

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada hakekatnya, Pendidikan merupakan salah satu sarana yang paling berpengaruh dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui Pendidikan, kita dapat menciptakan generasi yang berkarakter yang dapat mewujudkan diri sebagai ujung tombak kemajuan peradaban. Revolusi industry 4.0 membawa dampak perubahan yang signifikan terhadap lembaga Pendidikan, pernyataan tersebut didukung penelitian yang dilakukan (Lase, 2019) bahwa dengan semakin memusatnya batas antara manusia, mesin dan sumber daya lainnya, teknologi informasi dan komunikasi tentu berdampak pada berbagai sektor kehidupan, salah satunya yaitu berdampak terhadap sistem pendidikan di Indonesia. Dibutuhkan upaya yang sangat besar dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai untuk memenuhi tuntutan dalam menciptakan generasi yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat di zaman sekarang. Kemajuan teknologi yang sudah sangat berkembang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan metode dan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga membuat proses penyelenggaraan pendidikan menjadi lebih efektif dan efisien. Dapat dilihat bahwa siswa generasi Z lebih menyukai permainan digital. Namun, permainan digital tidak hanya memiliki sisi negatif pada siswa karena kenyataannya pendekatan permainan digital dalam pembelajaran mampu menstimulasi emosional, intelektual, dan psikomotorik anak.

Dari fungsi pendidikan sendiri itu menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul, dan hal itu diwujudkan dalam proses belajar mengajar. Peningkatan kualitas SDM melalui jalur pendidikan mulai dari pendidikan dasar dan menengah hingga ke perguruan tinggi adalah kunci untuk mampu mengikuti perkembangan Revolusi Industri 4.0 (Lase, 2019). Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada setiap individu sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Belajar terjadi ketika adanya interaksi antara stimulus dan respons. Stimulus sendiri memiliki arti apa saja yang diberikan pengajar kepada peserta didik, dan pengertian dari respons itu adalah reaksi atau hasil dari peserta didik tersebut terhadap stimulus yang diberikan oleh pengajar.

Peranan media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting yang harus diperhatikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan senang, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Dengan media pembelajaran yang menarik, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa untuk berbicara, memberikan pendapat, berimajinasi, dan menulis. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018). Maka dari itu, melalui media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dari guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Agusti & Aslam, 2022) bahwa Kedudukan pendidik (guru) sangat penting sebagai fasilitator dalam proses pendidikan ini, mengarahkan dan membangun potensi siswa di berbagai bidang, termasuk potensi sosial, potensi intelektual, potensi keterampilan, potensi kreatif, dan bidang lainnya. Karena media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, setiap pendidik harus belajar memilih dan menetapkan lingkungan belajar yang sedemikian rupa agar tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Minat belajar dapat dilihat dari berbagai aspek. Indikator minat belajar memiliki beberapa aspek yaitu perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas. Aspek perhatian mencakup lima poin yaitu : memerhatikan pembelajaran, berbicara dengan teman, melakukan aktivitas, tertidur, dan menggunakan alat komunikasi pada saat pembelajaran. Indikator minat belajar yang kedua, yaitu pada aspek ketertarikan. Aspek ketertarikan mencakup empat poin yang diantaranya: konsentrasi, mencatat hal penting, menjawab pertanyaan guru, dan memberi tanggapan. Aspek selanjutnya adalah perasaan senang mencakup empat poin yang sudah dikembangkan dari indikator, diantaranya: semangat mengikuti pembelajaran, membuat catatan,

bertanya, dan mengerjakan tugas dengan senang. Dan indikator minat belajar yang terakhir adalah aspek keterlibatan, aspek ini mencakup empat poin yaitu ikut serta, berperan aktif, diskusi, dan presentasi kelompok (Nazmi, 2017).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah Lembaga Pendidikan formal yang memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia. Pendidikan menengah kejuruan ini sama seperti Pendidikan Menengah Atas tetapi lebih memprioritaskan pengembangan kemampuan atau keterampilan siswa untuk melakukan jenis pekerjaan tertentu. Lulusan SMK dituntut untuk dapat berusaha dan meningkatkan skill atau kemampuan sesuai bidangnya, sehingga lulusan SMK dapat bersaing dalam era globalisasi yang ada sekarang. SMK Negeri 5 Bandung merupakan sekolah menengah kejuruan negeri yang berada di Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia. Berlokasi di Jalan Bojongkoneng No. 37A RT 01 RW 13, Kelurahan Sukapada, Kecamatan Cibeunying Kidul, Kota Bandung. Masa pendidikan di SMK Negeri 5 Bandung ditempuh dalam waktu tiga tahun dan empat tahun pelajaran, mulai dari kelas X hingga kelas XII untuk program 3 tahun dan dari kelas X hingga kelas XIII untuk program 4 tahun seperti pada umumnya masa pendidikan sekolah menengah kejuruan di Indonesia.

Salah satu kompetensi keahlian yang ada di SMK 5 Bandung adalah Konstruksi Gedung Sanitasi dan Perawatan (KGSP). KGSP adalah salah satu kompetensi keahlian di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang bertujuan untuk melatih siswa dalam bidang konstruksi gedung yang terkait dengan sanitasi dan perawatan bangunan. Kompetensi keahlian ini bertujuan untuk melatih siswa agar bisa merancang, membangun, merencanakan, dan merawat bangunan gedung. Dalam program ini, siswa akan mendapat pembelajaran mengenai konstruksi bangunan, manajemen proyek, estimasi biaya, pemeliharaan dan perbaikan bangunan, penggunaan bahan bangunan, sistem sanitasi bangunan, dan Teknik pemeliharaan gedung yang efektif dan efisien.

Berkaitan dengan minat belajar, berdasarkan hasil observasi peneliti, di SMK Negeri 5 Bandung pada kelas XI KGSP 2, minat belajar siswa terlihat kurang dalam pembelajaran terutama saat pemaparan teori, karena masih banyaknya guru yang menggunakan metode konvensional dalam proses belajar mengajar. Penggunaan metode konvensional dalam pemberian materi dapat

membuat suasana kelas menjadi bosan yang mengakibatkan kurangnya keaktifan, pemahaman materi yang diberikan, dan kurangnya minat belajar siswa. Dengan metode konvensional dan demonstrasi yang tidak bervariasi membuat guru mendominasi kegiatan belajar mengajar dalam kelas yang mengakibatkan kelas berlangsung satu arah dan siswa kurang aktif dalam mengungkapkan ide dan pendapatnya. Hal tersebut membuat proses pembelajaran kurang efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran pun tidak tercapai. Kurangnya minat belajar siswa disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam melakukan proses pembelajaran serta kurangnya kompetensi yang dimiliki guru sehingga tidak dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran (Sari & Harjono, 2021). Oleh karena itu, media pembelajaran harus difungsikan untuk meningkatkan kualitas belajar karena rendahnya minat dan motivasi pada siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, maka dari itu perlu adanya inovasi yang dilakukan guru dalam membuat media pembelajaran, sehingga masalah dan kesulitan yang dialami saat ini dapat segera diatasi (Nissa & Renoningtyas, 2021). Dengan demikian semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa. Namun dalam praktiknya, masih banyak dijumpai guru-guru yang belum menerapkan media pembelajaran secara inovatif di sekolah.

Terkait media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar, salah satu mata pelajaran yang masih menggunakan pendekatan konvensional adalah Konstruksi Bangunan Gedung (KBG). Menurut silabus mata pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung (KGB), mata pelajaran ini mempelajari tentang menjelaskan, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Konstruksi Gedung, Sanitasi dan Perawatan pada tingkat teknis, spesifik, detail, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional. Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMK Negeri 5 Bandung, mata pelajaran ini banyak

memberikan materi berupa teori dan pemaparan materi masih dilakukan dengan pendekatan konvensional.

Dengan seiring berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dan melihat dari fungsi utama media pembelajaran yaitu salah satunya meningkatkan minat belajar siswa. Untuk meningkatkan minat belajar salah satunya adalah menerapkan media pembelajaran yang menarik. Saat ini perkembangan teknologi sudah semakin maju, salah satunya dalam dunia Pendidikan. Banyak media pembelajaran yang bisa digunakan untuk proses belajar mengajar. Berdasarkan hal yang sudah dipaparkan, perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan mengikuti perkembangan zaman. Salah satu media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Namun, berdasarkan hasil observasi peneliti, salah satu masalah yang terjadi yaitu banyak guru yang masih merasa kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran, hal ini senada dengan (Rindiantika, 2022) bahwa kesulitan yang dialami para pendidik dikarenakan kurangnya pengetahuan terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis IT, sehingga banyak dari mereka yang hanya memanfaatkan buku tema sebagai bahan ajar utama dalam proses pembelajaran.

Media *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbentuk majalah dinding (mading) mata pelajaran yang ditempelkan di tembok dalam ruang kelas pada lokasi yang dapat diakses seluruh siswa. Media *Wordwall* berupa tulisan konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, atau obyek nyata dengan ukuran yang bisa dibaca siswa dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi siswa di dalam kelas (Maghfiroh, 2018). *Wordwall* dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk mengembangkan minat belajar siswa. Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* merupakan aplikasi web yang berisi permainan berbasis kuis yang edukatif dan interaktif. Aplikasi ini dapat menjadi sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa (Haq et al., 2021). *Wordwall* dapat diterima dan menyenangkan tanpa kehilangan isi pembelajaran yang berkelanjutan. *Wordwall* digunakan dalam permainan yang meningkatkan minat belajar siswa, seperti yang sudah dijelaskan oleh (Rindiantika, 2022) bahwa

*Wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa, merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran. *Wordwall* adalah sebuah platform pembelajaran daring (online) yang digunakan untuk membuat dan membagikan berbagai jenis aktivitas pembelajaran, seperti kuis, teka-teki, permainan kata, dan latihan memori visual. Platform ini dapat digunakan oleh guru dan siswa di semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. *Wordwall* juga dapat membantu mahasiswa dalam memahami dan mengingat materi yang diberikan (Savitri & Kusnarto, 2021).

Web *Wordwall* menyediakan berbagai macam template atau pola yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga memudahkan guru dalam membuat aktivitas pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Selain itu, platform ini juga menyediakan fitur yang memungkinkan guru untuk memantau perkembangan siswa dalam menjawab aktivitas yang telah diberikan. Web *Wordwall* memungkinkan guru untuk membuat, mengedit, dan membagikan aktivitas pembelajaran dengan mudah dan cepat. Selain itu, platform ini juga dapat diakses secara gratis dan memiliki banyak pilihan template aktivitas yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan – pernyataan yang sudah dipaparkan, maka penelitian ini mengambil judul “**Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis Quiz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Kompetensi Keahlian Konstruksi Gedung Sanitasi dan Perawatan di SMK Negeri 5 Bandung**”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang sudah dipaparkan, maka identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Belum maksimalnya pemanfaatan teknologi dalam pelaksanaan belajar mengajar di sekolah.
2. Minat belajar siswa SMK yang kurang dalam pelaksanaan belajar mengajar.
3. Media pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik kurang variatif.

4. Media pembelajaran berbasis Quiz dengan platform *Wordwall* belum diterapkan pada peserta didik.
5. Pembelajaran masih menggunakan metode konvensional sehingga masih ada siswa yang merasa jenuh.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini berfokus pada bahasan, penulis membatasi masalah, yakni:

1. Materi yang diberikan kepada siswa dalam penelitian ini adalah mata pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung (KGB) mengenai pondasi telapak.
2. Pada penelitian ini aspek minat belajar dibatasi hanya dari perasaan senang, perhatian siswa, ketertarikan siswa, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
3. Pada penelitian ini peningkatan minat belajar dilihat dari hasil perbandingan (N-Gain) skor angket awal dan angket akhir.

### 1.4 Rumusan Masalah

Dari penjelasan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung pada kompetensi keahlian KGSP di SMK Negeri 5 Bandung?
2. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung pada kompetensi keahlian KGSP di SMK Negeri 5 Bandung?
3. Bagaimana penerapan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung kompetensi keahlian KGSP di SMK Negeri 5 Bandung?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung pada kompetensi keahlian KGSP di SMK Negeri 5 Bandung.
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung pada kompetensi keahlian KGSP di SMK Negeri 5 Bandung.
3. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung pada kompetensi keahlian KGSP di SMK Negeri 5 Bandung.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis

### 1. Manfaat Teoritis

Sebagai masukan dan pelengkap pengetahuan baru untuk mata pelajaran dasar – dasar konstruksi bangunan, dan sebagai masukan untuk pembentukan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran terutama untuk meningkatkan minat belajar siswa.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Penulis

Meningkatkan pengalaman, wawasan, pengetahuan, dan keterampilan penulis dalam menerapkan media pembelajaran yang tepat guna meningkatkan minat belajar siswa.

#### b. Bagi Guru

Membantu guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat guna meningkatkan minat belajar siswa. Guru juga dapat berperan aktif dalam pengembangan pengetahuan dan keterampilan dalam melakukan proses pembelajaran.

#### c. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan menciptakan suasana baru dalam proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar dalam mata pelajaran dasar – dasar konstruksi bangunan.

## **1.7 Struktur Organisasi Skripsi**

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan selanjutnya, maka penulis membuat kerangka penulisan dengan sistematika sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi penjelasan latar belakang tentang minat belajar dan media pembelajaran *Wordwall*, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penelitian.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Berisi teori dasar atau pembahasan literatur yakni: tinjauan tentang media pembelajaran, tinjauan tentang platform *Wordwall*, tinjauan tentang minat belajar, dan tinjauan tentang mata pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung. Selain itu, pada bab ini membahas kerangka berpikir, dan hipotesis tindakan.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Berisi desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

### **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Berisi mengenai pembahasan berupa analisis data deskriptif yang ditemukan peneliti selama penelitian, kemudian dibahas secara rinci dan menyeluruh sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Data yang diperoleh peneliti merupakan data berdasarkan metode penelitian yang digunakan.

### **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

Berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pada penelitian.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi sumber rujukan yang diambil dalam menunjang teori pada penelitian