

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Era perkembangan teknologi Revolusi Industri 5.0 ini telah melaju sangat pesat yang membuat pekerjaan manusia jadi kian makin mudah. Dengan perkembangan teknologi itu juga dipengaruhi oleh perkembangan SDM (Sumber Daya Manusia) di dunia ini semakin terang terhadap pemahaman teknologi yang berkembang dari beberapa generasi. Pemahaman teknologi di beberapa kalangan generasi ada yang dilakukan dari dini dan ada yang tidak disesuaikan dengan keadaan internal dan juga pengawasan terhadap penggunaan teknologi tersebut. Penggunaan teknologi akhir-akhir ini sudah merambah ke dunia pendidikan di Indonesia. Walaupun belum merata ke seluruh daerah di Indonesia dengan berbagai keterbatasan namun sudah beberapa lokasi mulai pelan-pelan diterapkan.

Penggunaan teknologi pada bidang pendidikan sudah digunakan dari masa pandemi yang dilakukan dengan metode daring atau *online* memiliki berbagai efek yang ditimbulkan oleh para peserta didik. Dengan adanya metode tersebut, rumah adalah bagian dari proses belajar yang harus selalu didampingi oleh orang tua peserta didik. Akibat yang ditimbulkan adalah para peserta didik mengalami kejenuhan atau bosan dalam melakukan proses pembelajaran. Sehingga akan menyebabkan para peserta didik menjadi pribadi yang pasif dan kurang berkontribusi dalam pembelajaran. Perubahan cara ajar menjadi titik utama yang harus mengalami perubahan agar peserta didik lebih aktif. Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu alat yang dilakukan oleh guru untuk melakukan proses pembelajaran.

Menurut Surayya (2012), media pembelajaran adalah alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Pengaruh media pembelajaran dapat menjadi salah satu

penunjang untuk peserta didik lebih memahami dan senang terhadap pelajaran. Media pembelajaran yang inovatif, unik dan menarik akan menjadi pemicu peserta didik dalam menjalankan pembelajaran dengan semangat sesuai dengan proporsinya. Penggunaan media pembelajaran ini juga harus disesuaikan dengan kondisi dari peserta didik terkait dalam lingkup sosialnya terutama dalam hal pergaulan di sekitarnya.

Pada masa era revolusi industri ini, juga bisa dimanfaatkan untuk penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif untuk memikat minat belajar siswa. Masa kini, teknologi sudah mulai dapat disentuh oleh berbagai macam kalangan usia baik itu pada tingkat dasar maupun menengah. Itulah sebabnya penggunaan media pembelajaran yang menggunakan atau berbasis teknologi ini dapat dianggap penting dalam proses pembelajaran para peserta didik. Terutama pada anak tingkat SMA yang zaman sekarang mungkin sudah mengerti dan paham akan perkembangan teknologi. Pada sub materi persebaran kebudayaan Indonesia ini bisa dikatakan sebagai materi yang menarik untuk dibuat ke dalam bentuk sebuah media pembelajaran yang lebih menarik dengan berbasis teknologi melalui web *Wordwall*. Dengan berbagai cara penyampaian materi yang tersedia pada web tersebut, diharapkan bahwa minat dan hasil belajar siswa dapat meningkat dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

*Wordwall* adalah suatu media pembelajaran yang berbasis pada *website* yang diintegrasikan dengan gawai dan komputer atau *laptop*. *Website* ini merupakan media pembelajaran yang interaktif kepada siswa yang memiliki sistem seperti permainan atau *game* yang dimainkan secara *online* atau terhubung dengan koneksi internet. *Wordwall* ini sendiri juga memiliki berbagai jenis variasi terhadap pemilihan *game* atau media pembelajaran *quiz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah. *Website* ini juga menyediakan terhadap jenis variasi game yang jauh lebih beragam namun dengan cara berbayar atau berlangganan tiap bulannya untuk mendapatkan beberapa keuntungan dan *update* yang memberikan kemudahan terhadap

penggunanya. Dari keuntungan tersebut dapat digunakan untuk membuat macam-macam *games* dan juga menambah keuntungan yang tidak dapat didapatkan di kategori non-berbayar.

Media Pembelajaran *Wordwall* ini memang masih belum banyak didengar oleh banyak peserta didik, terutama di SMAN 51 Jakarta. Dalam observasi yang dilakukan selama program PKM, banyak peserta didik mengungkapkan apa saja penyebab mereka kurang memiliki daya tarik dalam pembelajaran. Banyak dari mereka merasa bosan terhadap cara mengajar beberapa guru, lalu kurangnya interaktif antara peserta didik dan guru sehingga mereka kurang responsif dan cenderung pasif terhadap proses pembelajaran. Ditemukan juga pada kelas sampel penelitian ini memiliki nilai kognitif pada nilai penilaian akhir semester pada mata pelajaran geografi dapat terlihat belum tuntas KKM. Data nilai tersebut dapat dilihat di bawah sebagai berikut;

**Tabel 1. Data nilai rata-rata PAS kelas XI IPS**

No.	Kelas	Nilai rata-rata kelas
1.	XI IPS 1	52,23
2.	XI IPS 2	65,28
3.	XI IPS 3	54,67
4.	XI IPS 4	64,92

**Sumber :** *Data Sekolah PAS Geografi XI IPS SMAN 51 Jakarta*

Nilai tersebut merupakan nilai hasil murni sebelum pelaksanaan remedial dan belum tuntas terhadap batas dari nilai KKM yaitu sebesar 75. Hasil belajar kognitif tersebutlah yang menjadi salah satu latarbelakang peneliti untuk melakukan peneliti ini. Oleh karena itu, diharapkan pada penelitian ini, tujuan terhadap penelitian dapat terjawab dan memecahkan masalah pada peserta didik terkait proses pemahaman dalam pembelajaran yang mempengaruhi terhadap hasil belajar mereka. Diharapkan penelitian ini memberikan referensi terhadap para guru atau pengajar untuk kedepannya lebih memperhatikan terkait media pembelajaran demi membangun

suasana kelas belajar yang lebih aktif, responsif, interkatif dan kondusif. Dalam sistematis pembuatan *Wordwall* ini, diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan inspirasi untuk mendukung sistem pembelajaran yang menyokong penggunaan media pembelajaran secara digital yang memanfaatkan perkembangan teknologi yang dimana kita telah berada pada era revolusi industri 4.0.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Pada penelitian ini, ada beberapa identifikasi masalah yang dapat ditemukan untuk menemukan dasar awal terkait penelitian ini. Dengan adanya pengalaman observasi di lokasi tersebut ada penilaian secara langsung yang dapat diambil dalam mengidentifikasi permasalahan apa saja yang terjadi dalam hal peningkatan hasil belajar peserta didik. Ada beberapa identifikasi masalah yang dapat dijabarkan antara lain sebagai berikut ;

1. Peserta didik terlihat dan mengaggap bahwa mata pelajaran geografi adalah pelajaran yang sulit dipahami, kurang menarik, kurang menyenangkan. Beberapa dari pelajarannya lebih banyak berbentuk teori dan kurang variatif dalam segi visual dalam pembelajaran,
2. Pada saat penilaian sebelum-sebelumnya, peserta didik ditemukan dengan nilai atau hasil belajar yang kurang dan dibawah standar atau KKM, dan juga ditemukan masih banyaknya peserta didik yang selalu melakukan remedial,
3. Media pembelajaran yang digunakan sebelumnya dinilai masih belum cukup menarik dan cenderung membuat bosan, sehingga kosentrasi terhadap pelajaran menjadi terganggu dan pelajaran menjadi sulit ditangkap dan dipahami.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini yaitu, peneliti melakukan penelitian dengan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* via *website* yang digunakan dengan alat bantu *handphone* peserta didik pada kelas XI IPS 1 dan XI IPS

2 di SMAN 51 Jakarta pada mata pelajaran geografi, bab 2 Keragaman budaya Indonesia dan pada sub materi persebaran budaya di Indonesia dan pengaruh media pembelajaran tersebut dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Adapun beberapa rumusan masalah yang ditemukan peneliti pada penelitian ini antara lain sebagai berikut;

**1.4.1** Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Wordwall* berbasis *website* terhadap hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada materi Persebaran Budaya pada kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMA Negeri 51 Jakarta?

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Pada penelitian ini, ada beberapa manfaat yang didapat dan terdiri dari 2 yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

##### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

- Untuk Peneliti

Untuk peneliti dapat menambah wawasan yang dapat diaplikasikan pada pembelajaran mata pelajaran geografi,

- Untuk Pengajar

Untuk pengajar dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan pada pembelajaran mata pelajaran geografi

##### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis ini diharapkan pada peneliti untuk menambah wawasan dan pengetahuan baru terkait media pembelajaran modern berbasis teknologi *website* pada mata pelajaran geografi submateri persebaran budaya pada Kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2.