

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Proses pendidikan di sekolah saat ini menjadi lebih dinamis , tidak terbatas pada penggunaan buku teks dan lembar kerja saja. Kemajuan pesat teknologi membuat pengajar serta peserta didiknya harus selalu mengikuti. Menurut (Gultom, 2022) hal ini menyebabkan untuk pergeseran dalam pendidikan dan praktik pendidikan yang awalnya berfokus pada evaluasi informasi, pembelajaran yang standar dan sekarang melibatkan siswa paradigma mencari pengetahuan , literasi digital , keterampilan memecahkan masalah , dan kreativitas. Pendidikan adalah kebutuhan vital bagi setiap orang untuk membantu mereka menjalani kehidupan sehari-hari. (R. Hidayat et al., 2019) mengatakan pendidikan adalah proses pengajaran dan latihan untuk merubah sikap dan tingkah laku seseorang, sehingga berusaha mendewasakan manusia.

Sudah banyak sekolah yang didirikan di Indonesia yang memberikan siswa banyak kesempatan untuk menggunakan teknologi saat ini untuk mengembangkan potensi mereka. Namun Dalam Permendikbud disebutkan bahwapemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pendidikan dalam bidang pendidikan merupakan salah satu asas dasar pengajaran (Pratama et al., 2020). Untuk memastikan bahwa siswa memperoleh pengetahuan yang disampaikan secara efektif dan diterima oleh siswa, media pendukung diperlukan untuk membantu proses pembelajaran di kelas yang interaktif. Menurut (Fadhillah, 2022) ada materi yang mengandung pertanyaan yang memungkinkan siswa berpartisipasi. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, dunia pendidikan juga telah dipengaruhi oleh IPTEK.

Banyak media dan aplikasi telah muncul untuk membantu proses belajar mengajar, mulai dari perencanaan dan pelaksanaan hingga evaluasi dan penilaian, yang menentukan hasil belajar peserta didik. Oleh Karena itu, media sangat penting untuk proses pembelajaran karena suatu media pembelajaran belum tentu cocok untuk semua materi, media yang digunakan tidak harus sama untuk setiap materi dan Guru dapat menggunakan berbagai media. Dikatakan bahwa media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa dan berperan penting dalam mencapai pembelajaran (Fajriani et al., 2023).

Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti yang dilaksanakan pada hari Jum'at 15 Mei 2024 di SMK Tunas Pembangunan, Ibu Nurul selaku mata pelajaran sarana dan prasarana perkantoran, bahwa kesulitan siswa ketika menyelesaikan pemecahan masalah terhadap pembelajaran sarana dan prasarana dalam mengingat materi sarana dan prasarana perkantoran. Kesulitan siswa dianalisis untuk mengetahui kemampuan yang sudah dan selanjutnya, hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa lebih cenderung suka kepada sesuatu yang menyenangkan dan terlihat baru. Saat ini bahan ajar yang digunakan lebih berpusat pada buku sedangkan guru hanya memperlihatkan sebuah video suatu ruangan atau gambar sarana dan prasarana melalui bahan ajar para pengajar.

Proses pembelajaran saat ini menggunakan media buku sehingga masih ada beberapa siswa yang lupa dalam pembelajaran yang telah dipelajarinya. Selain itu proses belajar mengajar masih menggunakan TCL (*Teacher Centered Learning*) dikenal sebagai pembelajaran berpusat pada guru yang masih digunakan dalam proses pendidikan. Menurut (Amandus Hutasoit, 2021) dalam model ini, guru bertindak sebagai pendidik dan menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Model pembelajaran TCL berfokus pada membantu siswa mencapai target prestasi tertentu dalam waktu yang relatif singkat. Guru hanya memberikan hukuman dan reward kepada siswa,

seperti berdiri untuk soal yang tidak dapat menjawab dan mendapatkan poin tambahan untuk jawaban yang tepat. Permasalahan dalam pemahaman masih kurang pada sarana dan prasarana perkantoran, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menunjukkan dan menyebutkan tata letak atau penggunaa sarana dan prasarana serta menyebabkan siswa sulit mempelajari saran dan prasarana dalam perkantoran.

Dalam hal ini, meningkatkan penguasaan pemahaman siswa kelas XI sekolah menengah kejuruan yang pada umumnya siswa hanya mampu menghafal dan menerapkan secara teori yang penyajian soalnya dalam bentuk gambar, apabila soal disajikan dalam bentuk seperti cerita siswa mengalami kesulitan. Hal ini membuktikan bahwa konsep dasar mengenai sarana dan prasarana perkantoran kurang dikuasai siswa. (Heryani et al., 2022) Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dalam mata pelajaran manajemen perkantoran dengan materi sarana dan prasarana perkantoran pada siswa yaitu dengan menyajikan media pembelajaran yang menarik. Dengan bantuan media pembelajaran diyakini bahwa pembelajaran akan lebih menarik, sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa (Anggraeny et al., 2020).

Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan yaitu media berbasis website. (Heryani et al., 2022) mengatakan hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa yang memiliki kemampuan dalam mengoperasikan perangkat gadget dan sudah terbiasa dengan akses internet. Aplikasi atau media pembelajaran berbasis web yang interaktif dapat membantu pembelajaran seiring dengan kemajuan teknologi. Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang harus dikembangkan seorang guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi. Pemakaian media belajar dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan untuk kegiatan belajar. Jika materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa maka siswa juga dapat menyelesaikan masalah dengan baik di lingkungan siswa (Tanjung &

(Namora, 2022). Di era informasi, pendidik harus memiliki kemampuan untuk menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Akan sangat disayangkan jika guru hanya memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi sejauh guru menjelaskan dan siswa mendengarkan.

Dalam penelitian ini digagas sebuah pengembangan media pembelajaran berbasis wordwall. Wordwall adalah website yang dapat digunakan sebagai alat penilaian online dan media pembelajaran berbasis daring yang dapat menarik siswa (Herta et al., 2023). Menurut (Dina Destari, 2023) penggunaan wordwall dalam pembelajaran tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, Wordwall menawarkan contoh hasil kreasi guru untuk membantu pengguna baru berkreasi. Salah satu bentuk media pembelajaran ini adalah website aplikasi yang digunakan untuk membuat game berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, wordwall dapat digunakan untuk menganalisis dan merancang penilaian pembelajaran juga (Tatsa Galuh Pradani, 2022).

Banyak jenis permainan yang dapat digunakan, seperti kuis (quis), teka-teki silang (crossword), mencari padanan (find the match), roda acak (random wheels), benar atau salah (true or false), dan sebagainya, membuat wordwall menjadi pilihan yang tepat untuk penelitian ini. Selain itu, fitur evaluasi pembelajaran termasuk papan pemimpin dan kemampuan untuk melacak kesalahan dari setiap soal yang dikerjakan siswa (Purnamasari et al., 2020). (Dotutinggi et al., 2023) melakukan penelitian sebelumnya tentang dampak media pembelajaran wordwall pada hasil belajar siswa di sekolah dasar. Penelitian tersebut menemukan bahwa siswa lebih mampu bekerja sama dengan teman satu kelompok dan lebih berani menyampaikan pendapatnya di depan kelas.

Selanjutnya pendapat (Asmadi, 2022) wordwall sebagai media di kelas dapat meningkatkan proses pembelajaran interaktif, karena media yang menampilkan materi pembelajaran dapat dilihat kapan saja dan secara tidak sengaja menciptakan proses belajar. (Afiyah & Wahyuningsih, 2023) menyatakan bahwa aplikasi wordwall memiliki dampak yang signifikan terhadap bagaimana siswa memahami



materi pelajaran. Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar. Penelitian ini didukung oleh (Mustofa et al., 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media wordwall yang dibuat oleh pengajar dapat memberikan distribusi besar pada pembelajaran interaktif di kelas khususnya pada minat serta memberikan dorongan belajar dalam diri siswa.

Artinya bahwa wordwall sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dalam meningkatkan semangat dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas. Dalam penelitian ini wordwall termasuk media pembelajaran berbasis Website (*web facilitated learning*). Menurut (Fauziah, 2020) Media pembelajaran berbasis web adalah jenis pembelajaran yang menggunakan teknologi internet dan memungkinkan siswa untuk belajar tanpa batasan ruang atau waktu. Media berbasis web dapat meningkatkan pembelajaran yang efektif, menarik, dan interaktif serta meningkatkan belajar siswa (Novialdi et al., 2020).

Berdasarkan temuan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SMK Tunas Pembangunan Maka dari itu pengembangan media pembelajaran ini akan difokuskan pada media berbasis website wordwall. Website wordwall dapat mengantarkan siswa untuk mengetahui bagaimana sarana dan prasarana perkantoran yang dimodifikasi dengan media pembelajaran berbasis website wordwall untuk meningkatkan perkembangan kognitif serta keaktifan siswa. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis website ini dapat menarik perhatian siswa. Berdasarkan uraian tersebut maka disusunlah sebuah konsep penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran Manajemen Perkantoran Sarana Dan Prasarana Kelas XI di SMK Tunas Pembangunan”.

## **1.2 Pertanyaan Penelitian**

Pertanyaan penelitian didasarkan oleh latar belakang diatas sehingga penulis menarik kesimpulan untuk dijadikan sebagai pokok permasalahan adalah bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall pada mata pelajaran manajemen perkantoran sarana dan prasarana

kelas XI di SMK Tunas Pembangunan. Dari pokok masalah tersebut penulis menguraikan kedalam pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana tahapan/proses dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall pada mata pelajaran Manajemen Perkantoran Sarana dan Prasarana di Kelas XI SMK Tunas Pembangunan?
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall pada mata pelajaran Manajemen Perkantoran Sarana dan Prasarana di Kelas XI SMK Tunas Pembangunan?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian berdasarkan dari pertanyaan penelitian diatas adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall pada mata pelajaran Manajemen Perkantoran Sarana dan Prasarana di Kelas XI SMK Tunas Pembangunan.
2. Memperoleh informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall pada mata pelajaran Manajemen Perkantoran Sarana dan Prasarana di Kelas XI SMK Tunas Pembangunan.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **A. Manfaat Teoritis**

1. Penelitian dan pengembangan ini digunakan dalam mengetahui bagaimana manfaat dari media pembelajaran interaktif berbasis wordwall.
2. Penelitian ini menjadi rujukan serta sumber perolehan informasi dan data sekunder bagi penelitian selanjutnya.

#### **B. Manfaat Praktis**

##### **1. Bagi Sekolah**

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pihak sekolah sehingga dapat mengembangkan sarana dan prasarana bagi kegiatan

belajar berbasis website serta mampu mengembangkan website lain untuk berbagai mata pelajaran.

## 2. Bagi Guru

Guru dapat menjadikan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran dikelas sebagai sumber alternatif. Dengan adanya variasi tersebut diharapkan peserta didik dapat tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

## 3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat memiliki sumber belajar baru yang mudah untuk dipahami sehingga dapat meningkatkan keinginan dalam belajar. Dengan adanya pembelajaran interaktif dikelas dengan mata pelajaran sarana dan prasarana, akan memudahkan peserta didik dalam mengakses materi pelajaran dimanapun dan kapanpun.

