

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang matang, mandiri, dan memiliki pengetahuan luas. Pendidikan membantu siswa memahami lingkungan mereka dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan kehidupan. Dalam konteks ini, belajar menjadi proses yang esensial untuk mencapai perubahan perilaku, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai-nilai positif (Khaltsum et al., 2022).

Pendidikan adalah proses lingkungan pembelajaran yang direncanakan dan terorganisir untuk mengoptimalkan pertumbuhan siswa. Pendidikan memiliki peranan penting dalam suatu bangsa dan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini sejalan dengan isi pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 dalam konteks pendidikan dan implementasi dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (1) yang menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Kegiatan belajar mengajar adalah proses yang melibatkan interaksi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Hubungan komunikasi dua arah ini terjadi dalam konteks pendidikan dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Hubungan dan komunikasi yang terjalin antara guru dan siswa menjadi salah satu ciri utama sekaligus syarat penting dalam berlangsungnya proses

pembelajaran. Menurut (Hamalik, 2011:57), proses belajar mengajar merupakan sebuah sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling terhubung dan bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ia juga menegaskan bahwa interaksi antara guru dan murid merupakan inti dari pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Kegiatan pembelajaran kini sangat bervariasi seiring berkembangnya zaman. Teknologi media telah berkembang pesat sebagai sarana untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Menurut (Heinichet al.,2002), media pembelajaran adalah alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi seperti video, buku, gambar, komputer, dan lainnya yang berfungsi menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan materi disajikan dalam bentuk tertulis, audio, maupun visual yang lebih menarik dan interaktif. (Asyar,2012:45) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat belajar siswa dan berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar. Selain itu, (Sudjana & Rivai,2009) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan, memperlancar dan meningkatkan proses belajar, serta membantu efektivitas komunikasi antara guru dan siswa.

Pemanfaatan media digital dalam kegiatan belajar telah terbukti mampu meningkatkan semangat belajar dan efisiensi pembelajaran, khususnya selama masa peralihan menuju sistem pembelajaran yang berbasis teknologi. Berdasarkan hasil pelatihan yang dilakukan oleh (Nurlina & Fauzan, 2021), para guru yang mendapatkan pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video menunjukkan peningkatan rasa percaya diri dan kreativitas dalam menyampaikan materi secara online.

Dalam era digital seperti saat ini, teknologi telah menjadi bagian penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran semakin berkembang dan menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan pendapat (Warsita,2008:123) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan

siswa sehingga dapat mendorong proses belajar yang efektif. Namun, di beberapa sekolah, masih ditemukan kendala dalam proses pembelajaran, terutama terkait dengan kesulitan belajar siswa dalam memahami materi.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru memegang peranan krusial dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Pandangan ini sejalan dengan pendapat Gagne yang dikutip dalam (Susilana dan Riyana, 2007:15), yang menyatakan bahwa guru sebagai fasilitator harus mampu menata lingkungan belajar sedemikian rupa sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Meski demikian, kenyataannya masih banyak siswa yang menghadapi kesulitan dalam belajar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Beragam faktor dapat menjadi penyebabnya, antara lain metode pembelajaran yang kurang menarik, rendahnya interaksi selama proses belajar, serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dalam bahasa Indonesia, ada banyak macam teks yang dipelajari. Yaitu teks eksposisi, deskripsi, prosedur, berita, dll. Salah satu materi dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang sering menjadi tantangan bagi siswa kelas VII adalah memahami teks berita. Menurut Tarigan (2008:6), berita adalah laporan peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar, disampaikan dengan bahasa yang jelas, ringkas, dan menarik. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami struktur, unsur, serta kaidah kebahasaan teks berita. Kesulitan ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya minat membaca, keterbatasan sumber belajar, serta metode pengajaran yang kurang variatif.

Sejalan dengan hal tersebut, (Munir,2017:24) menyatakan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya sumber belajar, serta membantu mengatasi kesulitan belajar yang dihadapi oleh siswa. Media digital memungkinkan penyajian materi yang lebih interaktif melalui video, animasi, dan simulasi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu konsep.

Di SMP Muhammadiyah Sumbang, Kabupaten Banyumas, penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong terbatas. Hal ini

menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menyampaikan materi agar lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Menurut (Munir,2012), salah satu kunci keberhasilan pembelajaran di era digital adalah kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi sebagai bagian dari proses belajar mengajar. Oleh karena itu, diperlukan penelitian mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guna mengatasi kesulitan belajar siswa, khususnya pada materi teks berita.

Di SMP Muhammadiyah Sumbang, khususnya pada siswa kelas VII, ditemukan bahwa sebagian siswa mengalami hambatan dalam memahami materi Bahasa Indonesia. Kesulitan tersebut ditunjukkan dari rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, lemahnya pemahaman terhadap bacaan, serta keterbatasan dalam menulis kalimat yang baik dan benar. Hal ini sesuai dengan pendapat (Slameto,2010:54) yang menyatakan bahwa kesulitan belajar siswa dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya minat belajar, lingkungan belajar yang kurang mendukung, serta metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam praktiknya, penggunaan metode pembelajaran konvensional yang masih dominan, seperti ceramah, menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang tertarik mengikuti pelajaran.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pengajaran Bahasa Indonesia memerlukan penguasaan berbagai keterampilan bahasa, baik dari sisi proses maupun hasil pembelajaran. Kemampuan siswa dalam berbahasa berkaitan erat dengan kemampuan berpikir dan berkomunikasi secara efektif. Menurut (Tarigan,2008:1), kemampuan berbahasa mencakup empat keterampilan utama, yaitu: (1) keterampilan menyimak; (2) keterampilan berbicara; (3) keterampilan membaca; dan (4) keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut bersifat terpadu dan saling mendukung dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media digital telah menjadi salah satu solusi inovatif dalam dunia pendidikan. (Warsita,2008:121) menyatakan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan efektivitas penyampaian pesan dan

mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Media digital memungkinkan penyajian materi dalam bentuk yang lebih variatif, seperti video pembelajaran, animasi, permainan edukatif, dan aplikasi interaktif yang mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa.

Di Kecamatan Sumbang, Kabupaten Banyumas, sebagian besar SMP swasta masih menggunakan metode pembelajaran yang apa adanya dan belum berbasis teknologi modern. Dampaknya adalah rendahnya daya tarik pembelajaran Bahasa Indonesia dan masih tingginya angka siswa yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran. Menurut (Heinich et al.,2002), penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui interaksi yang lebih bermakna antara siswa dan materi ajar.

Pentingnya inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pemanfaatan media digital menjadi latar belakang utama dilaksanakannya penelitian ini. Media digital dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna. Menurut Munir (2012), penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar dan memperluas akses terhadap materi pelajaran. Melalui penggunaan teknologi, diharapkan siswa lebih mudah memahami materi, meningkatkan semangat belajar, serta mengurangi hambatan dalam proses pembelajaran, khususnya terkait teks berita. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan media digital dapat membantu siswa kelas VII A SMP Muhammadiyah Sumbang dalam mengatasi kesulitan belajar pada materi tersebut.

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan sumbangsih dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Hal ini sejalan dengan pendapat Sadiman dkk. (2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam membantu menyampaikan informasi secara lebih konkret dan efisien kepada siswa.

Saat pengamatan awal, melalui dokumentasi nilai yang dimiliki guru, terlihat bahwa banyak siswa mendapatkan nilai Bahasa Indonesia yang belum memenuhi

Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dalam kegiatan pembelajaran menulis teks berita, guru masih dominan menggunakan metode ceramah, yaitu dengan menyampaikan penjelasan teoritis mengenai teknik penulisan, struktur, dan unsur-unsur berita, sementara siswa hanya berperan sebagai pendengar dan pencatat. Di sisi lain, pemanfaatan media pembelajaran pendukung masih sangat minim. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, yang pada akhirnya membuat mereka kesulitan memahami dan mengaplikasikan materi yang telah disampaikan. Sejalan dengan itu, menurut Heinich et al. (2005), pembelajaran yang hanya bersifat satu arah cenderung kurang efektif dalam membangun keterlibatan dan pemahaman siswa secara optimal.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran interaktif dirancang untuk membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan sekaligus efektif. Media ini mengintegrasikan elemen visual, audio, dan interaksi, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Biassari & Kholifah, 2021).

Berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas *Wordwall* sebagai media pembelajaran. (Asnawi et al., 2023) juga menunjukkan bahwa sosialisasi website *Wordwall* dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran edukasi yang berorientasi pada game atau permainan, dan *Wordwall* sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa jenjang SMP. Sementara itu, (Kusumawati, 2024) mengungkapkan bahwa proses belajar dengan menggunakan *Wordwall* sebagai media evaluasi menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Namun, meskipun banyak penelitian yang membahas efektivitas *Wordwall* dalam berbagai konteks pembelajaran, penelitian mengenai penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam materi teks berita masih sangat terbatas mengingat kurangnya sarana dan pra sarana teknologi yang ada di sekolah tersebut kurang memadai. Oleh karena itu, terdapat gap penelitian yang perlu diisi, yakni pengaruh penggunaan *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP Muhammadiyah Sumbang, yang belum banyak dieksplorasi dalam literatur yang ada.

Media digital seperti *Wordwall* termasuk bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Solikhah & Nurlina,2024) yang menyatakan bahwa media digital dapat memperkaya strategi pengajaran bahasa melalui penggunaan teknologi yang relevan dan aktual.

Wordwall merupakan platform pembelajaran berbasis web yang memungkinkan guru menyajikan materi dalam format permainan interaktif seperti "match up," "open the box," dan "random cards." Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan sekaligus efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan fitur-fitur tersebut, *Wordwall* dapat menjadi alat yang ideal untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa, terutama di tingkat sekolah dasar (Safitri et al.,2022).

Meskipun media pembelajaran lain, seperti *PowerPoint* dan *Quizizz*, juga digunakan secara luas, *Wordwall* memiliki keunggulan dalam hal interaktivitas dan variasi format yang sesuai dengan kebutuhan siswa, terutama pada jenjang Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Pertama. *PowerPoint* cenderung bersifat statis dan hanya menyajikan materi secara satu arah, sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sadiman et al.,2010:26) yang menyatakan bahwa media yang terlalu bersifat presentatif (seperti slide *PowerPoint*) memiliki keterbatasan dalam menciptakan interaksi belajar yang bermakna. Sementara itu, *Quizizz* lebih cocok untuk kompetisi berbasis kuis dan penilaian cepat, namun belum tentu mendukung proses pembelajaran pemahaman mendalam, terutama dalam tahap literasi awal atau membaca permulaan.

Dengan adanya inovasi dalam pembelajaran, diharapkan siswa dapat lebih aktif, termotivasi, dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan pendapat (Sudjana,2005:65) bahwa keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan media *Wordwall* diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia serta hasil belajar siswa, khususnya di tingkat SMP.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian tindakan kelas ini adalah “Bagaimana peningkatan kemampuan hasil belajar siswa kelas VII A SMP Muhammadiyah Sumbang dengan menggunakan Media *Wordwall*?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa melalui *Wordwall* dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Kajian ini berpotensi memperluas pemahaman dan memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran bahasa Indonesia melalui pendekatan inovatif yang memanfaatkan media digital. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan acuan untuk penelitian lanjutan di bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan wawasan tentang berbagai inovasi pembelajaran berbasis media *Wordwall* yang dapat diterapkan dalam proses pengajaran bahasa Indonesia.

b. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam mengatasi kesulitan belajar bahasa Indonesia dengan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

c. Bagi Sekolah

Mendukung pengembangan kurikulum berbasis digital serta meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan teknologi dalam pendidikan.