

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

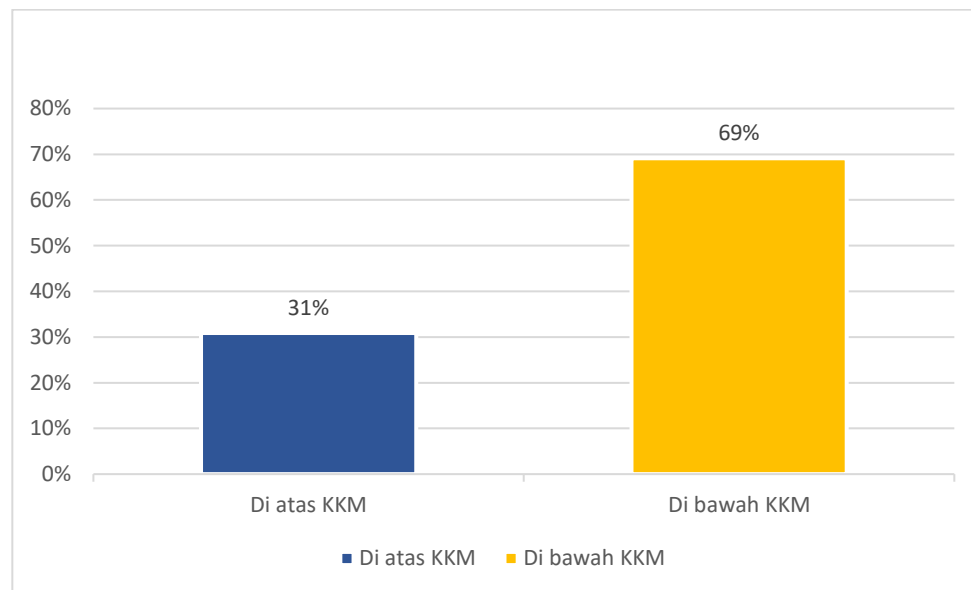
Pendidikan secara sederhana bertujuan untuk memajukan dan menumbuhkan mutu sumber daya manusia suatu negara. Pendidikan merupakan unsur yang menentukan tingkat kemajuan suatu negara. Pada setiap jenjang pendidikan, selain mengasah kemampuan kognitif siswa juga mengasah sikap dan keterampilan siswa yang diharapkan dapat siap untuk bekerja dengan optimal nantinya. Setelah selesai menempuh dunia pendidikan, peserta didik disiapkan untuk mampu terjun ke dunia kerja. Pembelajaran dan pengajaran di SMK ialah bagian dari sistem pendidikan untuk merancang lulusannya agar mampu bekerja pada suatu kelompok pekerjaan (Salindeho-T, 2007)

Sekolah menengah pendidikan mengutamakan kemampuan siswa untuk mencukupi lapangan kerja dan menumbuhkan sikap profesional, sedangkan sekolah kejuruan membekali siswa dengan keahlian khusus sehingga mereka dapat bekerja sesuai dengan keahliannya setelah lulus. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki program keahlian pariwisata. Pariwisata telah menjadi bagian penting dari kehidupan modern sebagai cara untuk menghilangkan kejenuhan dari rutinitas pekerjaan. Wisatawan terus meningkat setiap tahunnya (Agustin et al., 2014). Jumlah wisatawan yang meningkat menyebabkan peningkatan kebutuhan untuk berbagai komoditas pariwisata seperti hotel, restoran, dan transportasi. Secara umum, hotel adalah jenis akomodasi yang menawarkan penginapan, makan, dan minuman, serta layanan lainnya kepada orang-orang secara komersial. Hal ini dikarenakan hotel menyediakan berbagai layanan jasa, tentunya hotel membutuhkan banyak sumber daya manusia dalam mencapai tujuannya.

Salah satu sekolah kejuruan resmi yang terletak di Kabupaten Bandung Barat adalah SMK 45 Lembang. Program keahlian di SMK 45 Lembang termasuk Bisnis Daring dan Pemasaran, Tata Busana, Layanan Kesehatan, dan Perhotelan. Kesehatan dan keselamatan kerja adalah salah satu fokus dari program keahlian

perhotelan. Mata pelajaran ini diterima oleh siswa ketika mereka menginjak kelas X. Pada dasarnya, itu membahas dasar-dasar kesehatan, keselamatan, dan keamanan bekerja. Mata pelajaran ini memiliki beberapa keterampilan dasar dan banyak teori yang harus dikuasai siswa. Peningkatan hasil belajar mata pelajaran ini adalah salah satu cara untuk menangani masalah ini.

Mata pelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3K) sangat membantu siswa baik saat mereka bekerja maupun sebagai pengusaha. Ini bertujuan untuk mengurangi kecelakaan kerja dan penyakit yang disebabkan oleh lingkungan kerja. Caranya adalah dengan mengetahui apa yang dapat menyebabkan kecelakaan kerja dan bagaimana mengantisipasi hal-hal yang berbahaya (Muhammad, 2017). Industri hotel sangat membutuhkan keselamatan dan kesehatan kerja karena dapat mengurangi motivasi dan produktivitas. Hal ini menjadikan mata pelajaran ini sangat penting bagi siswa jurusan perhotelan saat mereka bekerja nanti. Ini berarti bahwa siswa harus mencapai hasil belajar yang baik dalam bidang kesehatan dan keselamatan kerja. Ini bertujuan untuk mengurangi kecelakaan kerja dan penyakit yang disebabkan oleh lingkungan kerja.



Gambar 1. 1 Persentase Nilai ASAS

Berdasarkan hasil pra observasi di tempat peneliti melakukan penelitian yaitu SMK 45 Lembang, peneliti mendapatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kesehatan dan keselamatan kerja masih rendah. Hal ini diketahui dari presentase rata-rata nilai ASAS yang didapatkan oleh para peserta didik masih berada di bawah KKM. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu inovasi yang kurang dan penetapan media pembelajaran pada saat dilakukannya pengajaran di dalam kelas. Hal ini mengakibatkan pada saat dilakukannya pelaksanaan pembelajaran, peserta didik merasa jenuh dan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran mata pelajaran tersebut, prosesnya menjadi kurang menarik sehingga motivasi peserta didik berkurang dan berdampak pada turunnya hasil belajar pada mata pelajaran kesehatan dan keselamatan kerja ini.

Untuk mengatasi masalah ini, perlu ada langkah baru yang membantu siswa mencapai hasil belajar yang sesuai dalam pembelajaran. Salah satu langkah baru yang dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Semua alat fisik dirancang untuk membangun interaksi dan menyampaikan data. Bisa membantu pelaksanaan pembelajaran dan prestasi siswa untuk mencapai tujuan dan sasaran pembelajaran (Andini et al., 2023).

Hasil belajar ialah kemampuan yang dimiliki siswa setelah proses belajar mengajar. Aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik termasuk dalam kategori pengalaman yang diterima siswa (Hutapea, 2019). Hasil belajar merupakan sesuatu yang fundamental dalam suatu pembelajaran. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi salah satu hal yang diharapkan oleh seorang peserta didik dan guru setelah proses pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu komponen untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Wordwall adalah media pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi siswa dalam belajar karena memiliki berbagai fitur permainan edukatif (Maghfiroh et al., 2018). Salah satu aplikasi yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pengajaran di kelas adalah *Wordwall*. Beberapa keunggulan aplikasi adalah kemampuan untuk

Nisa Nurfatimah, 2024

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN KESEHATAN DAN KESELAMATAN KERJA DI SMK 45 LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menyajikan berbagai fitur gratis dengan berbagai template yang mencakup quiz, crossword, kartu acak, dan opsi lainnya. Aplikasi ini memiliki fitur gratis dan dapat dikirim melalui Google Classroom, WhatsApp, dan platform lainnya. Sangat mungkin bahwa aplikasi *Wordwall* ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas X Jurusan Perhotelan, terutama pada mata pelajaran Prosedur Kesehatan, Keselamatan, dan Keamanan dalam Bekerja.

Beberapa penelitian yang sama dengan pengaruh *Wordwall* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar yang sudah dilakukan sebelumnya diantaranya (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022) membahas pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* quiz terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. (Sari et al., 2021) membahas pengaruh game *Wordwall* terhadap hasil belajar sejarah kelas X MIPA SMA 2 Lubuk Basung. (Andini et al., 2023) membahas pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar pada mata materi sistem periodik.

Paparan di atas merupakan sebuah latar belakang masalah yang membuahkan sebuah penelitian. Maka dari itu, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Kesehatan dan Keselamatan Kerja di SMK 45 Lembang”.

1.2 Batasan Masalah

1. Media pembelajaran yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Wordwall*,
2. Pengukuran hasil belajar didasari dengan indikator pada ranah kognitif,
3. Materi pembelajaran yang dibagikan dan diujikan pada peserta didik adalah kesehatan dan keselamatan kerja, jenis-jenis pembersih, dan penyakit akibat kerja.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

1. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar mata pelajaran kesehatan dan keselamatan kerja kelas X Perhotelan di SMK 45 Lembang?
2. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran kesehatan dan keselamatan kerja kelas X Perhotelan di SMK 45 Lembang?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar dari pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* di kelas eksperimen dan pembelajaran dengan menggunakan media konvensional di kelas kontrol?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Wordwall* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja kelas X Perhotelan di SMK 45 Lembang.
2. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran kesehatan dan keselamatan kerja kelas X Perhotelan di SMK 45 Lembang.
3. Untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja kelas X Perhotelan di SMK 45 Lembang.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dipaparkan oleh peneliti, adapun manfaat dalam penelitian sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi mengenai manfaat dari aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Kesehatan, Keselamatan, dan Keamanan di Tempat Kerja.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Peneliti berharap Penelitian ini dapat membantu mendorong partisipasi SMK 45 Lembang dalam meningkatkan dan mengembangkan kualitas media pembelajaran berbasis teknologi.

b. Bagi Guru

1. Para pengajar dapat menggunakan media pembelajaran ini sebagai acuan dalam peningkatan kualitas pembelajaran
2. *Wordwall* menjadi inovasi sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh para guru dalam meningkatkan hasil belajar.

c. Bagi Peserta Didik

Peneliti berharap dapat hasil dari penelitian ini bisa memberikan solusi alternatif untuk mempermudah para peserta didik dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* dalam belajar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berharap penelitian ini dapat membantu peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian dengan memperluas kegiatan pengembangan pada tahap rancangan program dan mampu menguji efektivitas dari program tersebut untuk menemukan kebatuan dari topik penelitian.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur penelitian disediakan untuk memungkinkan membuat karya ilmiah secara sistematis dengan cara yang tepat sasaran dan sistematis. Dengan demikian, disajikan tulisan disertasi yang masing-masing terdiri dari 5 bab.

Bab I dimulai dengan pendahuluan studi. Penjelasan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, keterbatasan masalah, keuntungan penulisan disertasi, dan sistematika penulisan disertasi dibahas dalam bagian ini.

Bab II penelitian mengandung tinjauan teori yang mendukung pertanyaan penelitian.

Bab III membahas metode dan desain penelitian yang digunakan, definisi operasional, sampel, dan waktu penelitian, instrumen penelitian, dan metode metode pengumpulan analisis data.

Bab IV membahas hasil yang telah didapatkan serta pembahasannya setelah pengambilan data.

Bab V isi dari bab ini mencakup kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi dari temuan penelitian.

1.7 Peneliti Terdahulu

Nama Peneliti	Judul	Tahun	Metode	Hasil
Alfina Hidayaty, Mahwar Qurbaniah, dan Anandita Eka Setiadi (Hidayaty et al., 2022)	The Influence of <i>Wordwall</i> on Student's Interest and Learning Outcomes	2022	Kuantitatif	Penggunaan media pembelajaran <i>Wordwall</i> berdampak positif terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa. Hal ini didukung oleh rata-rata hasil minat belajar dan nilai hasil belajar yang diperoleh, serta hasil uji Effect Size yang menunjukkan pengaruh perlakuan yang tinggi.
Nurul Maulia Agusti dan	Media Pembelajaran	2022	Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa

Aslam (Agusti & Aslam, 2022)	Aplikasi <i>Wordwall</i> terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar			<i>Wordwall</i> merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan dengan baik untuk mengajar di sekolah dasar, terutama dalam mata pelajaran IPA.
Sakinata Maulidina Minarta dan Heni Purwa Pamungkas (Minarta & Pamungkas, 2022)	Efektivitas Media Pembelajaran Media <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa MAN 1 Lamongan	2022	Kuantitatif	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan penggunaan media pembelajaran <i>Wordwall</i> pada pembelajaran Ekonomi di kelas memengaruhi hasil belajar siswa XI IPS 1 MAN 1 Lamongan
Ayu Andini, Luki Yunita, dan Dedi Irwandi (Andini et al., 2023)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> terhadap Hasil Belajar Siswa	2023	Kuantitatif	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>Wordwall</i> terhadap

Nisa Nurfatimah, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
KESEHATAN DAN KESELAMATAN KERJA DI SMK 45 LEMBANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	pda Materi Sistem Periodik Unsur			hasil belajar siswa pada materi Sistem Periodik Unsur
Yasi Rahajeng, Anindyajati, dan Abdul salim Choiri (Anindyajati & Choiri, 2017)	The Effectiveness of Using <i>Wordwall</i> Media to Inscreease Science-based Vocabulary of Students with Hearing Impairment	2017	Kuantitatif	Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa media <i>Wordwall</i> efektif meningkatkan kosakata berbasis sains pada siswa tunarugu kelas III SDLB-B YRTRW Surakarta tahun pelajaran 2015-2016
Rozi Novita Sari, Ranti Nazmi, dan Zulfa (Sari et al., 2021)	Pengaruh Game <i>Wordwall</i> terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X MIPA SMS 2 Lubuk Basung	2021	Kuantitatif	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media <i>game</i> kuis berbasis <i>android (Wordwall)</i> terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA di SMA N 2 Lubuk Basung.
Khofifah Indra Sukam dan Trisni	Pengaruh Penggunaan Media Interaktif	2022	Kuantitatif	Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh

Nisa Nurfatimah, 2024

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN KESEHATAN DAN KESELAMATAN KERJA DI SMK 45 LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Handayani (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022)	Berbasis <i>Wordwall</i> Quiz terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar			dari Penggunaan Media Interaktif Berbasis <i>Wordwall</i> Quiz terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar
Arif Agus Mujahidin, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andaini, dan Windy Aprillia (Mujahidin et al., 2012)	Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (<i>Quizizz</i> , <i>Sway</i> , dan <i>Wordwall</i>) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti	2012	Kualitatif	Hasil dari penelitian ini adalah terdapat manfaat dari Media Pembelajaran Daring (<i>Quizizz</i> , <i>Sway</i> , dan <i>Wordwall</i>) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti
Siti Faizatun Nissa dan Novida Renoningtyas	Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran	2022	Kuantitatif	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada

Nisa Nurfatimah, 2024

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN KESEHATAN DAN KESELAMATAN KERJA DI SMK 45 LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	Tematik di Sekolah Dasar			
Umi Latifah (Latifah & Damayanti, 2022)	Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Platform <i>Wordwall Net</i> untuk siswa kelas II Sekolah Dasar	2022	<i>Research and Development</i> (R&D)	Hasil dari penelitian ini adalah kevalidan dari alat evaluasi <i>Wordwall</i> memiliki presentase kevalidan 89% dan materi 85%, kualitas kepraktisan alat evaluasi <i>Wordwall</i> dapat dilihat dari presentase angket yang dibagikan kepada siswa dengan nilai 98% dan dari respon dari guru 100%, dan kualitas keefektifan dari alat evaluasi <i>Wordwall</i> berkualitas tinggi dilihat dari nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .
Efrida Dwi Rochmada (Dwi Rochmada, 2022)	Pengembangan <i>Game</i> edukasi <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran IPS Materi	2022	<i>Research and Development</i> (R&D)	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran <i>game</i> edukasi

Nisa Nurfatimah, 2024

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN KESEHATAN DAN KESELAMATAN KERJA DI SMK 45 LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar			<i>Wordwall</i> mendapatkan skor sebesar 89,3%. Artinya <i>Wordwall</i> layak untuk diujicobakan.
--	---	--	--	--

<p>N.K.T.A. Swari (Swari, 2023)</p>	<p><i>Wordwall As A Learning Media to Increase Students Reading Interest</i></p>	<p>2023</p>	<p><i>Research and Development (R&D)</i></p>	<p>Platform <i>Wordwall</i> dapat digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa dengan memilih kegiatan belajar yang sesuai untuk siswa. Media atau permainan ini dapat melacak kemajuan dan kemahiran siswa. Akibatnya, siswa mendapat manfaat dari aplikasi ini. Siswa akan lebih menyenangkan belajar online jika mereka menggunakan aplikasi ini. Guru juga lebih mudah untuk memeriksa pekerjaan siswa, dan mereka tidak perlu memeriksanya satu per satu</p>
---	--	-------------	--	--

Tabel 1. 1 Peneliti Terdahulu