

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah kegiatan kompleks yang melibatkan berbagai bagian yang saling berkesinambungan dan berhubungan satu sama lain. Oleh sebab itu, untuk mengimplementasikan pendidikan dengan baik, pemahaman terhadap faktor-faktor penting dalam pendidikan menjadi suatu keharusan. Sistem pendidikan terdiri dari beragam komponen yang perlu dipahami secara menyeluruh agar dapat meningkatkan dan berhasil mengembangkan garapan pendidikan sesuai dengan sasaran yang ditetapkan (Gusman, 2022:204).

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses belajar di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi diri, termasuk kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan moral, keunggulan, dan keterampilan yang diperlukan untuk kepentingan dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Budiarti, Handhika, dan Kartikawati, 2017:21).

Belajar adalah sebuah proses dan kegiatan, bukan hanya sekedar hasil atau tujuan. Ini merupakan suatu perubahan perilaku organisasi yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman yang dialami. Belajar juga merupakan proses aktivitas mental dan psikis yang terjadi melalui interaksi aktif dengan

lingkungan sekitar. Proses ini mengakibatkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai-nilai, dan sikap individu (Husamah dalam Wafiqni, 2021:69). Belajar merupakan hasil dari adanya stimulus yang diikuti oleh respons dari individu. Stimulus dalam konteks ini adalah apa pun yang diberikan guru kepada siswa, sedangkan respons adalah reaksi atau tanggapan siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut (Amsari & Mudjiran, 2018:53). Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan dalam kemampuan untuk merespons stimulus (*input*) dengan *output* (respons) yang sesuai. Artinya, belajar dapat diamati melalui perubahan perilaku atau respon yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman atau interaksi dengan lingkungan sekitar.

Ketika proses pembelajaran berlangsung akan ada momen dimana siswa kehilangan minat dan jenuh terhadap materi pelajaran yang menurut siswa membosankan. Perlu adanya suatu media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi siswa sehingga mereka dapat lebih fokus dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* menjadi salah satu cara bagi pendidik untuk tetap bertanggung jawab terhadap perkembangan siswanya (Kasa, Taneo, Lehan, Benu, Bulu, Loko, Nota, 2021:155). Salah satu jenis *e-learning* yaitu *wordwall*. Aplikasi *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang mampu menarik minat siswa untuk menggunakan teknologi digital dalam setiap pembelajaran yang diberikan oleh guru (Lubis & Nuriadin, 2022:6886). Aplikasi *wordwall*

mampu menarik minat siswa dengan menghadirkan berbagai jenis permainan dan kegiatan interaktif seperti kuis, teka-teki silang, roda keberuntungan, dan lain-lain, sehingga mereka lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti setiap materi yang diberikan oleh guru.

Salah satu materi dalam pelajaran matematika yang diajarkan pada siswa sekolah menengah kejuruan adalah materi statistika. Materi ini merupakan salah satu materi yang membutuhkan penyelesaian dengan tingkat ketelitian yang cukup tinggi. Oleh karena itu, pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang interaktif diharapkan dapat membantu siswa fokus dalam pembelajaran materi statistika.

Berdasarkan pemaparan di atas dan hasil observasi yang dilakukan di SMKN 1 Jabon didapatkan hasil bahwa aplikasi *wordwall* belum pernah digunakan pada proses pembelajaran, peneliti ingin memanfaatkan aplikasi *wordwall* yang mudah digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa. Saat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, aplikasi *wordwall* dapat diakses siswa secara mandiri atau dengan bimbingan guru. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran, sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Efektivitas Aplikasi *Wordwall* pada Materi Statistika di SMKN 1 Jabon”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana

efektivitas penggunaan aplikasi *wordwall* pada materi statistika di SMKN 1 Jabon?”

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan pencapaian dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan seberapa efektif penggunaan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran materi statistika di SMKN 1 Jabon.

### D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain:

1. Bagi Guru
  - a. Memberikan wawasan tentang cara memanfaatkan Aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran statistika di kelas.
  - b. Memperkuat peran guru sebagai fasilitator pembelajaran dengan menggunakan sumber daya digital untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa.
2. Bagi siswa
  - a. Meningkatkan pemahaman siswa pada materi statistika melalui penggunaan aplikasi *wordwall*.
  - b. Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik.
  - c. Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

### 3. Bagi peneliti lain

- a. Memberikan referensi terkait penggunaan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi statistika.
- b. Menginspirasi peneliti lain untuk melakukan penelitian serupa dengan materi atau subjek yang berbeda, guna memperkaya kajian mengenai pemanfaatan teknologi pendidikan.

### E. Batasan Masalah

Agar dapat mengkaji persoalan dengan lebih mendalam, perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini untuk mendapatkan gambaran yang jelas. Penelitian ini dibatasi pada:

1. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu siswa kelas XI di SMKN 1 Jabon.
2. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah materi statistika.
3. *Wordwall* hanya digunakan sebagai latihan soal dan menggunakan fitur kuis.

### F. Definisi Operasional

Agar pembaca mempunyai asumsi yang sama dengan peneliti, maka perlu adanya definisi operasional yang terdapat dalam penelitian ini.

#### 1. Efektivitas

Efektivitas mengacu pada sejauh mana suatu usaha atau tindakan mencapai tujuannya dengan hasil yang optimal. Ini melibatkan evaluasi sejauh mana suatu kegiatan berhasil mencapai hasil yang diinginkan dalam konteks efisiensi dan kesesuaian dengan tujuan yang ditetapkan.

Tolak ukur efektivitas dalam penelitian ini berdasarkan: kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran, hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, dan respons siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dikatakan efektif apabila keempat kriteria tersebut terpenuhi.

## 2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi oleh guru kepada siswa dengan tujuan agar pesan lebih mudah dipahami dan menjadikan siswa lebih termotivasi serta aktif dalam proses pembelajaran.

## 3. Aplikasi *Wordwall*

*Wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang menarik pada *browser* yang dirancang untuk membuat permainan interaktif dan aktivitas pembelajaran secara digital. Digunakan terutama oleh pendidik, aplikasi ini memungkinkan pembuatan berbagai jenis kegiatan seperti kuis, permainan kata, dan papan peringkat untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.