

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sebagai fondasi utama perlu diperhatikan bagi suatu negara karena generasi muda akan menjadi penerus bangsa yang bergantung terhadap kualitas pendidikan yang diberikan. pendidikan merupakan faktor utama yang dapat memberikan fasilitas belajar yang berkualitas dan dapat mengembangkan keterampilan, pengetahuan, karakteristik, tanggung jawab, dan tantangan global yang sedang dihadapi seiring dengan perkembangan zaman. Menurut Undang-undang nomor 20 tahun 2003, pendidikan upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suatu proses kegiatan belajar mengajar dimana siswa dapat ikut secara aktif dapat menumbuhkan potensi diri, membentuk kepribadian, mengasah kecerdasan, serta meningkatkan keterampilan yang diperlukan oleh setiap siswa dan mengikuti perkembangan apa yang dibutuhkan pada era saat ini.

Akan tetapi pada saat ini terdapat berbagai masalah yang sedang dihadapi dalam perolehan hasil belajar. Tidak sedikit siswa mengalami kendala dalam memahami materi, kurang percaya diri untuk mengekspresikan hasil taksiranya, atau pun menjawab pertanyaan secara langsung, kurang jelasnya intonasi atau vokal ketika guru menyampaikan materi sehingga rendahnya hasil belajar yang diperoleh. Hasil belajar yang rendah merupakan salah satu masalah utama dalam proses pembelajaran, penurunan hasil belajar ini dapat mempengaruhi perkembangan dan potensi siswa. Rendahnya hasil belajar ini dapat dipengaruhi dari berbagai faktor diantaranya siswa tidak tertarik terhadap materi, tidak fokusnya terhadap pemaparan, sulitnya siswa untuk memahami materi, tidak tertangkapnya poin utama terhadap materi yang diberikan, kegiatan pembelajaran yang hanya tertuju pada guru sehingga kurangnya interaksi antara tenaga pendidik dan siswa sehingga siswa menjadi pasif dalam pembelajaran, dan tidak memperhatikan guru.

Hasil belajar merupakan perolehan hasil yang dicapai pada setiap individu dilakukan dengan usaha dan dalam waktu yang relevan lama sehingga perolehan hasil belajar setiap individu mengalami peningkatan dan pengetahuan dari kegiatan belajar baik melalui kegiatan langsung maupun tidak langsung, pencapaian hasil belajar dapat dinilai hasil evaluasi (Rahman, 2021). Capaian hasil belajar merupakan cerminan proses yang didapatkan melalui hasil usaha dari berbagai ujian dan tugas-tugas, keaktifan ketika didalam kelas dan lain sebagainya. Berbagai anggapan yang cukup umum sering muncul bahwa tidak sepenuhnya pendidikan diukur oleh nilai yang terdapat dalam raport atau hasil dari ijazah, melainkan dilihat dari keberhasilan yang diukur pada aspek kognitif hal tersebut tercermin melalui perolehan hasil belajar siswa (Dakhi, 2020). Hasil belajar ini merupakan cerminan kemampuan yang diraih siswa serta untuk mengukur keberhasilan pada suatu pembelajaran yang diaplikasikan oleh guru ketika di kelas, hasil belajar sebagai aspek perubahan yang terjadi pada siswa melalui proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya pengetahuan tapi juga mengetahui perubahan perilaku, keterampilan dan sikap dari beberapa faktor lain yang bisa berimbas pada hasil belajar.

Maka dari itu untuk mendukung dalam keterlaksanaanya pendidikan diperlukannya perbaikan ataupun pengembangan untuk meningkatkan mutu dalam pendidikan. Peningkatan mutu ini dapat dilakukan dengan cara pengelolaan pembelajaran yang mampu menciptakan suasana kelas yang optimal dengan menggunakan media pembelajaran atraktif agar siswa dapat termotivasi serta dapat mengemabangkan kemampuan pada setiap siswa dan dapat berdampak pada perolehan hasil belajar.

Berbagai macam media pembelajaran yang ada dalam perkembangan teknologi ini sebagai cara meningkatkan kualitas pendidikan dan meningkatkan kondusifitas dalam proses pengelolaan kelas terhadap pemahaman siswa dalam pemahaman materi pembelajaran yang telah disampaikan. Pengelolaan pembelajaran dalam kelas merupakan hal utama dalam menciptakan suasana belajar bagi siswa untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pemahaman yang ditangkap oleh siswa ketika pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat dimanfaatkan tenaga pendidik sebagai perantara untuk mengimplementasikan materi dengan baik dan efisien, tidak hanya itu media pembelajaran bukan hanya mendukung tenaga pendidik untuk menyampaikan materi tetapi dapat dijadikan sarana sumber belajar (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Dengan meningkatnya interaksi dan minat belajar siswa maka hasil belajar yang didapatkan juga akan meningkat, karena semakin menariknya penyampaian pembelajaran akan memberikan warna baru dalam interaktif dan komunikatif antara tenaga pendidik dan siswa, maka akan semakin tingginya kemungkinan materi yang diserap dan dipahami oleh siswa. Dengan adanya inovasi baru dalam penyampaian media pembelajaran maka tenaga pendidik dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang disajikan oleh teknologi terbaru sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh tenaga pendidik dalam kelas. dengan adanya media pembelajaran dalam kelas nantinya akan memberikan interaksi dan komunikasi yang menarik antara tenaga pendidik dan siswa dalam pembelajaran yang sedang berlangsung dan membuat siswa lebih aktif lagi.

Berdasarkan perolehan hasil pengamatan di SMK Negeri 1 Cilaku Cianjur, khususnya pada mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung kompetensi keahlian tiga, ditemukannya berbagai permasalahan dalam proses kegiatan pembelajaran bahwa siswa tidak fokus terhadap materi sehingga siswa tidak dapat menarik kesimpulan atau mengetahui poin penting dalam pemaparan yang disampaikan, dan siswa tidak tertarik terhadap materi yang sedang dipelajari. Kegiatan pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan metode ceramah saja dan hanya tertuju pada guru yang menyampaikan materi, hal ini mengakibatkan kurangnya interaksi antara siswa dan guru serta dapat membuat siswa merasa bosan karena menganggap pelajaran yang monoton, kurang menariknya pembelajaran, kurang semangat terhadap materi yang dipelajari, sehingga sulitnya siswa untuk memahami materi karena tidak adanya gambar atau ilustrasi yang dapat diilustrasikan oleh siswa. pembelajaran yang berfokus pada tenaga pendidik, belum maksimalnya tenaga pendidik dalam menggunakan teknologi ini membuat siswa pasif dalam pembelajaran, tidak memperhatikan guru, dan siswa sangat ketergantungan

Ananda Ayu Retno Putri, 2025

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK NEGERI 1 CILAKU CIANJUR

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

terhadap guru yang terus-menerus dengan memberikan materi yang disampaikan di kelas siswa tidak mau mencari tahu sumber atau referensi lain selain pembelajaran di dalam kelas sehingga dapat mempengaruhi perolehan hasil belajar. Maka dari itu dengan adanya perkembangan teknologi dapat diterapkannya model pembelajaran yang baru, yang dapat diaplikasikan di kelas agar dapat menciptakan lingkungan yang baru serta dapat menarik siswa dalam ikut serta pada pemaparan yang sedang dipelajari dan siswa dapat antusias ikut serta dalam kegiatan belajar yang dapat mendorong motivasi belajar siswa serta dapat memaksimalkan hasil belajar yang akan diperoleh.

Dengan adanya berbagai macam media pembelajaran dapat digunakan oleh tenaga pendidik untuk membantu dalam penyampaian pembelajaran yang akan disampaikan. Salah satunya dapat menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. *Wordwall* adalah media pembelajaran berbasis web dalam bentuk games sederhana dimana siswa diikutsertakan untuk melaksanakan perintah serta menentukan jawaban yang tepat melalui pemilihan objek yang disediakan, serta aplikasi ini mudah dipahami dalam penggunaannya (Minarta & Pamungkas, 2022). Media pembelajaran *Wordwall* adalah perangkat lunak yang disajikan dalam web yang menggunakan internet sebagai media pembelajaran interaktif, *Wordwall* ini menyajikan berbagai template permainan yang bisa digunakan sebagai media dan alat evaluasi pembelajaran terdiri dari berbagai fitur menarik seperti teka-teki, penyusunan kata, mencocokkan kata serta masih banyak lagi.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini terbagi menjadi dua poin yakni identifikasi masalah serta rumusan masalah yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan berbagai masalah yang telah disampaikan, maka terdapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih belum maksimalnya dalam pemanfaatan dalam penggunaan teknologi media pembelajaran yang tersedia dalam dunia pendidikan.

2. Masih banyaknya guru yang tidak tahu bahwa ada aplikasi *Wordwall* dapat menjadi media pembelajaran sebagai alat bantu guru ketika menyampaikan pembelajaran.
3. Kurang menariknya pembelajaran yang disampaikan sehingga siswa merasa jenuh ketika pembelajaran berlangsung.
4. Kurangnya hasil belajar yang diperoleh ketika pembelajaran berlangsung dari materi telah disampaikan.
5. Tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam menangkap materi pembelajaran yang telah disampaikan.
6. Masih kurang percaya diri siswa dalam menyampaikan pendapat ataupun menjawab pertanyaan secara langsung.
7. Intonasi atau vokal yang kurang jelas dapat mempengaruhi penyerapan materi ketika pembelajaran sehingga siswa masih kurang dalam memahami pembelajarannya.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka berbagai masalah yang terdapat dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran penerapan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung (KUG) pada kelas XI Kompetensi Keahlian DPIB?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung (KUG) pada kelas XI Kompetensi Keahlian DPIB di SMKN 1 Cilaku Cianjur?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar setelah dilaksanakannya penerapan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung (KUG) pada kelas XI Kompetensi Keahlian DPIB?

1.3 Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini bertujuan untuk menemukan solusi pada permasalahan yang telah dirumuskan, dengan tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran penerapan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung (KUG) pada kelas XI Kompetensi Keahlian DPIB.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung (KUG) pada kelas XI Kompetensi Keahlian DPIB di SMKN 1 Cilaku Cianjur.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah dilaksanakannya penerapan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung (KUG) pada kelas XI Kompetensi Keahlian DPIB.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat baik dari segi praktis ataupun teoritis. Berikut ini manfaat penelitian

1. Manfaat praktis, penelitian ini dapat bermanfaat untuk guru di sekolah. Guru dapat menggunakan media pembelajaran tambahan yakni menggunakan media *Wordwall* ketika pembelajaran berlangsung untuk memberikan pembelajaran yang interaktif antara guru dan siswa, dan dapat mendorong semangat siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Manfaat teoritis, dengan adanya penelitian ini dapat memberikan wawasan mengenai media tambahan pembelajaran *Wordwall* dan cara menggunakan media ini. Serta memberikan manfaat dalam perkembangan teknologi yang dapat digunakan pada bidang pendidikan.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada penelitian ini terdapat keterbatasan yang ditetapkan dalam penelitian maka peneliti membatasi penelitian agar lebih jelas dan terarah, dengan itu penelitian dilakukan untuk memfokuskan penelitian pada masalah-masalah yang ini diselesaikan diantaranya:

1. Penelitian ini hanya diterapkan pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung konsentrasi keahlian (KK3)

2. Subjek pada penelitian ini kelas XI DPIB 1 SMKN 1 Cilaku Cianjur
3. Penelitian ini juga menitikberatkan pada hasil belajar siswa yang didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilaksanakan.
4. Penelitian ini berfokus pada penerapan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung.
5. Desain dalam penelitian menggunakan *One Group pretest-posttest Design*