

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan kompleks yang di dalamnya memiliki komponen yang saling berhubungan erat antara satu dengan yang lainnya. Namun dewasa ini, banyak permasalahan yang terjadi di dalam dunia pendidikan sehingga menghalangi tercapainya tujuan dari pendidikan itu sendiri. Berbagai permasalahan pendidikan di Indonesia, di antaranya kebijakan dan manajemen pendidikan, kurikulum, sarana dan prasarana, kompetensi tenaga pendidik, dan standar evaluasi pembelajaran yang masih lemah (Fitri, 2021). Oleh karena itu, agar tercapainya tujuan pendidikan yang bermutu pendidikan harus didukung dengan berbagai faktor yang berperan di dalamnya.

Dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga menerangkan bahwa “pendidikan adalah suatu cara yang sengaja dilakukan untuk mewujudkan kondisi belajar dan metode pembelajaran supaya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual agama, kontrol diri, intelektual, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, bangsa, dan negara” (Megahantara, 2017).

Seiring dengan perkembangan zaman terjadi perubahan tingkah laku dan perilaku manusia. Keadaan ini juga turut mengubah perkembangan pendidikan di Indonesia khususnya pendidikan di abad 21. Perubahan pendidikan di abad 21 dapat dilihat dari adanya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan mampu membantu peserta didik berbagai keterampilan, seperti

keterampilan berinovasi, keterampilan menggunakan media dan informasi, serta dapat bekerja dengan *life skill* yang mereka miliki (Ardianto dan Ernawati, 2021). Penggunaan teknologi dalam pendidikan abad ke 21 memberikan signifikan dalam kemajuan pendidikan. Teknologi mengubah cara hidup kita, cara berkomunikasi, cara berpikir, perasaan, persuasif, keterampilan sosial, dan perilaku sosial (Mynbayeva et al., 2018). Pendidikan di abad 21 menuntut peserta didik memiliki sejumlah pengetahuan yang kompleks dengan disertai berbagai keterampilan. Hal ini sesuai dengan pendapat (Lukita et al., 2020) bahwa “tujuan pendidikan merupakan misi untuk mengembangkan potensi diri dengan cara merefleksikan sistem yang diterapkan dalam mewujudkan sumber daya manusia yang sesuai di era industri saat ini”.

Tercapainya tujuan pendidikan dalam proses belajar mengajar dapat di ukur dan diketahui melalui hasil belajar. Menurut (Djamarah, 2017) “hasil belajar merupakan hasil yang didapat berupa pesan dan kesan yang menyebabkan suatu individu untuk berubah dari aktivitas proses kegiatan belajar mengajar yang diwujudkan dalam bentuk nilai atau angka”. Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa selama kegiatan belajar yang berupa taraf kemampuan siswa dalam mengikuti kegiatan program belajar dalam waktu tertentu. yang sudah sesuai dengan kurikulum di sekolah tersebut. Hasil belajar ini berbentuk nilai dari aspek hasil belajar kognitif yang menentukan berhasil tidaknya siswa saat melakukan kegiatan belajar.

SMK Negeri 1 Medan adalah pendidikan formal kejuruan dengan beberapa program keahlian di antaranya Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran, Akuntansi dan Keuangan Lembaga, Bisnis Daring dan Pemasaran, serta Usaha Perjalanan Wisata. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada program keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran adalah administrasi umum. Dalam hakikatnya mata pelajaran administrasi umum mempelajari tentang dasar-dasar administrasi sebelum mempelajari administrasi yang lebih spesifik (Diningrum, 2018). Pada mata pelajaran administrasi umum terdapat beberapa kompetensi dasar yang memuat banyak teori yang harus dikuasai oleh siswa. Untuk menyikapi masalah tersebut maka perlu diadakan usaha peningkatan mutu hasil belajar. Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 1 Medan, peneliti mengadakan wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran administrasi umum kelas X OTKP SMK Negeri 1 Medan, beliau menyatakan motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar dikelas tergolong rendah hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran administrasi umum.

Tabel 1. 1
Data Hasil Belajar Siswa X OTKP SMK Negeri 1 Medan

Kelas	Jumlah	Nilai UTS Peserta Didik (KKM)		Persentase (%)	
		≥70	<70	Tuntas	Tidak Tuntas
X OTKP 1	36	12	24	33,3%	66,6%
X OTKP 2	36	15	21	41,6%	58,3%
X OTKP 3	36	15	21	41,6%	58,3%
X OTKP 4	36	17	19	47,2%	52,7%

Sumber: Diolah Peneliti, 2022

Pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar mata pelajaran Administrasi Umum siswa kelas X OTKP SMK Negeri 1 Medan masih tergolong rendah. Dari data yang telah peneliti kelola hanya sebanyak 41% siswa kelas X OTKP yang mencapai KKM pada mata pelajaran administrasi umum. Sedangkan sebanyak 59% siswa tidak mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang terjadi masih kurang maksimal. Hasil belajar yang diterima oleh siswa dipengaruhi beberapa faktor, secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibedakan menjadi dua faktor yaitu faktor dalam siswa (internal) maupun faktor luar siswa (eksternal). Salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah media pembelajaran. Menurut (Firmadani, 2020) “media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran”. Sehingga hakikatnya media pembelajaran menjadi elemen penting dari proses belajar guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah menghasilkan inovasi-inovasi guna mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran berbasis digital dikemas dalam bentuk elektronik seperti, *ebook*, *website*, *e-modul*, aplikasi multimedia interaktif, dan lain sebagainya. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital mampu memberikan sebuah revolusi baru bagi guru dalam memberikan materi pelajaran kepada peserta didik (Sitepu, 2021). Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik akan lebih termotivasi dalam belajar serta mendorong peserta didik untuk berimajinasi dalam menafsirkan informasi yang disampaikan oleh guru. Hal ini sesuai dengan pendapat (Budiman

et al., 2018) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa “media pembelajaran mempengaruhi motivasi belajar siswa dikarenakan adanya korelasi yang positif antara media pembelajaran dengan motivasi belajar siswa”. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan interaktif, karena terjadi komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik. Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru agar siswa lebih mudah memahami materi pelajaran sehingga mendorong motivasi siswa dalam belajar adalah dengan memanfaatkan aplikasi *wordwall*.

Wordwall merupakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan interaksi siswa dalam belajar karena di dalamnya memiliki berbagai fitur permainan edukatif (Maghfiroh, 2018). Media ini dapat digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran dalam jaringan (P. M. Sari dan Yarza, 2021). Aplikasi *wordwall* memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat digunakan secara gratis untuk pilihan *basic* dengan pilihan beberapa *template* seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak), dan lainnya. Selain itu, permainan edukasi yang telah dibuat dapat dikirimkan melalui *whatsapp*, *google classroom*, maupun *platform* yang lainnya. Kelebihan lainnya yaitu permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi dapat memudahkan siswa yang tidak mempunyai alat komunikasi dalam belajar seperti *handphone* dan *personal computer*.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan peneliti pada 30 siswa kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Medan dengan menggunakan angket kuesioner, diperoleh data dengan persentase 53,3% siswa menyatakan guru jarang

menggunakan media pembelajaran saat mengajar, 43,3% siswa menyatakan guru jarang menggunakan media yang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran, 70% siswa menyatakan minimnya pengetahuan guru dalam menggunakan media pembelajaran, 43,3% siswa menyatakan kurang tertarik dengan media yang ditampilkan oleh guru, 63,3% siswa menyatakan kurang memahami pelajaran dengan media yang ditampilkan oleh guru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa minimnya penggunaan dan pengetahuan guru terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas X OTKP.

Selain itu faktor lain yang bisa mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar adalah motivasi belajar. Motivasi belajar adalah sebuah dorongan yang bermula dari dalam atau luar diri seseorang sehingga bisa menumbuhkan semangat belajar, yang nantinya bisa memperoleh hasil belajar yang maksimal dan baik. Namun, proses pembelajaran yang berlangsung selama ini sering berpusat pada guru (*teacher center*). Hal ini membuat proses kegiatan belajar mengajar di kelas kurang aktif, siswa kurang memberikan *respons* karena sifat pembelajaran yang monoton, membuat motivasi siswa menjadi kurang dalam proses belajar mengajar. Motivasi siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar sangat dibutuhkan hal ini sesuai dengan pendapat (Baber, 2020) yang menyatakan motivasi seseorang merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam pembelajaran, motivasi intrinsik sangat berpengaruh signifikan terhadap pembelajaran terkhusus pembelajaran daring (dalam jaringan), sehingga tenaga pendidik harus mampu meningkatkan motivasi siswa terlebih dahulu agar siswa semakin termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran.

Peneliti juga melakukan metode wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran administrasi umum kelas X OTKP SMK Negeri 1 Medan untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh data bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar, yaitu: kurangnya dukungan dari orang tua, siswa merasa salah jurusan di sekolah tersebut, lingkungan belajar yang kurang mendukung, ekonomi orang tua siswa, serta yang paling berdampak adalah minimnya fasilitas belajar di sekolah yang mengarah pada media pembelajaran yang belum digunakan secara maksimal dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya di jurusan X OTKP.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dipaparkan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Administrasi Umum Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher center*).
2. Hasil belajar siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).
3. Motivasi belajar siswa yang masih tergolong rendah dikarenakan lingkungan dan fasilitas belajar yang belum memadai.
4. Masih terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar.

5. Peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.
6. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital atau multimedia dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti memberikan batasan masalah agar menghindari pembahasan yang terlalu luas dan tujuan penelitian dapat tercapai. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran aplikasi *wordwall* yang termasuk ke dalam jenis multimedia berbasis *website*.
2. Motivasi belajar yang diteliti adalah motivasi belajar siswa kelas X OTKP SMK Negeri 1 Medan.
3. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar ranah kognitif pada mata pelajaran Administrasi Umum kelas X OTKP SMK Negeri 1 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah di paparkan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Medan?

2. Apakah ada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Medan?
3. Apakah ada pengaruh interaksi antara penggunaan aplikasi *wordwall* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Medan.
2. Untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Medan.
3. Untuk mengetahui pengaruh interaksi antara penggunaan aplikasi *wordwall* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang dipaparkan oleh peneliti adapun manfaat penelitian dalam penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemajuan ilmu pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan aplikasi *wordwall* dan

motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti yang sesuai dengan bidang disiplin ilmu.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini mampu mendorong partisipasi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan solusi alternatif untuk mempermudah siswa dalam belajar dengan menggunakan aplikasi *wordwall*.

d. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan membantu pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dalam menyampaikan materi pelajaran.