

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan direncanakan untuk membentuk suasana pembelajaran yang memfasilitasi perkembangan penuh peserta didik dalam hal aspek spiritual, pengendalian diri, karakter, dan kecerdasan, moralitas yang baik, dan kemampuan yang berguna bagi dirinya dan komunitasnya. Pendidikan adalah alat utama untuk mencapai perkembangan bangsa dan negara, karena melalui pendidikan, proses budaya yang bertujuan meningkatkan nilai dan martabat manusia dapat terwujud. Pada Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 menyatakan bahwa:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan kegiatan belajar, tujuannya agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Artinya, bahwa pendidikan merupakan proses yang terencana dan mempunyai tujuan.

Pendidikan memegang peranan penting dalam menciptakan proses belajar dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh individu. Selain itu, globalisasi melalui internet juga berdampak kepada pendidikan di Indonesia. Inilah yang mendorong pendidikan di Indonesia untuk mengikuti arus zaman dan perkembangan teknologi yang semakin kompleks. Pemerintah memiliki beragam cara untuk memastikan generasi muda masa depan memiliki daya saing yang kuat, Salah satunya adalah dengan menyediakan pendidikan berkualitas. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui kualitas pengajaran yang

diberikan oleh guru dalam kegiatan belajar. Salah satu indikator yang digunakan untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi dan kemampuan yang diajarkan dalam kurikulum adalah menetapkan standar minimal hasil belajar.

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa berbeda-beda, dan siswa yang memperoleh hasil belajar memuaskan dapat dijadikan indikator bahwa mereka telah menguasai materi pelajaran dengan baik. Hasil belajar yang kurang memuaskan dari siswa bisa menandakan bahwa mereka belum sepenuhnya menguasai materi pelajaran. Hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa setelah mereka terlibat dalam aktivitas belajar. Pembelajaran dianggap berhasil jika memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM yang berbeda-beda sesuai kebijakan masing-masing sekolah menetapkan standar pencapaian. Siswa yang memenuhi atau melampaui KKM dianggap berhasil dan mungkin akan mendapatkan program pengayaan, sementara yang belum mencapainya dianggap belum berhasil dan akan mendapatkan pembelajaran remedial.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran administrasi umum SMK Swasta Putra Jaya Stabat, diketahui bahwa Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang harus dicapai siswa X Manajemen Perkantoran SMK Swasta Putra Jaya Stabat ialah 75. Berikut ini hasil belajar siswa kelas X Manajemen Perkantoran SMK Swasta Putra Jaya Stabat yang diperoleh guru mata pelajaran administrasi umum.

Tabel 1.1

Data Hasil Belajar Siswa Kelas X MP SMK Swasta Putra Jaya Stabat

Kelas	Jumlah	Nilai UAS Peserta Didik (KKM)		Persentase (%)	
		>75	<75	Tuntas	Tidak Tuntas
X MP (Manajemen Perkantoran)	40	27	13	67,5%	32,5%

Sumber: Data diolah dari daftar penilaian tengah semester ganjil mata pelajaran Administrasi Umum

Berdasarkan data rekapitulasi ketuntasan siswa pada penilaian tengah semester ganjil kelas X Manajemen Perkantoran SMK Swasta Putra Jaya Stabat tahun ajaran 2023/2024 memperlihatkan dari 40 siswa, ada sebanyak 13 (32,5%) siswa yang tidak memenuhi nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran administrasi umum, diperoleh data bahwasnya para siswa masih kesulitan dalam menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru pada penilaian tengah semester, ini dikarenakan pengajar tidak memakai alat bantu pembelajaran interaktif dan masih memanfaatkan alat bantu pembelajaran konvensional sehingga berdampak kepada keaktifan dan hasil belajar siswa.

Dalam dunia pendidikan kemajuan pada ilmu pengetahuan dan teknologi telah berdampak kepada penggunaan media yang digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar disekolah dan lembaga pendidikan yang ada. Menurut Hamalik (dalam Indriyani, 2019:19) mengemukakan bahwa fungsi media media pembelajaran yaitu menciptakan situasi belajar yang efektif, media pembelajaran mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa untuk memahami

materi di dalam kelas serta media pembelajaran berfungsi untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Media sangat berguna pada proses jalannya pendidikan karena dengan media pembelajaran kegiatan belajar lebih terarah, teratur dan mempunyai pedoman sesuai tujuan pendidikan. Dampak penggunaan alat bantu belajar dalam pendidikan mempermudah proses belajar bagi peserta didik dan pengajar, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini karena materi pembelajaran yang disampaikan melalui alat bantu pembelajaran cenderung lebih menarik perhatian siswa. Materi pembelajaran akan menjadi lebih transparan sehingga dapat lebih dimengerti oleh peserta didik, memungkinkan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maka media pembelajaran merupakan media minimal yang dipersiapkan oleh guru. Demikian juga dengan pelajaran program keahlian pada jurusan manajemen perkantoran di SMK yaitu administrasi umum guru dapat menjelaskan bagaimana penerapan komunikasi di tempat kerja melalui media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*.

Wordwall adalah aplikasi online yang menyajikan beragam fitur permainan dan kuis yang bisa digunakan oleh pengajar untuk mengevaluasi materi pembelajaran (Khairunisa, 2021:43). *Wordwall* juga dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu ajar atau sebagai instrumen evaluasi yang menghibur untuk siswa, permainan ini bisa diakses dari laptop ataupun ponsel pintar. Aplikasi *Wordwall* menyediakan gambar, audio, animasi, dan permainan interaktif, semua ini dapat memicu minat siswa.

Namun secara teori, hasil belajar juga terdampak oleh sejumlah faktor, baik secara internal maupun eksternal, salah satunya adalah Keyakinan Diri (*Self-*

Efficacy). Menurut Bandura, seperti yang diuraikan dalam buku psikologi yang ditulis oleh Jeanne Ellis Ormrod, menyatakan bahwa: “Orang dengan *Self-Efficacy* yang tinggi cenderung lebih banyak belajar dan berprestasi dari pada mereka yang *Self-Efficacy* nya rendah”.

Self-Efficacy (kepercayaan diri) adalah evaluasi individu kepada kemandiriannya dalam melakukan suatu tindakan atau mencapai suatu tujuan. Siswa yang mempunyai *self-efficacy* (kepercayaan diri) tinggi lebih condong termotivasi untuk mengalokasikan upaya maksimal saat menghadapi tantangan baru. Mereka cenderung lebih tekun dan tidak cepat putus asa saat dihadapkan pada rintangan. Sebaliknya, siswa dengan *self-efficacy* (kepercayaan diri) rendah lebih condong bersikap ragu-ragu dan cepat menyerah saat menghadapi kesulitan. Keyakinan diri memotivasi siswa untuk percaya bahwa mereka mampu menyelesaikan tugas dengan sukses, mengatasi hambatan, dan melakukan langkah-langkah yang dibutuhkan untuk meraih target mereka. Seorang siswa yang memiliki keyakinan diri akan meyakinkan dirinya sendiri bahwa ia mampu memotivasi dirinya untuk mencapai tujuan belajarnya dan bertahan saat dihadapkan dengan hambatan dalam proses belajar.

Evaluasi kepercayaan diri individu dalam konteks organisasi biasanya dilakukan dengan mempertimbangkan tiga indikator utama, yaitu besarnya (*magnitude*) ini mencakup seberapa sulitnya tugas yang diyakini bisa diatasi kekuatannya (*strength*) ini mengacu pada seberapa besar kekuatan kepercayaan yang dipercaya, dan generalitasnya (*generality*) dimensi ini mengindikasikan sejauh mana berbagai situasi yang bisa dipengaruhi oleh keyakinan akan kemampuan individu (Lianto, 2019:57). Untuk mendapatkan informasi sejauh

mana *self-efficacy* siswa, Penulis menyebarkan angket pra-penelitian kepada 40 siswa untuk mencari permasalahan awal mengenai *self-efficacy* siswa. Berdasarkan angket pra-penelitian yang telah disebarkan pada siswa kelas X MP SMK Swasta Putra Jaya Stabat, maka dapat diamati hasil pengamatan pra-penelitian di bawah:

Tabel 1.2
Persentase *self efficacy* siswa kelas X MP SMK Swasta Putra Jaya Stabat
T. A. 2023/2024

NO	PERNYATAAN	SS	S	N	TS	STS
1	Saya yakin bahwa saya memiliki kemampuan untuk mengatasi kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.	4 Orang (10 %)	14 Orang (35%)	-	22 Orang (55%)	-
2	Saya merasa yakin bahwa saya bisa menemukan referensi atau sumber pustaka yang relevan untuk tugas saya.	2 Orang (5%)	11 Orang (27,5%)	-	26 Orang (65%)	1 Orang (2,5%)
3	Saya selalu berusaha keras dan tekun dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik saya.	3 Orang (7,5%)	7 Orang (17,5%)	-	24 Orang (60%)	6 Orang (15%)
4	Saya mampu menghadapi hambatan atau rintangan yang mungkin muncul saat mencoba mencapai tujuan-tujuan pribadi atau akademik.	2 Orang (5%)	8 Orang (20%)	-	21 Orang (52,5%)	9 Orang (22,5%)
5	Saya sering menggunakan pengalaman hidup saya sebagai suatu langkah pelajaran untuk mencapai keberhasilan dalam tugas-tugas atau tujuan-tujuan saya di kemudian datang.	-	6 Orang (15%)	-	18 Orang (45%)	16 Orang (40%)

Sumber: Data diperoleh dari hasil angket pra-penelitian yang dibagikan kepada siswa kelas X MP SMK Swasta Putra Jaya Stabat.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dan Self Efficacy Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Manajemen Perkantoran Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Di SMK Swasta Putra Jaya Stabat T.A. 2023/2024”**

1.2. Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat ditentukan beberapa persoalan berikut:

1. Masih kurangnya penerapan media pembelajaran interaktif pada kegiatan belajar.
2. Pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis wordwall masih belum diketahui oleh guru mata pelajaran administrasi umum di SMK Swasta Putra Jaya Stabat.
3. Rendahnya *self-efficacy* (kepercayaan diri) siswa dalam melaksanakan dan mengerjakan tugas karena kurangnya keaktifan dan fokus siswa dalam mata pelajaran administrasi umum.
4. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran administrasi umum kelas X Manajemen Perkantoran SMK Swasta Putra Jaya Stabat masih belum maksimal dalam mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan disekolah tersebut.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan tidak menjadi terlalu luas, peneliti telah mempersempit permasalahan penelitian. Aspek-aspek spesifik dari permasalahan penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *wordwall*.
2. *Self-Efficacy* (Kepercayaan diri) yang diteliti adalah *self-efficacy* siswa dalam menyelesaikan tugas pada mata pelajaran administrasi umum.
3. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran administrasi umum kelas X Manajemen Perkantoran di SMK Swasta Putra Jaya Stabat.

1.4. Rumusan Masalah

Hal yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan *wordwall* hasil belajar siswa kelas X Manajemen Perkantoran pada mata pelajaran administrasi umum di SMK Swasta Putra Jaya Stabat T.A. 2023/2024?
2. Apakah ada pengaruh *self-efficacy* siswa kepada hasil belajar siswa kelas X Manajemen Perkantoran pada mata pelajaran administrasi umum di SMK Swasta Putra Jaya Stabat T.A. 2023/2024?
3. Apakah siswa dengan *self-efficacy* tinggi dengan menggunakan media *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar, dan apakah siswa dengan *self-efficacy* rendah dengan menggunakan media *Wordwall* juga berpengaruh

terhadap hasil belajar siswa kelas X Manajemen Perkantoran pada mata pelajaran Administrasi Umum di SMK Swasta Putra Jaya Stabat T.A 2023/2024?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang jadi manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menguji dan menganalisis penggunaan *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas X Manajemen Perkantoran pada mata pelajaran administrasi umum di SMK Swasta Putra Jaya Stabat T.A. 2023/2024.
2. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh dari *self-efficacy* terhadap hasil belajar siswa kelas X Manajemen Perkantoran pada mata pelajaran administrasi umum di SMK Swasta Putra Jaya Stabat T.A. 2023/2024.
3. Untuk mengetahui apakah siswa dengan *self-efficacy* tinggi yang menggunakan media *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar dan apakah siswa dengan *self-efficacy* rendah yang menggunakan media *Wordwall* juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X Manajemen Perkantoran pada mata pelajaran Administrasi Umum di SMK Swasta Putra Jaya Stabat.

THE
Character Building
UNIVERSITY

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat dari adanya penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

- a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam memperkuat pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya membahas penggunaan *wordwall* dan *self-efficacy* dalam memengaruhi hasil belajar siswa kelas X Manajemen Perkantoran pada mata pelajaran administrasi umum di SMK Swasta Putra Jaya Stabat T.A. 2023/2024.
- b. Temuan dari penelitian ini bisa menjadi kontribusi bagi penelitian mendatang.
- c. Penelitian ini bisa dijadikan referensi dan literatur untuk penelitian yang relevan di masa mendatang.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Pendidik atau Guru, penelitian ini dapat memberikan panduan bagi para guru dalam memahami faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa serta referensi dalam memilih alat bantu belajar interaktif yang menarik, khususnya penggunaan *Wordwall* dan *self-efficacy* siswa, untuk evaluasi pengajaran administrasi umum di masa mendatang.
- b. Bagi Peneliti, Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan bagi pendidik tentang faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa.
- c. Bagi Peserta Didik, Hasil penelitian ini diharapkan meningkatkan *self-efficacy* peserta didik dalam belajar dan menyelesaikan tugas, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.