

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Kemajuan teknologi pada jaman 4.0 semakin berkembang dan media pembelajaran yang dipakai akan semakin beragam. Sangat penting penggunaan teknologi pembelajaran agar dapat menyesuaikan dengan materi yang digunakan melalui media pembelajaran. Karena melalui teknologi pembelajaran peserta didik akan lebih mengerti dan peserta didik menerima informasi akan lebih baik. Bahwasannya teknologi dalam pembelajaran sangat besar kontribusi untuk meningkatkan antusias peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran harus memiliki tujuan tepat sasaran dan sarana prasarana menyesuaikan dengan kondisi peserta didik (Miftah, 2013, hlm. 96).

Bahwasannya dalam pembelajaran masih seringnya satu arah atau berpusat pada guru mata pelajaran. Akan hal itu masih kurangnya memperhatikan dari keterampilan peserta didik dan individu yang kreatif dikarenakan masih menekankan pada aspek pengetahuannya. Dari hal tersebut peserta didik mengetahui dari segi pengetahuannya, tetapi kurangnya keterampilan dalam diri peserta didik sehingga membutuhkan yang namanya pendekatan saintifik dalam pembelajaran.

Bahwa pembelajaran yaitu proses dari penambahan kemampuan peserta didik dan informasi. Dimana dari penyampaian informasi dengan mudah dan menyenangkan apalagi dalam mata pelajaran geografi membuat peserta didik menjadi interaktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu dalam mata pelajaran geografi seorang guru harus memiliki rasa ingin tahu dan kreativitas dalam membangun pembelajaran. Apalagi dalam pembelajaran geografi penyampaian sebuah materi membutuhkan kreativitas dan media yang digunakan untuk menunjang efektivitas pembelajaran peserta didik. Bahwasannya dalam mata pelajaran geografi masih dianggap sebagai mata pelajaran yang menantang dan memiliki tingkat kesukaran, maka dengan penggunaan media memiliki tujuan untuk ikut aktif dalam pembelajaran geografi bagi peserta didik Sumarni (2015: 3 dalam Waty, Sumarmi, & Susilo, 2018).

Bahwa dalam pembelajaran didalamnya yang memuat unsur atau komponen

model pembelajarn, metode pembelajaran, alat bantu dalam pembelajaran serta penilaian yang memiliki tujuan pembelajaran yang telah diciptakan. Bahwasannya media pembelajaran atau sebagai alat bantu dalam pembelajaran menjadi hal penting terlaksananya pembelajaran yang tidak bisa dipisahkan ketika proses pembelajaran berlangsung. Metode pembelajaran yang sering digunakan itu di dalam kelas oleh guru yaitu metode ceramah, tetapi metode pembelajaran itu tidak hanya ceramah saja melainkan banyak metode pembelajaran, seperti *Quis Team*, *Problem based Learning*, *Discovery Learning*, dan lainnya. Dari hal tersebut bahwa beberapa metode pembelajaran dalam penerapannya dapat menggunakan media pembelajaran ketika pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran juga berkaitan dengan kreativitas belajar peserta didik. Dengan adanya kreativitas peserta didik akan membangun atau mengembangkan kreativitas belajar peserta didik dengan media pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran berkaitan dengan kreativitas belajar peserta didik yang mana media pembelajaran merupakan hal penting dalam pengembangan kreativitas belajar peserta didik. Pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik dengan rasa ingin tahu yang tinggi merupakan ciri dalam kreativitas belajar peserta didik. Dimana dalam media pembelajaran yaitu untuk mempermudah dalam penyampaian atau pesan yang disampaikan. Salah satu media yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik yaitu menggunakan media interaktif dalam pembelajarannya (Rahmawati et al., 2019).

Kreativitas belajar peserta didik yaitu memiliki indikator yang dikategorikan sebagai individu yang memiliki potensi kreatif, yaitu 1. Hasrat ingin tahu yang tinggi, 2. Panjang akal 3. Memiliki rasa percaya diri dan mandiri, 4. Memiliki semangat bertanya dan berpendapat, 5. Cenderung menyukai tugas yang berat dan teliti Munandar (2004:98-99 dalam Tirtiana, 2013). Akan hal itu dari kreativitas belajar peserta didik dipengaruhi dari media atau metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajarannya dengan tujuan untuk meningkatkan antusias belajar dan mempengaruhi kreativitas belajar peserta didik (Kusmijati, 2014).

Situasi di SMAN 6 Bandung dalam pemanfaatan media pembelajaran masih kurang diperhatikan. Beberapa guru di SMAN 6 Bandung, salah satunya dalam

mata pelajaran geografi yang kurang mengembangkan kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran, seperti kebanyakan guru hanya memanfaatkan papan tulis saja dalam penyampaian materi di kelas sehingga peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Alfi, Sumarni, dan Amirudin (2016:597 dalam Waty et al., 2018) bahwasannya untuk pembelajaran saat ini membutuhkan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berfikir kritis. Dimana hal tersebut menjadi salah satu solusi dalam permasalahan kurangnya kreativitas belajar peserta didik dalam pembelajaran geografi.

Media pembelajaran yang digunakan oleh gurupun berdampak kepada kreativitas belajar peserta didik. Kreativitas belajar peserta didik di SMAN 6 Bandung masih kurang dikarenakan dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik tidak bisa secara instan. Kreativitas bisa dipelajari, tetapi lebih baik diberikan secara langsung kepada peserta didik. Dari hal tersebut peserta didik masih membutuhkan dorongan untuk memiliki rasa ingin tahu besar, kemandirian tinggi, mencari pengalaman baru, memiliki jiwa kritis, dan wawasan yang luas. Guru harus memiliki kreativitas tinggi dan mengajak peserta didik ikut andil dalam pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan kreativitas belajar peserta didik. Dalam ikut andilnyapun guru harus menggunakan media atau model yang dapat meningkatkan dari kreativitas individu peserta didik tersebut sehingga dapat menyukai tugas dan menyelesaikan masalah atau hal-hal yang kompleks.

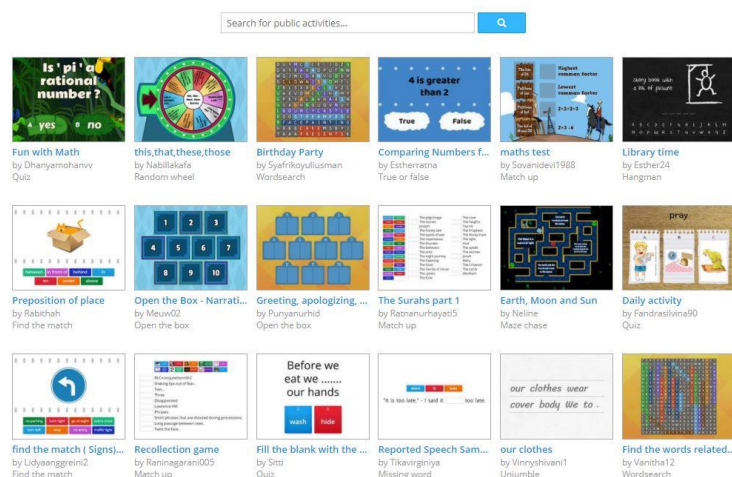
Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMAN 6 Bandung di dalam pembelajarannya yaitu memiliki beberapa masalah dalam pembelajaran Geografi. Masih banyak yang merasa keluhan dalam pembelajaran geografi yang membutuhkan interaktif dan aktif karena kurangnya media yang digunakan. Masih banyak yang dirasakan oleh peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif dan dijelaskan agar mudah dipahami. Media pembelajaran dapat merangsang dari pikiran peserta didik, perasaan, perhatian, rasa ingin tahu, dan kemampuan keteampilan belajar peserta didik dalam mendorong terjadinya proses belajar mengajar serta mengerjakan tugas (Budiarti, 2015).

Di dalam media interaktif yang mana berisikan animasi, suara, bahkan berisikan secara langsung dari gambar, suara, dan animasinya. Bahkan media sangat dibutuhkan untuk pembelajaran geografi karena mata pelajaran geografi

membutuhkan media atau gambar bahkan video untuk lebih memperjelas yang dijelaskan oleh guru mata pelajaran geografi dalam mengidentifikasi contoh dalam fenomena geografi. Apalagi untuk menunjukkan tempat lokasi, peta, citra dan persebaran dalam mata pelajaran geografi yang akan diterima informasinya bagi peserta didik. Dalam media interaktif juga lebih mempermudah karena penyampaian media seperti video, gambar, dan media *powerpoint* dapat menambah wawasan luas bagi peserta didik.

*Word wall* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas. Media ini dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosa kata, selain itu *Word wall* pun termasuk kedalam media visual yang membantu peserta didik mengingat hubungan antara satu kosa kata dengan kosa kata lainnya (Maghfiroh, 2018). Makadari itu dengan menggunakan *Word wall* sebagai media pembelajaran tidak hanya meningkatkan pengetahuan peserta didik, tetapi keterampilan peserta didik pun diperlukan. *Word wall* juga dalam mata pelajaran geografi dapat digunakan karena berdasarkan perkembangannya menjadi media interaktif dapat dihubungkan dengan kosa kata yang berhubungan dengan materi geografi seperti dalam menjodohkan, memasangkan, mencari kata yang hilang, game quiz, dan lainnya (Turohman, Mayora, & Yuliana, 2020).

Bahwa media interaktif *Word Wall* itu dapat dilihat berdasarkan gambar dibawah ini yang akan memperjelas dari penggunaan media interaktif *Word wall*.



Gambar 1.1 *Word Wall*

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siti Faizatun Nissa dan Novida Renoningtyas dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran

*Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar, menyatakan bahwa media *word wall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. Kelebihan *word wall* yaitu pengguna bisa mendapatkan pilihan dasar dan beberapa template dengan gratis. Permainan yang sudah pengguna buat di dalam *wordwall* pun dapat langsung dibagikan melalui beberapa platform lainnya seperti *whatsapp*, *google classroom*, ataupun lainnya. *Wordwall* ini menawarkan berbagai jenis permainan seperti *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Permainan yang sudah pengguna buat pun dapat langsung dicetak dalam bentuk PDF sehingga hal ini mengatasi kesulitan peserta didik yang terkendala pada jaringan (Nissa & Renoningtyas, 2021).

Penelitian lain yang mendukung juga terdapat dari Fauzia Turohmah, Elsa Mayori & Resna Yuliana Sari dengan judul Media pembelajaran *Word Wall* dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab, bahwa *word wall* dapat digunakan guru dalam pembelajaran menghafal kosa kata dan merupakan media interaktif yang dapat digunakan guru. *Word wall* ini digunakan sebagai salah satu alternatif menghafal dalam belajar dengan menggunakan kertas yang ditempel di dinding. Desain *word wall* dapat dibentuk sesuai dengan keinginan dan selera pengguna. Bahwasannya media *Word Wall* tempelan kata-kata di dinding dimana digunakan sesuai kebutuhan dan dalam pembelajaran mudah untuk diterapkan. Dari hal tersebut menghafalkan kosa-kata bahasa arab dapat efektif menggunakan media interaktif *word wall* (Turohman et al., 2020).

Berdasarkan penelitian lainnya yang mendukung dari Khusnul Magfiroh, dengan judul Penggunaan Media *Word Wall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda, Bahwa dalam 2 siklus tindakan dengan penggunaan media *word wall* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang dan hasil belajar siswa meningkat dari 42, 11 % menjadi 76,31%. Maka dengan penggunaan media *word wall* memperoleh peningkatan rata-rata nilai berdasarkan penggunaan media *word wall* tersebut (Magfiroh, 2018).

Penelitian yang relevan dengan penelitian terdahulu lainnya dari I gusti Putu Agung Arimbawa, dengan judul Penerapan *Word Wall* Game Quis Berpadukan

Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi. Bahwa game *word wall* dapat meningkatkan prestasi belajar biologi dan meningkatkan motivasi belajar biologi di kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Petang pada tahun pelajaran 2020/2021. Dari hal tersebut dapat dikatakan dengan penggunaan media *wordwall quiz* menjadi salah satu media interaktif dalam penggunaan media ketika pelaksanaan pembelajaran (Gusti, I, P, A, 2021)

Penelitian terdahulu lainnya dari Sulfi Purnamasari, dkk, dengan judul Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online *Word Wall*, bahwasannya dari penggunaan *word wall* peserta didik dapat dengan mudah mencari pelajaran dan materi karena di dalam *word wall* itu dapat digunakan dengan mudah serta telah di jelaskan dengan jelas sehingga pemanfaatan aplikasi berbasis situs web (*Word wall*) ini dapat efektif digunakan. Dimana dalam *word wall* peserta didik dapat mengerjakan sambil bermain games dan dapat mengefektifkan dalam belajar. Dari penggunaan media *word wall* dapat digunakan di berbagai mata pelajaran dan hasil serta tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan salah satu media interaktif ini (Purnamasari et al., n.d.)

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu tersebut peneliti mempunyai keyakinan dan mempercayai dari pengaruh media pembelajaran *Word wall* dapat mempengaruhi kreativitas belajar peserta didik dalam mata pelajaran geografi. Maka peneliti mengambil judul **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORD WALL TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMAN 6 BANDUNG.**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah di jelaskan sebelumnya, maka penelitian ini terdapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kreativitas belajar peserta didik pada pembelajaran Geografi di SMAN 6 Bandung?
2. Bagaimana penggunaan media *Word wall* kelas eksperimen dan media *quiziz* kelas kontrol pada pembelajaran geografi di SMAN 6 Bandung?

3. Bagaimana pengaruh penggunaan media *Word wall* terhadap kreativitas peserta didik pada pembelajaran geografi di SMAN 6 Bandung?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Secara umum, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media interaktif *Word wall* terhadap kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi.

#### **1.3.2 Tujuan Khusus**

Selain tujuan umum di atas, penelitian ini memiliki tujuan khusus yang ingin dicapai, yaitu:

1. Menganalisis kreativitas belajar peserta didik pada pembelajaran Geografi di SMAN 6 Bandung
2. Menganalisis penggunaan media *Word wall* dan *quiziz* pada pembelajaran geografi di SMAN 6 Bandung
3. Menganalisis pengaruh penggunaan media *Word wall* terhadap kreativitas peserta didik pembelajaran geografi geografi di SMAN 6 Bandung

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dibuat dengan harapan memberikan manfaat berupa sumbangan teoritis maupun praktis, yaitu :

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

- 1) Dapat mendukung secara empirik terhadap teori-teori yang berkaitan dengan media pembelajaran geografi .
- 2) Memberikan sumbangan pemikiran untuk penelitian selanjutnya dalam pengaruh media pembelajaran pada peserta didik.
- 3) Menjadi acuan untuk mengembangkan media interaktif *Word wall*
- 4) Diharapkan dapat memberikan ilmu lebih bagi penelitian selanjutnya.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat, sekolah dan pihak terkait:

- 1) Bagi peneliti mendapatkan pengalaman baru dan mengimplementasikan ilmu yang diperoleh dari bangku perkuliahan

- 2) Bagi sekolah yaitu dapat memberikan manfaat dan menjadi masukan untuk pembelajaran yang dapat memotivasi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan efisien.
- 3) Bagi peserta didik, dapat menambah pengalaman dalam belajar dengan media interaktif *Word wall* mempengaruhi motivasi dan kreativitas pembelajaran peserta didik dalam mata pelajaran geografi.
- 4) Bagi guru, menjadi masukan untuk pengembangan dari inovasi model pembelajaran dan evaluasi keberlangsungan dalam pembelajaran.

### **1.5 Sistematika Penelitian**

Urutan penelitian dalam penelitian ini meliputi :

- Bab I : Pendahuluan  
Bab ini memuat di dalamnya latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur penelitian
- BAB II : Kajian Pustaka  
Bab ini didalamnya yaitu terkandung tinjauan teori
- BAB III : Metode Penelitian  
Bab tiga ini didalamnya berisikan lokasi penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional, Kerangka berfikir, intrumen dan pengembangan instrumen serta teknik analisis data.
- BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan  
Bab empat ini yaitu berikan pemaparan dari data yang telah dianalisis dan pembahasan data dari hasil penelitian.
- BAB V : Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN