

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan kita, karena ketika manusia ingin memperdalam ilmu, sikap bahkan keterampilannya untuk melahirkan generasi penerus bangsa yang unggul dan berkarakter, maka hal tersebut dapat dicapai melalui pendidikan. Untuk mencapai hal tersebut, setiap orang harus dibentuk dan didorong melalui berbagai proses pendidikan baik formal, informal maupun nonformal (Uada, 2021). Pendidikan di Indonesia diselenggarakan dalam rangka memenuhi UUD 1945. Pendidikan merupakan suatu proses untuk mempersiapkan peserta didik, memperbaiki cara berpikirnya, modal dasar untuk meningkatkan keberhasilan dalam segala bidang pendidikan untuk masa depan. Dalam konteks pembelajaran, guru mempunyai kedudukan yang sangat penting sebagai fasilitator dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa (Irwana & Taufina, 2020:436).

Untuk itu seorang pendidik harus mampu beradaptasi dengan perkembangan, penguasaan dan pengetahuan teknologi, karena teknologi merupakan kompetensi yang harus dikuasai untuk menunjang peningkatan proses pembelajaran. Ada berbagai cara dan usaha yang dapat dilakukan untuk menaikkan mutu pendidikan. Cara tersebut tentu tidak sama antara satu negara dengan negara yang lainnya. Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, salah satunya adalah dengan cara meningkatkan proses pengelolaan pembelajaran di kelas. Pengelolaan pembelajaran di kelas sangat diperlukan untuk dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi peserta didik. Semakin menarik proses pembelajaran yang disampaikan oleh seorang guru, maka semakin tinggi pula kemungkinan materi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik. Sebagai guru yang profesional, guru harus dapat menguasai kompetensi dasar disetiap mata pelajaran atau bidang keahliannya. Guru memiliki tugas yang sangat vital untuk mendidik dan membelajarkan siswanya dengan baik, mendidik secara efektif, kognitif, dan juga psikomotorik. Untuk itu dibutuhkan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, sebagai strategi untuk digunakan di kelas. Salah satu

faktor dikatakannya berhasilnya proses pembelajaran, apabila guru memiliki persiapan yang sesuai dan dapat berkomunikasi dengan baik.

Dalam menghadirkan proses pembelajaran yang menarik, guru dapat menggunakan bantuan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Kehadiran media pembelajaran nantinya akan memberikan warna pada suasana pembelajaran serta membuat komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa jadi lebih efektif. Proses pembelajaran harus fokus pada konteks dan pengalaman yang dapat membuat siswa memiliki minat dan dapat melakukan aktivitas belajar. Dengan kata lain kualitas pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh kualitas perencanaan pembelajaran yang digunakan. Sebagai guru yang profesional, guru harus dapat menguasai kompetensi dasar disetiap mata pelajaran atau bidang keahliannya. Guru yang profesional, juga harus dapat mengembangkan materi dan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membantu penyampaian materi pada proses pembelajaran. Dengan begitu media pembelajaran harusnya menjadi faktor penting yang tidak boleh ditinggalkan oleh pendidik karena selain berguna sebagai alat penyampai materi, media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat yang dapat mempertinggi daya serap peserta didik. Kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen mengajar sebagai bentuk interaksi penyampaian materi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan yang telah direncanakan. Di era digital, kita dapat memanfaatkan teknologi modern untuk penyampaian materi pembelajaran.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada setiap peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seseorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Peranan guru dalam membina peserta didik menjadi insan yang berakarakter yang baik sangat dibutuhkan. Penggunaan metode yang bervariasi dalam menciptakan suasana belajar agar tidak

membosankan untuk menarik minat peserta didik serta menjadi pembina ekstrakurikuler dalam pendekatan diri kepada peserta didik memudahkan para guru dalam menanamkan nilai-nilai karakter baik guru merupakan sosok panutan atau contoh bagi peserta didik. Keberhasilan pendidikan karakter sangat tergantung dari peran seorang guru dalam proses pembelajaran. Jadi sosok seorang guru dapat menjadi cerminan peserta didik yang sangat menentukan karakternya.

Salah satu minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran adalah dengan mengintegrasikan teknologi. Integrasi teknologi ini juga mengacu pada adaptasi terhadap pendidikan abad ke-21. Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan, kita diharapkan mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan. salah satu cara untuk mencapai hal tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi untuk menciptakan dan mengembangkan berbagai alat bantu pembelajaran. Oleh karena itu, sangat perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan aplikasi kuis interaktif seperti *Wordwall*. *Wordwall* merupakan media interaktif yang menyediakan template seperti kuis, mencocokkan, berpasangan, anagram, dan lain sebagainya.

Berbagai manfaat penggunaan program komputer dalam pembelajaran adalah bisa membuat media pembelajaran yang menarik contohnya *Wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi khusus yang bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Tentunya dalam aplikasi ini bisa menginput foto untuk mempermudah pemahaman dan soal-soal. Penggunaan aplikasi *Wordwall* sudah beberapa kali diujikan oleh beberapa peneliti sebelumnya, diantaranya penelitian dari Miftah & Chairunnisa Ar Lamasitudjuu, hasil ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon baik terhadap penerapan *Qugamee* pada pembelajaran IPA-fisika. Pada saat penerapan *Qugamee* dalam pembelajaran terlihat siswa antusias menggunakannya. Penerapan *Qugamee* membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan sebab siswa diajak untuk bermain *game* sekaligus mengerjakan *quiz* yang diberikan.

Pada penelitian dari Adelia Savitri & Kusnarto” Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan *game* edukasi *Wordwall* dapat digunakan sebagai media untuk evaluasi pembelajaran mahasiswa. Hal ini penting karena untuk menghindari kebosanan mahasiswa dalam mengerjakan latihan soal. Inovasi dosen dalam menggunakan media pembelajaran yang baru seperti *game* edukasi semacam *Wordwall* penting diketahui agar dapat meningkatkan minat mahasiswa terhadap mata kuliah yang diampu. Selain itu, pemanfaatan *Wordwall* juga dapat membantu mahasiswa dalam memahami dan mengingat materi yang diberikan. Lebih lanjut, banyaknya varian *game* yang ditawarkan oleh *Wordwall* dapat memudahkan dosen untuk berkreasi membuat kuis sebagai evaluasi pembelajaran kepada mahasiswa. Namun demikian, *Wordwall* memiliki kelemahan dalam pembatasan panjang karakter soal sehingga soal dalam bentuk bacaan cukup sulit untuk diterapkan dengan *game* edukasi ini. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan observasi. Melalui pemanfaatan *Wordwall*, minat mahasiswa dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia terbukti meningkat

Pada Skripsi Ayunda Serly pada tahun 2022 Hasil pengerjaan soal oleh peserta didik menggunakan media pembelajaran game interaktif *Wordwall* yang telah mencapai KKM sebanyak 25 peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, dari paparan hasil analisis pengerjaan soal oleh siswa menggunakan media pembelajaran game interaktif *Wordwall*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game interaktif *Wordwall* pada materi tharahah memiliki keefektivitasan yang sangat tinggi. Dari hasil presentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik setuju bahwa peserta didik merasa nyaman menggunakan media game interaktif *Wordwall*.

Mengintegrasikan proyektor dengan alat bantu pembelajaran interaktif seperti *wordwall* dapat memberikan dampak positif yang signifikan pada kemampuan visualisasi siswa yang mendorong pada pembelajaran kolaboratif memungkinkan siswa untuk bekerja bersama dalam menyelesaikan kuis, teka-teki, atau latihan interaktif lainnya. Ini dapat mengasah kemampuan berpikir visual dan kerja sama mereka, serta membuat siswa saling belajar dari perspektif visual masing-masing. Namun, keterbatasan teori tentang pembelajaran visual interaktif yang ada mengenai pembelajaran visual seringkali membahas penggunaan media visual

teknologi secara umum, namun belum secara khusus mengulas integrasi alat interaktif seperti *wordwall*. Teori yang membahas media interaktif cenderung masih terbatas pada efektifitas alat teknologi secara umum (misalnya, komputer atau tablet) dan sering tidak mengkaji bagaimana penggabungan perangkat ini dengan proyektor bisa berperan dalam meningkatkan pemahaman visual siswa. Artinya, efek khusus dari penggunaan platform interaktif yang divisualisasikan dalam skala besar di kelas masih belum dijelaskan secara mendalam oleh teori yang ada.

Banyak teori pembelajaran visual yang berfokus pada efek visualisasi secara individual, misalnya bagaimana siswa dapat memahami konsep melalui gambar atau grafik di perangkat pribadi. Namun, teori ini belum sepenuhnya menjelaskan efek visualisasi yang ditampilkan melalui proyektor di depan kelas dalam konteks kolaboratif, di mana siswa bersama-sama melihat dan berinteraksi dengan media media yang sama. Kurangnya riset tentang kombinasi proyektor dan *wordwall* sebagai media pembelajaran karena sebagian besar riset cenderung berfokus pada penggunaan teknologi seperti proyektor atau aplikasi interaktif secara terpisah. Riset mengenai *wordwall* biasanya berfokus pada peningkatan keterlibatan atau motivasi siswa, namun belum banyak yang meneliti secara spesifik bagaimana aplikasi ini berkontribusi pada kemampuan visualisasi, terutama jika ditampilkan melalui proyektor. Kebanyakan peneliti masih fokus pada aspek individu, sementara efek kolaborasi siswa dalam situasi visual interaktif jarang diteliti.

Berdasarkan hasil observasi awal yang digunakan oleh peneliti di SMP Negeri 4 Namohalu Esiwa sudah menerapkan penggunaan media pembelajaran seperti *LCD/proyektor* dalam kegiatan pembelajaran. Namun, masih belum dikolaborasikan dengan media pembelajaran yang lebih menarik seperti penggunaan *wordwall* yang di integrasikan dengan layar monitor (proyektor) agar dapat meningkatkan visualisasi siswa terhadap materi ajar, menciptakan pembelajaran yang interaktif dan mengurangi rasa “bosan” pada saat proses pembelajaran. Serta, rendahnya penggunaan media pembelajaran, kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran, rendahnya motivasi belajar siswa, kurangnya percaya diri siswa dalam mengungkapkan pendapat,

kurangnya kemampuan inisiatif siswa dalam proses belajar mengajar, kurangnya sarana dan prasarana sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ilmiah dengan judul **“PENGARUH INTEGRASI PROYEKTOR DENGAN *WORDWALL* TERHADAP KEMAMPUAN VISUALISASI SISWA”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa masalah yang terjadi, maka yang menjadi identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Rendahnya penggunaan media pembelajaran.
- b. Kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran.
- c. Rendahnya motivasi belajar siswa.
- d. Rendahnya penggunaan metode pembelajaran yang variatif.
- e. Kurangnya sarana dan prasarana sekolah.
- f. Kurangnya fasilitas koneksi jaringan (Wifi).

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang diteliti sebagai berikut :

- a. Bagaimana penggunaan integrasi proyektor dengan *wordwall* terhadap kemampuan visualisasi siswa?
- b. Bagaimana kemampuan visualisasi siswa melalui penggunaan integrasi proyektor dengan *wordwall*?
- c. Apakah ada pengaruh signifikan penggunaan integrasi proyektor dengan *wordwall*?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah hanya berfokus

- a. Penggunaan integrasi proyektor dengan *wordwall*.
- b. Peningkatan kemampuan visualisasi siswa.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah :

- a. Untuk mendeskripsikan penggunaan integrasi proyektor dengan *wordwall* terhadap kemampuan visualisasi siswa.
- b. Untuk mengetahui kemampuan visualisasi siswa melalui penggunaan integrasi proyektor dengan *wordwall*.
- c. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh signifikan penggunaan integrasi proyektor dengan *wordwall* terhadap kemampuan visualisasi siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Manfaat penelitian ini adalah :

a. Manfaat Teoritis

Meningkatkan pemahaman visual dengan proyektor, konten dan *Wordwall* (seperti kuis, permainan, dan aktivitas interaktif) dapat ditampilkan dengan lebih jelas dan besar di depan kelas, membantu siswa melihat dan memahami informasi secara visual. Ini memudahkan mereka memahami konsep yang abstrak atau kompleks melalui gambar, grafik, dan animasi. Meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa, *wordwall* menyediakan aktivitas pembelajaran interaktif yang lebih menarik, seperti game dan kuis. Mendukung pembelajaran kolaboratif proyeksi *wordwall* memungkinkan siswa bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan secara bersama-sama.

b. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Siswa mendapatkan pengalaman baru mengenai penggunaan integrasi proyektor dengan *wordwall* terhadap visualisasi pada pembelajaran.

b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, guru dapat termotivasi dan memahami leebih baik bagaimana menggunakan integrasi preyektor dengan *wordwall* terhadap visualisasi siswa

c. Bagi Peneliti

Peneliti akan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan menambah wawasan peneliti dalam menyusun karya ilmiah sebagai bahan pertimbangan bagi tenaga pendidik di sekolah.