

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan kegiatan utama dalam proses pendidikan. Belajar adalah upaya sadar untuk mengubah sikap dan perilaku. Untuk mengubah perilaku, diperlukan motivasi. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, peserta didik harus memiliki motivasi belajar yang sangat tinggi saat kegiatan pelaksanaan pembelajaran. Seperti pendapat yang mengatakan bahwa Komunikasi interpersonal memegang peranan penting selama manusia masih memiliki emosi, karena komunikasi ini membuat manusia lebih akrab satu sama lain dan komunikasi ini berpotensi untuk mempengaruhi atau membujuk orang lain (Lily, 2013)

Memotivasi peserta didik dalam segala kegiatan pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran tertentu. Pembelajaran yang aktif dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar mereka. Menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menggunakan media yang menarik dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan mempermudah peserta didik dalam berkomunikasi dan memahami materi, serta meningkatkan hasil belajar.

Sekolah pada umumnya hanya mementingkan nilai akhir tanpa mempedulikan permasalahan belajar peserta didik. Akibatnya banyak peserta didik yang merasa jenuh dan malas saat mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Dalam proses pendidikan, guru perlu memahami situasi dan kebutuhan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran dan merangsang minat belajar. Guru harus memiliki peranan profesionalisme. Seperti yang sudah dijelaskan di Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Bab IV Guru pasal 10 ayat 1 bahwa kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogic, kompetensi kepriadian, kompetensi sosial, professional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Penelitian yang dilakukan oleh (Daula, 2017) dengan judul "*The Development of Computer-Based Learning Media At A Vocation High School*" mengatakan bahwa segala macam masalah dalam proses pembelajaran

harus diselaraskan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Menurut (Kustandi 2016:6) perkembangan media pembelajaran menuntut agar guru/ pengajar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Salah satu upaya guru untuk memotivasi peserta didik dan meningkatkan hasil belajar adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat, menyenangkan, dan efektif dapat membantu guru meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Selain itu media pembelajaran dapat menimbulkan semangat dan motivasi belajar yang tinggi serta dapat mempengaruhi psikologis peserta didik. Pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran juga dipengaruhi media pembelajarannya.

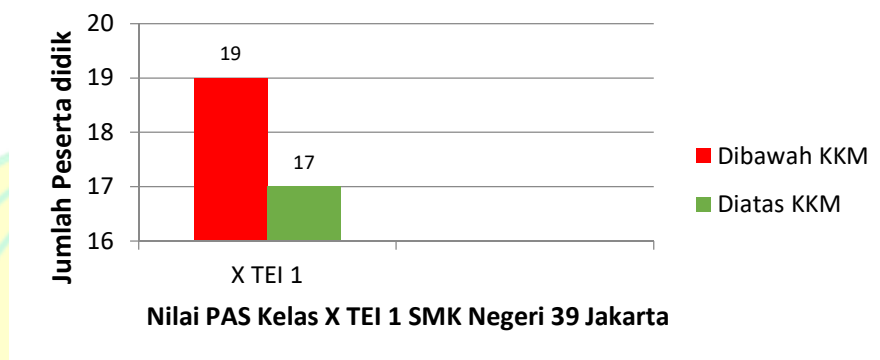
Media Pembelajaran adalah alat pembelajaran yang digunakan oleh seseorang dengan alat yang dirancang untuk memudahkan dalam pendistribusian materi ketika mengajar di sekolah. (Arif 2012:26) menyatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Penelitian yang dilakukan oleh (Priyambodo, 2014) dengan judul "*The Effect of Multimedia Based Learning in Chemistry Teaching and Learning on Students self Regulated Learning*" bahwa penggunaan multimedia based learning dalam pembelajaran yang dilakukan cukup meningkat, secara keseluruhan penerapan atau pembelajaran menggunakan media komputer meningkatkan motivasi peserta didik dan juga hasil belajar mereka juga ikut meningkat. Media pembelajaran dapat mendukung proses belajar peserta didik yang diharapkan dapat mencapai hasil belajar peserta didik yang berhasil. Alasan penggunaan media pendidikan dalam proses belajar peserta didik adalah sebagai berikut: Kelas menarik perhatian peserta didik, memotivasi mereka untuk belajar, materi dipahami dengan jelas oleh mereka, dan mereka mampu kuasai tujuan pembelajaran yang diajarkan hari itu. Metode yang digunakan di dalam kelas lebih beragam. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan kegiatan lain seperti video, foto, pertunjukan dan demonstrasi.

Pemilihan dan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran harus menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman serta

ilmu pengetahuan dan teknologi. Penelitian yang dilakukan oleh Sehat (Kurt, 2010) dengan judul *Technology use in Elementary Education in Turket: A Case Study* menyebutkan bahwa mengetahui apakah teknologi di sekolah menyebabkan sosial ketidaksetaraan adalah hal yang penting. Salah satu pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan laptop, komputer atau smartphone adalah penggunaan game edukasi dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran sudah ada, namun penggunaannya sebagai media pembelajaran masih sangat minim. Game education merupakan media belajar yang menyenangkan dan interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi dan dapat menimbulkan interaksi antar peserta didik. Media game memiliki fitur yang merangsang belajar peserta didik. Game atau permainan adalah kompetisi yang merangsang interaksi antar pemain dengan mengikuti aturan yang ada dan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan. Permainan sebagai media belajar yang dipadukan dengan materi penilaian atau pertanyaan diharapkan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik. Henry mengungkapkan pandangannya tentang dampak positif penggunaan game dalam kegiatan belajar, salah satunya adalah media bermain dapat membuat belajar menjadi menyenangkan dan menarik, game memberikan pemecahan masalah dan latihan logika.

Hasil observasi peneliti saat melakukan kegiatan PKM pada tahun ajaran 2021/2022 di SMK Negeri 39 Jakarta, pembelajaran yang memanfaatkan teknologi membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dan termotivasi dalam melakukan proses belajar. Saat melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran konvensional, peserta didik menjadi kurang termotivasi, seperti peserta didik yang mengantuk saat pembelajaran berlangsung, yang mengakibatkan peserta didik menjadi tidak paham materi pelajarannya yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang efektif yaitu media pembelajaran yang kurang menarik bagi peserta didik dan tidak memicu semangat belajar seperti PowerPoint, dan buku teks. Khususnya saat mata pelajaran Dasar Teknik Elektronika. Saat pelajaran Dasar Teknik Elektronika peserta didik banyak yang

kurang bersemangat dan menjadi tidak paham materinya karena menurut mereka mata pelajaran Dasar Teknik Elektronika lebih sulit dikarenakan didominasi dengan perhitungan yang membutuhkan ketelitian dan motivasi yang lebih agar dapat memahaminya. Nilai akhir semester peserta didik kelas X TEI 1 ditunjukkan pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Nilai Akhir Peserta Didik Kelas X TEI 1 dan 2 Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022

Gambar 1.1 merupakan grafik nilai PAS mata pelajaran Dasar Teknik dan Elektronika dengan jumlah 19 peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM dan sebanyak 17 peserta didik yang mendapat nilai diatas KKM. Dapat dilihat masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM, bahkan untuk kelas X TEI 1 lebih banyak yang mendapatkan nilai dibawah KKM dibandingkan yang mendapat nilai diatas KKM yang disebabkan peserta didik jemu atau bosan dan menjadi pasif dalam menerima pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar. Peserta didik kelas X TEI mengatakan bahwa mereka kesulitan pada pelajaran Dasar Teknik Elektronika karena sulit menghafal rumus dan metode pembelajaran yang membuat bosan. Padahal mata pelajaran Dasar Teknik Elektronika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting di jurusan TEI, karena itu merupakan dasar untuk memahami materi elektronika yang lebih rumit di kelas XI dan XII nanti. Jika guru dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik, akan sangat berpengaruh untuk menguasai pelajaran dan pastinya meningkatkan hasil belajar.

Dikhawatirkan tidak berkembang sehingga perlu dikembangkan media yang mengikuti kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman. Untuk itu perlu adanya media yang memotivasi peserta didik untuk tetap fokus. Salah

satunya menggunakan media Wordwall. Untuk itu peneliti menggunakan media aplikasi Wordwall yang sangat mudah digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi dan hasil prestasi akademik peserta didik. Aplikasi ini mencakup aplikasi penilaian pembelajaran. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga dapat merangsang pertumbuhan belajarnya.

Karena media aplikasi Wordwall yang berguna pada saat pembelajaran terhadap hasil prestasi peserta didik, maka peneliti memilih judul “Pengembangan Media Pembelajaran Dasar Teknik Elektronika Menggunakan Aplikasi Wordwall Materi Konsep Dasar Kelistrikan dan Elektronika Untuk Kelas X TEI SMK Negeri 39 Jakarta”

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Pada proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan kurangnya motivasi peserta didik dalam melakukan pembelajaran.
2. Kemajuan teknologi yang menuntut guru untuk lebih kreatif dalam melakukan pembelajaran, sedangkan realitanya guru masih banyak yang kurang paham dalam teknologi.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik yang berpengaruh terhadap kurangnya motivasi dan hasil belajar peserta didik.
4. Rendahnya nilai peserta didik pada mata pelajaran Dasar Teknik Elektronika.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, perlu ada pembatasan masalah. Penelitian ini dibatasi pada :

1. Jam pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi hanya 60 jam pelajaran.

2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah konsep dasar teknik elektronika.

1.4 Perumusan Masalah

Dari pembatasan masalah yang dikemukakan oleh peneliti, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis wordwall pada mata pelajaran Dasar Teknik Elektronika?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis wordwall pada mata pelajaran Dasar Teknik Elektronika?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis wordwall pada mata pelajaran Dasar Teknik Elektronika.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis wordwall pada mata pelajaran Dasar Teknik Elektronika.

1.6 Kegunaan Penelitian

1.6.1 Manfaat secara teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas cakrawala guru mata pelajaran Dasar Teknik Elektronika.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan serta referensi dalam mempertimbangkan penelitian yang relevan dimasa mendatang.

1.6.2 Manfaat secara praktis

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif untuk meningkatkan kompetensi media pembelajaran mata pelajaran Dasar Teknik Elektronika.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi bagi peserta didik di SMK Negeri 39 Jakarta tentang kegunaan serta manfaat penggunaan media game edukasi wordwall.