

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah proses terencana untuk menciptakan lingkungan belajar di mana siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka dan dengan demikian menumbuhkan kekuatan mental, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, karakter mulia, dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri dan masyarakat. Pendidikan formal dan informal adalah dua kategori umum yang memisahkan pendidikan. Definisi tentang pendidikan formal adalah pendidikan yang dijalankan oleh lembaga yang diatur pemerintah mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Kejuruan (SMK), dan dilanjutkan ke perguruan tinggi. Adapun pendidikan informal adalah pendidikan yang berlangsung di lingkungan keluarga atau masyarakat, diperoleh melalui pengalaman hidup serta kegiatan belajar mandiri yang tidak terstruktur (Syaadah, dkk., 2023). Mengidentifikasi, memelihara, mengembangkan, dan memperluas kemampuan adalah tujuan pendidikan (Jaya & Indrayani, 2021). Pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pembelajaran yang efisien.

Pembelajaran adalah upaya yang disengaja dari para pendidik untuk membantu siswa dalam pembelajaran mereka berdasarkan kebutuhan dan minat mereka. Guru

berperan sebagai fasilitator pembelajaran dengan memberikan siswa alat yang mereka butuhkan dan menciptakan kondisi yang membantu mereka belajar lebih efektif (Sartika, 2022). Untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam lingkungan pembelajaran dan menghasilkan hasil yang membawa perubahan positif, proses pembelajaran yang baik didefinisikan sebagai proses yang memungkinkan guru untuk mengajar dan siswa untuk secara sistematis menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Interaksi dua arah yang dilakukan dalam proses pembelajaran antara guru dengan siswa yang didukung oleh sumber belajar dan lingkungan belajar yang positif akan membuat siswa memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif untuk perubahan pada pola pikir, cara berperilaku, dan proses pendewasaan yang nantinya dapat dilakukan baik itu secara formal maupun informal (Tri Prastawati & Mulyono, 2023). Tujuan dilaksanakannya proses pembelajaran adalah agar seluruh potensi individu dapat diasah melalui aktivitas belajar yang akan menghasilkan perubahan perilaku tertentu. Dengan demikian, aktivitas pembelajaran secara langsung terkait dengan proses pembelajaran siswa di dalam kelas (Besare, 2020).

Aktivitas belajar adalah serangkaian tugas mental dan sikap yang dilakukan siswa dengan tujuan tertentu selama proses pembelajaran (Haryanto, 2023). Tingginya aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar tidak memahami hal dasar saja, melainkan harus memiliki kemampuan dalam mengaitkannya dengan kehidupan nyata. Ketika siswa terlibat dalam aktivitas belajar, maka pada akhir proses tersebut akan terjadi perubahan dalam diri mereka berupa pengalaman baru, yang menandakan bahwa proses belajar telah terjadi. (Ananda & Hayati, 2020). Variasi aktivitas belajar harus dilakukan agar

pembelajaran di dalam kelas tidak membuat siswa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Sebagai contoh rangkaian dalam aktivitas belajar tersebut dapat meliputi keterlibatan siswa dalam diskusi, kemampuan bertanya, berpikir kritis, serta keberanian mengemukakan pendapat, sehingga sekolah menjadi pusat aktivitas belajar yang optimal untuk dilakukan (Sudirman, dkk., 2024). Menciptakan aktivitas pembelajaran yang selaras dengan tujuan pembelajaran, secara tidak langsung meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar yang baik dapat diperoleh dari banyaknya aktivitas pembelajaran di kelas.

Hasil belajar merupakan kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotor spesifik yang diperoleh atau dikuasai siswa sebagai hasil keterlibatan mereka dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Andryannis, dkk., 2023). Penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan adanya perubahan tingkah laku merupakan indikator keberhasilan yang diupayakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Selain itu, kemampuan untuk melaksanakan suatu tindakan atau aktivitas yang sesuai dengan pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan yang diperoleh selama proses pembelajaran tercermin dalam hasil pembelajaran. Sejauh mana seseorang dapat menggunakan apa yang telah dipelajarinya dalam situasi praktis dan saat menyelesaikan masalah umum merupakan tanda bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai (Ananda & Hayati, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa hasil tersebut merupakan penanda keberhasilan belajar dan mewakili keterampilan serta pemahaman siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Farada & Indrayani, 2021). Untuk mendapatkan hasil belajar terbaik, guru harus menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan belajar yang unik dan karakteristik siswa.

Guru harus menciptakan strategi pengajaran kreatif yang meningkatkan hasil belajar, meningkatkan produktivitas, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran mengingat kemajuan teknologi. Mengingat betapa cepatnya teknologi informasi berkembang dan bagaimana semua orang, bahkan anak-anak sekolah dasar, kini menggunakannya (Azhar, dkk., 2021). Inovasi dapat dicirikan sebagai konsep, pendekatan, atau strategi pembaharuan yang berbeda seperti sebelumnya, yang berupaya dalam peningkatan, menyempurnakan, atau menghasilkan sesuatu yang baru yang memberikan nilai tambah dan meningkatkan efisiensi, efektivitas, atau kualitas untuk mencapai keuntungan besar. Untuk membuat pembelajaran lebih dinamis, menarik, dan berpusat pada siswa, para guru didorong untuk memanfaatkan kemajuan teknologi ini. Mempertahankan keinginan dan antusiasme siswa untuk belajar bergantung pada kemampuan guru untuk merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yang inovatif dan bermanfaat (Harmita, dkk., 2022). Ekonomi merupakan mata pelajaran yang membutuhkan strategi pembelajaran yang menarik karena pemahaman konten menuntut penguasaan ide-ide yang mendalam. Namun, banyak siswa kesulitan memahami materi ekonomi, yang mengakibatkan hasil belajar yang kurang memuaskan.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah mendorong pemikiran aktif dan kritis serta pengembangan kemampuan pemecahan masalah (Nirmala, dkk., 2024). Siswa diharapkan memperoleh keterampilan dalam berpikir kritis, komunikasi, dan memecahkan suatu permasalahan di samping pemahaman isi materi pelajaran. Mengajarkan siswa untuk menghubungkan materi dengan skenario dunia nyata, pendekatan PBL meningkatkan relevansi dan efektivitas proses pembelajaran (Syamsidah & Suryani, 2018). Kelebihan dari model PBL

membuat siswa berpikir ilmiah dan juga bersikap objektif dan rasional yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Masalah yang diberikan kepada siswa bukan sekadar contoh atau ilustrasi, melainkan menjadi inti dari proses belajar untuk mendorong mereka mencari solusi melalui eksplorasi dan diskusi. (Asmara & Septiana, 2023). Hal ini membuat model PBL sangat cocok karena mendorong siswa untuk memperluas pengetahuan mereka dan menerapkan prinsip-prinsip ekonomi dalam praktik untuk digunakan dalam pendidikan ekonomi. Agar penerapan PBL dapat diimplementasikan seefektif mungkin, media belajar yang tepat harus digunakan.

Media adalah alat pembelajaran yang efektif agar proses pembelajaran dapat didukung seefektif mungkin (Motoh, dkk., 2022). Peran media pembelajaran sangat penting dalam mendukung guru saat pembelajaran. Fungsinya adalah tidak hanya mempermudah penyampaian materi pelajaran, tetapi juga mampu menjadi jembatan dalam menyalurkan pesan-pesan pembelajaran secara lebih efektif. Selain itu, emosi, minat, motivasi, dan perhatian siswa dapat dirangsang melalui penggunaan media yang sesuai. Dengan mendorong keterlibatan yang lebih aktif dalam kegiatan pendidikan, penggunaan media pembelajaran secara tidak langsung menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dan bermakna (Fadilah, dkk., 2023). Ada banyak gaya belajar yang digunakan siswa dalam situasi dunia nyata, seperti saat tenggat waktu yang mendesak (Irwansyah, dkk., 2021). Guru dapat menggunakan sumber belajar yang efektif yang sesuai dengan gaya belajar siswa untuk memastikan proses pembelajaran mencapai tujuannya.

Teknologi di ruang kelas sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi adalah penerapan keterampilan

praktis dan pengetahuan ilmiah untuk menciptakan dan memanfaatkan perangkat, mesin, dan sistem yang mempermudah kehidupan manusia (Norpin, dkk., 2024). Peran teknologi penting dalam pendidikan karena dapat membantu siswa memahami materi. Siswa dapat dimotivasi untuk belajar baik secara individu maupun berkelompok dengan menggunakan teknologi untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan beragam. Pendidikan berbasis teknologi juga memberikan akses terhadap informasi menjadi lebih luas, memungkinkan guru atau siswa untuk mengakses sumber belajar dari berbagai *platform*. Dengan bantuan pembelajaran yang didukung teknologi, siswa dapat berprestasi lebih baik secara akademis dan menggunakan apa yang telah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari (Abdul Mun'im Amaly, dkk., 2021). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi juga meningkatkan kehidupan manusia melalui pendidikan (Sulindawati, dkk., 2023). Teknologi yang digunakan dapat beragam seperti dengan menggunakan *handphone* untuk mencari informasi ataupun mencari web pendukung untuk proses pembelajaran.

Wordwall adalah alat daring yang memungkinkan pengguna membuat permainan, tes, dan teka-teki, serta aktivitas pendidikan lainnya. Penggunaan *Wordwall* di kelas memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi dengan menggunakan permainan, kuis, dan simulasi pembelajaran berbasis teknologi. Fitur yang tersedia di *wordwall* relatif *fleksible* sehingga dapat digunakan dalam menguji pemahaman yang dimiliki oleh siswa, memberikan pemahaman kembali pada materi yang telah diajarkan, serta sebagai bahan evaluasi pembelajaran yang siswa dikelas dan antusias untuk belajar (Ardila, dkk., 2023). Penerapan *wordwall* secara positif dalam pembelajaran membuat siswa dapat menumbuhkan minat yang lebih

tinggi dalam mengikuti materi pembelajaran melalui aplikasi ini. Selain itu, website *Wordwall* juga meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan memberikan tantangan dan interaksi yang menarik dalam proses pembelajaran (Dluha & Wijaya, 2024). Fitur *Wordwall* menjadikannya sempurna untuk digunakan dalam kelas ekonomi karena memudahkan belajar dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, yang mungkin bermanfaat di masa depan.

Pembelajaran ekonomi berguna dalam membentuk pemahaman siswa tentang konsep kegiatan ekonomi yang berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Memupuk semangat kewirausahaan siswa dan membekali mereka dengan keterampilan di luar pengetahuan dan sikap di jenjang pendidikan level SMA/MA/SMK. Dengan kemampuan ini, siswa dapat mewujudkan potensi penuh mereka dan memilih jalur serta tindakan mereka sendiri, terutama dalam karier mereka. (Zahroh, 2023). Pemahaman terkait prinsip dasar ekonomi dapat membuat siswa memiliki pengetahuan dan keputusan finansial yang baik di masa depan. Memiliki pemahaman yang baik dalam pembelajaran ekonomi, dapat membantu siswa untuk memahami dampak keputusan ekonomi yang dihadapi dalam kehidupan pribadi, keluarga, serta masyarakat secara keseluruhan.

Berdasarkan observasi awal di SMA Negeri 1 Banjar, pada kelas XI 4 yang menunjukkan bahwa mayoritas belum memenuhi nilai ketuntasan pada mata pelajaran ekonomi. Siswa di kelas XI 4 yang memperoleh nilai ketuntasan hanya sebanyak 6 siswa dari 34 siswa dengan nilai rata-rata sebesar 46,91%. Selain itu, berdasarkan hasil observasi awal, hanya 6 dari 34 siswa kelas XI 4 yang menunjukkan keaktifan dalam pembelajaran ekonomi di kelas. Adapun penjabaran

dari aktivitas pembelajaran yaitu siswa terlibat aktif dalam aktivitas visual yaitu sebesar 32%, aktivitas lisan sebesar 44%, aktivitas mendengar sebesar 34%, dan aktivitas menulis sebesar 42%. Perolehan data dari observasi awal, siswa lainnya tidak menunjukkan keaktifan di dalam kelas. Hasil belajar siswa yang kurang baik berkaitan erat dengan kurang menarik minat belajar siswa terhadap penggunaan model pembelajaran, yang menjadikan pembelajaran di kelas cenderung pasif. Siswa dominan hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat dalam proses diskusi ataupun pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. Pembelajaran satu arah membuat siswa kurang antusias, mudah jenuh, dan tidak tertarik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pendidikan, yang pada akhirnya berdampak kurang memadai pada kemampuan berpikir kritis siswa.

Rendahnya aktivitas dan hasil belajar yang kurang memuaskan juga dipengaruhi oleh pemilihan media pembelajaran oleh guru. Siswa merasa kesulitan memahami topik ekonomi karena media yang digunakan seringkali gagal membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan partisipatif. Namun, di era digital saat ini, teknologi dapat menjadi alat pengajaran yang berguna untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Guru dapat memanfaatkan media digital sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik, dinamis, dan mudah dipahami karena kemampuan teknologi saat ini. Oleh karena itu, untuk peningkatan aktivitas dan hasil belajar, diperlukan strategi pengajaran yang lebih kreatif dan berbasis teknologi. Kurangnya pengendalian diri siswa saat terlibat dalam proses pendidikan merupakan masalah lain. Saat pembicara menyampaikan materi, siswa seringkali terlibat dalam permainan ponsel, dan beberapa bahkan memilih untuk mengabaikan

penjelasan sepenuhnya. Hal ini mengakibatkan perilaku yang mengganggu fokus, menurunkan motivasi, dan mengurangi kemungkinan keterlibatan aktif. Hasil belajar yang buruk muncul dari ketidakmampuan siswa untuk sepenuhnya menyerap pengetahuan yang dibutuhkan ketika mereka tidak memperhatikan dosen selama proses belajar.

Mengingat permasalahan tersebut, proses pendidikan perlu ditingkatkan. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan PBL berbantuan *wordwall*, yang berpotensi untuk meningkatkan dan memperdalam pemahaman siswa tentang pembelajaran ekonomi. Pemahaman siswa tentang gagasan ekonomi dapat ditingkatkan dengan menerapkan model PBL dengan menggunakan *wordwall*. Dengan mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan, berpartisipasi lebih aktif dalam debat, dan memberikan kontribusi penting dalam solusi masalah ekonomi, metode ini meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa. Selain itu, penerapan paradigma ini mendorong terciptanya teknik pembelajaran yang lebih kreatif, sehingga menghasilkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan produktif.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, peneliti menemukan bahwa terdapat masalah yang ditemui sebagai berikut.

- 1) Penggunaan teknologi yang belum optimal.
- 2) Aktivitas dan hasil belajar dikelas yang masih rendah.
- 3) Pemilihan model pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat siswa kurang aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

- 4) Pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat siswa kurang memahami materi dengan baik.
- 5) Beberapa siswa sering bermain *handphone* saat pelaksanaan pembelajaran.
- 6) Beberapa siswa dalam proses pembelajaran kurang memperhatikan guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi masalah yang diangkat pada masalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang belum di optimal pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Banjar.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang peneliti angkat pada penelitian ini.

1. Apakah penerapan model pembelajaran PBL berbantuan *Wordwall* pada pembelajaran ekonomi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di SMA Negeri 1 Banjar?
2. Apakah penerapan model pembelajaran PBL berbantuan *Wordwall* pada pembelajaran ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Banjar?
3. Bagaimana tanggapan siswa SMA Negeri 1 Banjar dalam penerapan model pembelajaran PBL berbantuan *Wordwall* pada pembelajaran ekonomi?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran PBL berbantuan *Wordwall* pada pembelajaran ekonomi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Banjar.

1.6 Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan dan meningkatkan pemahaman pada teori yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran PBL berbantuan *Wordwall* pada pembelajaran ekonomi di SMAN 1 Banjar.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat melatih dan mengembangkan kemampuan pengimplementasian ilmu dan teori yang didapat saat perkuliahan dalam praktik langsung dilapangan.

b) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar melalui media belajar yang tepat dan sesuai untuk menumbuhkan minat dan pemahaman siswa dikelas.

c) Bagi Universitas Pendidikan Ganesha

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber bacaan diperpustakaan khususnya mengenai penggunaan model PBL berbantuan *Wordwall* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.