

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Tujuan dari upaya yang disengaja dan strategis dalam bidang pendidikan adalah untuk membangun suasana dan pendekatan pengajaran yang memberdayakan siswa untuk secara aktif mengembangkan kemampuan yang melekat pada dirinya. Tujuan pendidikan adalah menumbuhkan ketabahan batin, disiplin diri, intelektualitas, budi pekerti, dan kemahiran yang penting bagi kemajuan diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (sebagaimana tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003). Langeveld mengatakan bahwa pendidikan merupakan upaya yang dilakukan oleh orang dewasa untuk memberikan bimbingan kepada anak-anak atau individu yang belum cukup dewasa menuju pencapaian tujuan tertentu, yaitu kedewasaan. Menurut Ki Hajar Dewantara, pertumbuhan anak memerlukan pendidikan sebagai kebutuhan mendasar. Tujuan pendidikan terletak pada membimbing kemampuan bawaan anak-anak, memungkinkan mereka mencapai tingkat keamanan dan kepuasan maksimum sebagai individu dan kontributor yang berharga bagi masyarakat. Pada saat ini pendidikan telah menjadi kebutuhan pokok bagi setiap individu, melalui pendidikan kebodohan dapat dihindari, pengetahuan yang banyak di dapat dari pendidikan yang terjamin, pengetahuan yang akan didapatkan. Tujuan pendidikan yaitu untuk meningkatkan perkembangan intelektual dan emosional seseorang, membentuk watak dan sikapnya terhadap kehidupan dan orang lain. Hal ini bertujuan untuk mempromosikan pengembangan keseluruhan kepribadian individu (Anugrah D, 2023). Dilihat dari tujuan pendidikan urgensi atau pentingnya setiap individu merasakan pendidikan adalah untuk merubah setiap individu lebih terjamin dan membuat stabilitas dalam hidup.

Di Indonesia, pendidikan dikategorikan menjadi tiga jenis: pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan non-formal. Pendidikan formal mengikuti pendekatan sistematis dan progresif, mencakup lembaga pendidikan dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, pendidikan formal ini mempunyai

target waktu, misalnya sekolah dasar yang harus selesai dalam 6 tahun dan seterusnya. Selanjutnya yaitu pendidikan informal, berbeda dengan pendidikan formal pendidikan informal ini bersifat sepanjang hayat atau tidak ada batasan waktu, pembelajaran bisa dilakukan sepanjang usia dan jenis pendidikan yang terakhir adalah pendidikan nonformal, kegiatan nonformal dalam pendidikan adalah kegiatan yang terorganisir dan terstruktur secara sistematis namun yang membedakan dengan pendidikan formal adalah kegiatannya yang dilakukan di luar system persekolahan, yang dilakukan secara mandiri dan kegiatan pada pendidikan nonformal ini bersifat lebih luas dari pendidikan formal, pada pendidikan nonformal tidak ada batasan usia, meskipun seseorang dengan usia 50 tetap bisa mengikuti pembelajaran yang dilakukan di pendidikan nonformal. Pendidikan nonformal itu sendiri mempunyai banyak jenis salah satunya yaitu pendidikan kesetaraan, atau sering di kenal dengan sebutan sekolah paket. Pendidikan kesetaraan ini memiliki kemiripan dengan pendidikan formal namun di bedakan dari rentan usia dan juga fleksibilitas waktu pembelajaran.

Jalur pendidikan nonformal yang dituangkan dalam pedoman pembelajaran pendidikan kesetaraan meliputi program Paket C. Program ini dirancang bagi siswa yang ingin memperoleh pendidikan setara SMA/MA (Kemdiknas, 2010:2). UU No. 20 Tahun 2003, khususnya Pasal 26 ayat (3), mendefinisikan pendidikan nonformal adalah mencakup program-program yang setara dengan SD/MI, SMP/MTS, dan SMA/MA. Diantaranya adalah program Paket A, Paket B, dan Paket C.

Program pendidikan kesetaraan dirancang untuk melayani siswa dari berbagai latar belakang, meliputi Paket A untuk kesetaraan SD, Paket B untuk kesetaraan SMP, dan Paket C untuk kesetaraan SMA. Program ini secara khusus ditujukan bagi individu yang belum pernah bersekolah, mereka yang putus sekolah, dan mereka yang ingin meningkatkan pengetahuan dan keterampilan hidup. Hal ini karena kebutuhan individu untuk memenuhi tuntutan kehidupan yang terus berkembang dan meningkatkan taraf hidupnya. Pendidikan kesetaraan merupakan pendidikan yang fleksibel karena di pendidikan kesetaraan ini tidak terbatas oleh waktu dan usia, siapapun, kapanpun layak atas hak pendidikannya.

Pembelajaran yang terjadi dalam pendidikan kesetaraan tidak menunjukkan perbedaan yang mencolok dengan pembelajaran di lembaga pendidikan formal lainnya, Pembelajaran yang baik biasanya bisa di lihat dari bagaimana suasana kelas tersebut dan interaksi antara guru dan juga siswa (Nugrahini & Margunani, 2015, hlm. 167). Warga belajar tentu akan mudah merasa jenuh dan bosan saat pembelajaran dilakukan secara monoton, tentu hal itu membuat minat belajar dari warga belajar akan menurun atau bahkan hilang dan kondisi ini tentu akan berdampak terhadap hasil belajar. Pembelajaran bisa dikatakan berhasil jika pembelajaran sudah sesuai dengan KKM atau kriteria ketentuan minimal, pastinya setiap sekolah memiliki KKM nya masing-masing, pembelajaran yang berhasil juga tentu membutuhkan strategi, seperti pemilihan metode, model, dan media pembelajaran yang tentunya dirasa tepat dan sesuai.

Media Pembelajaran artinya sebuah sarana pembelajaran yang dipergunakan oleh seorang dengan memakai alat yang dirancang untuk memudahkan dalam penyampaian materi saat mengajar. Dengan menggabungkan sumber daya pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan individu secara efektif dan beragam, hasil pembelajaran siswa dapat dimaksimalkan hingga potensi maksimalnya (Rusdewanti & Gafur, 2014). Hal seperti itu sangat membantu tutor dalam mengajar dan ialah solusi untuk membentuk warga belajar senang saat belajar dan tak merasa bosan. Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar yang tinggi dari warga belajar, motivasi belajar dan selain itu juga membuat hasil belajar yang meningkat, dan pemanfaatan media sebagai alat pendidikan berpotensi membantu siswa untuk memahami materi yang dijelaskan.

Dalam memilih media untuk proses pembelajaran, perlu dipertimbangkan beberapa faktor seperti aksesibilitas, jenis penilaian, desain media, anggaran biaya, dan kesesuaian fitur-fitur yang disediakan oleh platform tersebut (Damayanti, 2020 dalam ayu, 2022). Kategori media pembelajaran dapat digolongkan menjadi tiga jenis, salah satunya adalah media visual contohnya peta konsep, atlas, diagram dll, media audio contohnya radio, dan yang terakhir yaitu

media audio visual. Wordwall merupakan salah satu contoh media audio visual yang akan diteliti dalam penelitian ini.

Wordwall adalah aplikasi yang di akses melalui website diperuntukan membuat media pembelajarn seperti menjodohkan, kuis, anagram, memasangkan pasangan, acak kata, pencarian kata, mengelompokan dan masih banyak lagi (Tatsa Galuh Pradani, 2022 dalam Rosmalah dkk, 2023). *Wordwall* merupakan alat bantu belajar yang mempunyai banyak option dalam menampilkan materi yang berupa pertanyaan, mudah digunakan wordwaal juga dapat di akses secara gratis hanya mengandalkan jaringan saja, *wordwall* ini bisa di akses menggunakan handphone ataupun laptop. Kelebihan media pembelajaran woardwall adalah media ini dapat di akses secara gratis, banyak fitur yang bisa digunakan salah satunya menjodohkan atau teka teki silang, dan cara mengakses cukup dengan mengklik link yang diberikan tutor dan akan langsung tersambung dengan otomatis tidak perlu di download yang membuat penyimpanan penuh, selain itu word wall juga dapat di cetak dalam bentuk PDF memudahkan bagi warga belajar yang terkendala jaringan, terakhir *wordwall* ini dapat digunakan secara flesibel karena dapat digunakan saat pembelajaran dilakukan secara tatap muka maupun daring. Namun dibalik kelebihan yang didapat saat menggunakan wordwaal, *wordwall* ini lebih cocok saat penerapan materi tingkat dasar, karena materi pembelajaran yang terlalu kompleks itu perlu membutuhkan pemahaman yang mendalam.

Teknologi yang semakin maju dan berkembang terutama dalam konteks pembelajaran, salah satunya media seperti *wordwall* Ini sangat bermanfaat dan berguna tentunya untuk membuat suasana belajar yang berbeda. *Wordwall* adalah media yang menyerupai games atau berbasis gamifikasi ini mempunyai banyak fitur yang menarik yang bisa digunakan tutor untuk membuat pembelajaran yang baru yang berbeda dari biasanya dan tentunya membuat hasil belajar yang meningkat. Dengan demikian,

Sesuai dengan permasalahan di PKBM Gema Kota Tasikmalaya, terdapat penurunan hasil belajar dari warga belajar, hal ini disebabkan karena tutor tidak mengembangkan media ataupun metode saat pembelajaran berlangsung yang

membuat warga belajar merasa bosan saat pembelajaran. Selain itu warga belajar yang merasa jenuh dan merasa jika belajar hanya sebatas mendengarkan materi membuat mereka jarang masuk sekolah. Hasil belajar dari setiap warga belajar itu perlu diperhatikan untuk melihat sejauh mana warga belajar mengerti akan materi yang disampaikan di setiap pembelajaran, jika warga belajar jenuh, tidak tertarik dengan materi yang di ajarkan maka akan efektivitas juga terhadap hasil belajarnya. Penggunaan media di pembelajaran menjadi sebuah solusi untuk menarik meningkatkan hasil belajar dari para warga belajar, dengan adanya media pembelajaran yang seru tidak membosankan pasti akan membuat suasana kelas terasa menyenangkan dan hal itu pasti akan mengembalikan minat belajar warga belajar terhadap materi yang dijelaskan oleh tutor.

Mengingat latar belakang yang diberikan, maka kepentingan peneliti terletak pada menyelidiki permasalahan yang berjudul: “Efektivitas pemanfaatan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar (studi pada pendidikan kesetaraan paket C PKBM Gema Kota Tasikmalaya)”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari informasi yang diberikan sebelumnya, kami dapat mengidentifikasi permasalahan berikut.

- 1.2.1 Terbatasnya tutor untuk pemanfaatan media pembelajaran
- 1.2.2 Media pembelajaran yang kurang menarik sehingga membuat suasana kelas yang bosan
- 1.2.3 Rendahnya hasil belajar sehingga warga belajar belum mencapai KKM yang diharapkan

1.3 Rumusan Masalah

Agar usulan penelitian tetap jelas dan terfokus serta tetap sesuai dengan ruang lingkup yang dimaksudkan, maka penulis memaparkan rumusan masalah sebagai berikut, dengan memperhatikan latar belakang yang diberikan: “Bagaimana efektivitas pemanfaatan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar warga belajar pendidikan kesetaraan paket C PKBM gema Kota Tasikmalaya?”

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini, berdasarkan rumusan masalah, adalah untuk melihat efektivitas pemanfaatan media pembelajaran Wordwall terhadap hasil

belajar siswa (studi pada pendidikan kesetaraan paket C PKBM Gema Kota Tasikmalaya).

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pemanfaatan media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa (studi pada pendidikan kesetaraan paket C PKBM Gema Kota Tasikmalaya) ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu;

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan mengenai kajian tentang mengenai efektivitas pemanfaatan media pembelajaran *wordwall* terhadap minat belajar (studi pada pendidikan kesetaraan paket C PKBM Gema Kota Tasikmalaya) agar dijadikan motivasi untuk menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Menyampaikan pengetahuan kepada peneliti dan pembaca mengenai efektivitas media pembelajaran Wordwall terhadap minat belajar. Harapannya adalah hasil penelitian ini akan bermanfaat bagi pemangku kepentingan terkait, seperti pendidik dan pengembang kurikulum, serta bagi pihak yang tertarik dalam konteks penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

1.6 Definisi Oprasional

1.6.1 Efektivitas

Efektivitas merupakan sebuah efek atau pengaruh yang dapat membawa dampak atau hasil untuk kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan adanya sasaran yang dituju.

1.6.2 Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam pembelajaran sebagai penyampaian informasi dari tutor kepada warga belajar. Media pembelajaran ini biasanya akan lebih memudahkan tutor dalam penyampaian materi.

1.6.3 Media Pembelajaran *Wordwall*

wordwall adalah media belajar yang diakses melalui website, media pembelajaran *wordwall* ini berbasis gamifikasi dengan berbagai fitur didalamnya, seperti menjodohkan, TTS (teka teki silang), match up dll. Kelebihan dari media pembelajaran *wordwall* ini adalah dapat di cetak PDF sehingga dapat digunakan tanpa menggunakan jaringan internet.

1.6.4 Hasil Belajar

Setelah menyelesaikan proses pembelajaran, siswa memperoleh hasil belajar yang mencakup keterampilan afektif, kognitif, dan psikomotorik sebagai pencapaiannya. Hasil belajar seringkali dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah media pembelajaran, yang mampu merangsang minat dan motivasi warga belajar dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar mereka.

1.6.5 Pusat kegiatan belajar masyarakat (PKBM).

PKBM merupakan lembaga pendidikan nonformal dimana masyarakat yang putus sekolah dapat melanjutkan sekolahnya, masyarakat yang ingin mengasah skill dapat mengikuti pelatihannya.