

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar adalah kegiatan utama dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk mengubah sikap, pengetahuan, dan perilaku peserta didik. Proses ini dilakukan secara sadar, dengan motivasi sebagai faktor yang sangat krusial dalam meraih hasil pembelajaran yang optimal. Motivasi belajar yang tinggi sangat dibutuhkan oleh peserta didik agar dapat meraih hasil yang terbaik dalam setiap kegiatan pembelajaran yang diikuti. Hal ini sejalan dengan pandangan Lily (2013), yang menyatakan bahwa komunikasi interpersonal memiliki peranan penting dalam hubungan manusia, karena dapat menciptakan kedekatan emosional yang kemudian berimplikasi pada peningkatan potensi untuk mempengaruhi dan membujuk orang lain. Seiring dengan pentingnya motivasi dalam proses belajar, maka diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara optimal. Salah satu strategi tersebut adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang relevan dan adaptif terhadap perkembangan teknologi serta karakteristik peserta didik.

Menurut Kustandi (2016), kemajuan media pembelajaran mengharuskan pengajar untuk memanfaatkan alat yang disediakan oleh sekolah, dan ada kemungkinan bahwa alat tersebut sudah sesuai dengan perkembangan zaman serta kebutuhan yang ada. Dalam konteks pendidikan yang mengikuti Kurikulum Merdeka, pengajar dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakter siswa. Kebutuhan akan media pembelajaran yang baru dan inovatif semakin mendesak, terutama dalam pendidikan vokasional seperti di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), pendekatan teoritis tidak cukup untuk mengajarkan materi teknis yang rumit dan abstrak.

Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari pendidikan umum, karena dirancang untuk menyiapkan peserta didik secara langsung memasuki dunia kerja. Oleh karena itu, proses pembelajaran di SMK harus berbasis kontekstual dan praktik agar siswa

mampu mengaitkan materi teori dengan kondisi nyata di lapangan (Sutrisno, 2020). Salah satu tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran SMK adalah penyampaian materi teknis yang bersifat abstrak dan sulit dipahami jika hanya disampaikan melalui ceramah. Kerangka kurikulum di SMK turut mendukung pendekatan pembelajaran tersebut dengan membagi mata pelajaran ke dalam tiga kelompok utama yang saling melengkapi dalam membentuk kompetensi lulusan.

Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), kurikulum terbagi menjadi tiga kelompok utama, yaitu mata pelajaran normatif, adaptif, dan produktif. Mata pelajaran normatif merupakan pelajaran umum yang bertujuan untuk membentuk sikap dan karakter siswa, seperti Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, dan Bahasa Indonesia. Kemudian, mata pelajaran adaptif guna mendukung kompetensi dasar yang diperlukan siswa dalam memahami bidang keahliannya, seperti Matematika, Bahasa Inggris, dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Sementara itu, mata pelajaran produktif lebih berfokus pada pembekalan dalam menekuni kompetensi teknis sesuai program keahlian masing-masing siswa, misalnya Teknik Audio Video, Teknik Kendaraan Ringan, atau Akuntansi. Ketiga kelompok pembelajaran ini didesain agar lulusan SMK tidak hanya memiliki keterampilan kerja, tetapi juga dikenalkan dengan wawasan umum dan karakter yang kuat (Nurudin, 2013). Namun demikian, penerapan kurikulum tersebut di lapangan masih menghadapi tantangan, terutama dalam hal penyampaian materi produktif yang bersifat teknis dan abstrak, seperti pada pelaksanaan praktik keterampilan mengajar (PKM) di SMKN 35 Jakarta.

Observasi selama pelaksanaan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di SMKN 35 Jakarta menunjukkan bahwa siswa menemui kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak dan teknis, khususnya dalam beberapa mata pelajaran tertentu. Selain itu, kondisi di SMKN 35 Jakarta menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam kegiatan belajar masih perlu diperbaiki. Banyak siswa yang kurang terdorong untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran akibat media yang digunakan terasa monoton dan hanya mengandalkan buku yang bersifat teoritis. Salah satu cara yang bisa diterapkan adalah dengan memanfaatkan aplikasi *Wordwall* sebagai sarana pembelajaran interaktif. *Wordwall* adalah aplikasi yang memungkinkan pembuatan berbagai jenis permainan dan aktivitas pembelajaran

secara digital, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi (Sahanata et al., 2022).

Wordwall menyediakan berbagai template interaktif, seperti kuis, pilihan ganda, teka-teki silang, mencocokkan gambar, dan roda acak. Template ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan menyediakan variasi dalam penyajian materi pembelajaran. Pengajar dapat dengan mudah mengkustomisasi konten sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Mereka dapat menambahkan pertanyaan, gambar, atau video yang relevan dengan materi. Hal ini memungkinkan materi pembelajaran lebih fleksibel dan sesuai dengan kurikulum yang diajarkan (Farhaniah, 2021).

Penerapan media *Wordwall* membuat peserta didik menjadi lebih tertarik pada pelajaran, gembira, dan menumbuhkan rasa ingin tahu dalam menjawab soal sehingga nilai hasil dari media *Wordwall* menjadi meningkat. *Wordwall* memiliki mode permainan yang beragam, seperti waktu terbatas, pertarungan, dan penilaian otomatis, yang membuat kegiatan belajar lebih menarik. Selain itu, tersedia mode latihan ulang yang memungkinkan siswa untuk berlatih secara mandiri dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang sulit.

Pada penelitian pertama (Shafira, 2023), dikembangkan pada Teknik Elektronika Industri di SMKN 39 Jakarta dalam uji coba kelompok kecil (*small group*) sebesar 90% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* yang dikembangkan secara keseluruhan sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada penelitian kedua, (Minarta& Pamungkas, 2022) berjudul *Efektivitas Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa MAN 1 Lamongan*, hasil analisis uji Wilcoxon menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*, dengan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media *Wordwall* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi. Penelitian ketiga, (Zulkifli et al., 2019) pada hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan *Wordwall* mengalami peningkatan signifikan dalam motivasi dan pemahaman materi, sementara guru juga merasakan manfaatnya dalam penyampaian pembelajaran yang lebih efektif.

Penelitian ini mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada konsentrasi keahlian Perencanaan dan Instalasi Sistem Audio Video di SMKN 35 Jakarta. Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap beberapa kompetensi dasar dalam mata Pelajaran ini serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Penelitian ini bukan hanya mengikuti tren penggunaan media digital, tetapi benar-benar bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang terukur kelayakannya, mudah diimplementasikan oleh guru, dan meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa. Dengan menerapkan model pengembangan ADDIE dan menguji media langsung melalui kelompok kecil di lingkungan SMK, penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan pembelajaran vokasional yang lebih kontekstual, kreatif, dan sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya informatif namun juga mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa secara aktif.

Selain itu, pengembangan media pembelajaran *Wordwall* dalam penelitian ini juga berlandaskan pada teori *game-based learning (gbl)*. Game-Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan—seperti tantangan, poin, level, dan umpan balik langsung—untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan retensi pengetahuan peserta didik. Menurut teori ini, permainan tidak hanya menghadirkan hiburan, tetapi juga menyediakan lingkungan belajar yang menuntut partisipasi aktif serta pengambilan keputusan yang mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan metode ceramah atau menggunakan buku teks, seringkali kurang menarik bagi siswa. Hal ini mengakibatkan siswa kurang termotivasi untuk aktif mengikuti pembelajaran, terutama pada konsentrasi keahlian teknik audio video

2. Penggunaan media interaktif seperti *Wordwall*, yang menawarkan permainan edukasi dan aktivitas dinamis, belum menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran di SMKN 35 Jakarta.
3. Belum ada pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi yang secara spesifik dirancang untuk konsentrasi keahlian Perencanaan dan Instalasi Sistem Audio Video. Hal ini menghambat upaya untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam bagi siswa kelas XI program keahlian Teknik Audio Video di SMKN 35 Jakarta.

1.3 Pembatasan Masalah

Berikut adalah pembatasan masalah yang mengacu pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Wordwall* pada Konsentrasi Keahlian Perencanaan dan Instalasi Sistem Audio Video Untuk Kelas XI Teknik Audio Video di SMKN 35 Jakarta”:

1. Penelitian ini hanya akan mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Wordwall*. Aplikasi ini dipilih karena kemampuannya untuk menyediakan permainan edukasi dan aktivitas dinamis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi ajar.
2. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas XI Teknik Audio Video dengan jumlah beberapa siswa di SMKN 35 Jakarta. Siswa di kelas ini dipilih karena mereka sudah mulai mempelajari materi yang lebih kompleks tentang perencanaan dan instalasi sistem audio video, sehingga cocok untuk diuji dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall*.
3. Penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam penelitian ini akan dibatasi pada pembelajaran di kelas yang melibatkan interaksi langsung dengan siswa, baik secara tatap muka maupun secara daring, jika diperlukan. Pembatasan ini dimaksudkan agar penelitian tetap fokus pada bagaimana *Wordwall* dapat digunakan secara optimal dalam konteks pembelajaran formal di dalam kelas.
4. Penelitian akan dilaksanakan dalam waktu terbatas, yaitu 4x pertemuan. Selama periode ini, pengembangan, dan implementasi.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Wordwall* yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas XI pada konsentrasi keahlian Perencanaan dan Instalasi Sistem Audio Video di SMKN 35 Jakarta?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Wordwall* untuk digunakan dalam pembelajaran Perencanaan dan Instalasi Sistem Audio Video berdasarkan hasil validasi dari ahli dan uji coba kepada siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Wordwall* yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas XI pada konsentrasi keahlian Perencanaan dan Instalasi Sistem Audio Video di SMKN 35 Jakarta, sehingga media tersebut dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.
2. Menilai kelayakan media pembelajaran berbasis *Wordwall* berdasarkan validasi ahli dan uji coba terhadap siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat penelitian yang diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi Siswa:

Membantu siswa memahami materi perencanaan dan instalasi sistem audio video dengan cara yang lebih menarik dan interaktif melalui penggunaan aplikasi *Wordwall*, yang disesuaikan dengan kebutuhan gaya belajar visual dan kinestetik, serta dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar, terutama dalam memahami konsep-konsep teknis yang biasanya dianggap sulit.

- b. Bagi Guru:

Memberikan dasar teoritis bagi guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran dan dapat mengembangkan kemampuan dalam mengaplikasikan teknologi digital, seperti *Wordwall*, dalam pembelajaran. Hal ini mendukung tuntutan Kurikulum Merdeka yang mendorong penggunaan media pembelajaran inovatif.

c. Bagi Sekolah:

Memberikan landasan bagi sekolah untuk mengembangkan dan menerapkan inovasi dalam pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan reputasi sekolah sebagai institusi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan

2. Manfaat Praktis

- a. Penggunaan aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari materi yang sering dianggap abstrak, seperti perencanaan dan instalasi sistem audio video.
- b. *Wordwall* dapat menjadi alternatif yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan penggunaan buku teks dan presentasi statis dalam pembelajaran.
- c. Media pembelajaran berbasis game edukasi dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang sebelumnya dianggap terlalu monoton.