pandangan, pengalaman, serta kebutuhan mereka dalam proses pembelajaran sejarah. Dengan demikian, peserta didik diharapkan dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan minat dan karakteristiknya, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

**c. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan sumber informasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi, khususnya *Wayground*, serta persepsi peserta didik dalam proses pembelajaran.

