

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses mendapatkan dan menambah pengetahuan. Bukan hanya siswa yang perlu mendapatkan pendidikan, tetapi juga orang dewasa. Pendidikan dirancang untuk memotivasi, mendukung, mendorong, dan membimbing setiap orang untuk mengembangkan minat, bakat, dan potensinya. Menurut Undang-undang nomor 20 tahun 2003, pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga mereka memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan ketrampilan yang diperlukan untuk berguna bagi masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan adalah proses interaksi antara pendidik dan siswa untuk mencapai tujuan dalam lingkungan tertentu. Bisa juga diartikan sebagai proses serah terima pengetahuan antara guru dan siswa, termasuk pengetahuan, sikap, dan tabiat yang biasa dilakukan di suatu tempat. Panduan kurikulum yang berlaku di Indonesia dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa serta suasana kelas biasanya menentukan pembelajaran yang baik (Nugrahini & Murguani, 2015:167). Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), silabus, program tahunan (PROTA), program semester (PROMES), kurikulum, media pembelajaran, dan perangkat pembelajaran lainnya adalah beberapa jenis

pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru. Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan nasional, pemerintah Indonesia melalui kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi (kemendikbudristek) telah menetapkan standar nasional pendidikan yang telah menjadi acuan dalam penyelenggaraan pendidikan di seluruh jenjang. Dua standar yang penting dalam rangkaian standar tersebut adalah standar isi dan standar proses.

Permendikbudristek nomor 8 tahun 2024 tentang standar isi mengatur tentang ruang lingkup materi pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar dan jenjang pendidikan menengah. Tujuannya adalah menjamin kompetensi lulusan sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditetapkan. Selain itu, standar ini memberikan fleksibilitas kepada pendidik dalam mengembangkan kompetensi peserta didik dengan prinsip diferensiasi dan penyesuaian terhadap kemajuan pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan. Sementara itu, permendikbudristek nomor 16 tahun 2022 tentang standar proses mengatur aspek perencanaan, pelaksanaan dan penilaian proses pembelajaran. Standar ini menekankan pentingnya proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan menantang yang mendorong partisipasi aktif peserta didik serta pemanfaatan sumber daya dan teknologi. Perencanaan pembelajaran di rancang agar fleksibel, jelas dan sederhana dengan fokus pada pencapaian pembelajaran, langkah kegiatan, dan penilaian. Standar proses bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang berkualitas dan sesuai dengan karakteristik peserta didik

sehingga mendukung pencapaian kompetensi secara optimal. Kedua standar ini merupakan fondasi penting dalam penyelenggaraan pendidikan yang bermutu dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era modern. Dengan penerapan standar isi dan standar proses yang tepat, diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan efektif, efisien, dan menghasilkan lulusan yang berkompeten sesuai dengan tuntutan zaman.

Dalam konteks global pendidikan tidak hanya mengandalkan kurikulum yang baik, tetapi juga metode pembelajaran yang inovatif dan adaptis terhadap kebutuhan siswa untuk menghadapi tantangan di era modern. Yusuf (2020:123) mengatakan bahwa penerapan metode pembelajaran aktif dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai selama proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar tersebut diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil belajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Menurut Hamdani (2021:11) hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada perilaku siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Sireger (2012:35) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Klasifikasi hasil belajar dari Bloom dalam Nana Sudjana (2019:22-23) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah

itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan modern, penting bagi pendidik untuk memahami bahwa hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kurikulum yang diterapkan tetapi juga oleh metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut pendapat Satrianawati (2018:5) media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti tengah “perantara atau pengantar”. Media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di sebut dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah semua alat fisik yang di rancang secara terencana sehingga mampu menyampaikan informasi dan mampu membangun interaksi. Sehingga dapat memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran dan memfasilitasi prestasi peserta didik untuk mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran. Alat fisik yang di maksud bisa juga berupa media pembelajaran tradisional seperti papan tulis, bagan, *slide*, *OHP/OHT* serta objek-objek nyata. Selain itu, bisa berupa media yang di mutakhirkan seperti komputer, *DVD*, *CD-room*, internet, video secara interaktif dan juga aplikasi *games* pembelajaran seperti *kahoot*, *quizziz*, *hoop*, *edapp*, *wordwall* dan lain sebagainya, Yaumi (2018:7). Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar yang inovatif dan lebih bervariasi adalah *wordwall*, Putri (2020:69).

Wordwall adalah salah satu platform berbasis web yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang menyenangkan. Menurut pendapat Wahyu (2020:730), *Wordwall* adalah media pembelajaran yang menarik, bervariasi dan tidak monoton, sehingga siswa dapat mampu memahami materi pembelajaran yang di sampaikan.

Wordwall adalah salah satu media pembelajaran yang bisa diakses secara gratis, media ini bisa didesain untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran baik secara kelompok maupun individu yang akhirnya dapat melibatkan siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Media *wordwall* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi siswa tanpa harus selalu tergantung pada buku atau penjelasan yang diberikan oleh guru, Turohmah dkk, (2020:16) *wordwall* dapat digunakan untuk melihat perkembangan kemampuan peserta didik. Sehingga akan sangat membantu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Wordwall ini memiliki banyak *template*, termasuk kuis, anagram, menjodohkan, acak kata, mengelompokkan, pencarian kata, dan masih banyak lagi. Namun *wordwall* tidak mendesain materi pembelajaran secara otomatis, *wordwall* hanya berfungsi sebagai alat bantu yang menyediakan media dan *template* sedangkan materi pembelajaran harus di rancang oleh guru sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik yang tercantum dalam

kurikulum yang berlaku. Cara penggunaan *wordwall* adalah 1). Buka situs <https://wordwall.net/> lalu klik “*sign up*” untuk mendaftar dan mengisi nama, email, kata sandi dan lokasi, 2). Setelah *login* pilih menu “create activity” dan pilih salah satu *template* aktivitas yang tersedia seperti kuis, mencocokkan kata, teka-teki silang dan lainnya, 3). Isi judul dan deskripsi permainan agar jelas konteksnya, kemudian masukkan konten materi pembelajaran sesuai tipe permainan yang di pilih, 4). Setelah selesai klik “*done*” untuk menyimpan aktivitas. Aktivitas yang telah dibuat dapat dibagikan melalui *link* ke berbagai platform seperti *Whatsaap*, *google Classroom*, *facebook*, dan lain-lain. Siswa yang berpartisipasi dalam permainan ini tidak perlu membuat akun baru, mereka dapat mengakses langsung melalui web browser atau *link* yang dibagikan, yaitu www.wordwall.net, tanpa *download*, cukup klik *website* maka otomatis akan langsung masuk ke dalam *wordwall* dengan bantuan jaringan internet, Mawar dan Ritnawati (2022:142).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti selama menjalankan kegiatan praktik pengalaman lapangan (PPL) di kelas VII, SMP Swasta Swadaya Tarus yang berlokasi di jl. Oetete II, Desa mata air, Kecamatan Kupang Tengah, Kabupaten Kupang, Provinsi Nusa Tenggara Timur diketahui bahwa nilai hasil belajar pendidikan Agama Kristen dan budi pekerti ada yang di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). KKTP yang ditetapkan di sekolah adalah 75. Hal ini dilihat dari hasil ulangan harian semester genap tahun

ajaran 2024/2025 seperti yang di sajikan pada tabel 1.1 sebagai berikut :

Tabel 1.1

Nilai ulangan harian siswa kelas VII SMP Swasta Swadaya Tarus pada materi “Hidup Manusia Dalam Pemeliharaan Allah” TP. 2024/2025.

No.	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase Ketuntasan
1	<75	Tidak tuntas	10	66,67%
2	>75	Tuntas	5	33,33%
Jumlah			15	100%

Peneliti mendapatkan nilai hasil belajar siswa pada ulangan harian materi “Hidup Manusia Dalam Pemeliharaan Allah” yang di dapatkan dari hasil observasi yang dilakukan di SMP Swasta Swadaya Tarus pada kelas VII. Pada tabel di atas jelas terlihat bahwa masih ada siswa yang nilainya masih di bawah rata-rata, hal ini terjadi karena banyak hal yang mempengaruhi kondisi siswa dalam belajar dikelas. Salah satu faktor yang berdampak pada proses belajar PAK ialah minimnya kreativitas dalam pemilihan alat bantu pembelajaran. Situasi ini jelas mengakibatkan siswa kehilangan minat, merasa jenuh, tidak mengambil bagian aktif dalam proses belajar, serta tingkat respons siswa terhadap pembelajaran sangat rendah dikarenakan metode yang digunakan guru kurang memikat dan siswa bertindak pasif selama

pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa pencapaian belajar siswa masih belum memenuhi harapan. Oleh karena itu, penting untuk mencari media atau pendekatan pengajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar.

Di Era digital saat ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis web menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun di SMP Swasta Swadaya Tarus, penggunaan media pembelajaran berbasis *web wordwall* belum pernah diterapkan. Padahal, *wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif berbasis web yang sudah terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar, Melisa, dkk (2024:7). Hal ini menunjukkan adanya peluang untuk mengimplementasikan penggunaan media *web wordwall* sebagai media pembelajaran inovatif.

Dalam mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis *web wordwall* kondisi sarana dan prasarana disekolah menjadi faktor penting yang perlu di perhatikan. Berdasarkan hasil observasi di lokasi penelitian, sekolah telah dilengkapi dengan perangkat (LCD) yang dapat digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran secara visual dan interaktif. Keberadaan LCD ini memudahkan guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran digital ke dalam proses belajar mengajar. Selain itu, dari survei awal terhadap siswa, sebagian besar siswa memiliki perangkat HP Android pribadi yang memungkinkan mereka untuk mengakses media pembelajaran berbasis web secara

langsung. Hal ini membuka peluang bagi penggunaan media *web wordwall* yang dapat diakses melalui *smartphone*, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran baik di luar maupun di dalam kelas.

Pengembangan materi pembelajaran pendidikan agama Kristen dan budi pekerti pada jenjang SMP harus mengacu pada kerangka kurikulum dan standar isi yang ditetapkan oleh pemerintah. Permendikbudristek No. 12 tahun 2024 tentang kurikulum menetapkan capaian pembelajaran untuk fase D yang mencakup kelas VII-IX SMP/MTs. Capaian pembelajaran ini meliputi aspek pengetahuan, ketrampilan dan sikap sesuai dengan standar kurikulum merdeka yang berfokus pada pengembangan kompetensi peserta didik secara holistik dan berkarakter Pancasila. Sementara itu, Permendikbudristek No. 8 tahun 2024 tentang standar isi yang mengatur ruang lingkup materi secara rinci, khususnya pada 4 elemen utama yang menjadi dasar pengembangan isi materi pembelajaran pendidikan agama Kristen (PAK).

Elemen Allah berkarya, Capaian pembelajaran (CP) dari elemen ini adalah memahami karya Allah dalam hidup manusia, memahami dan menyajikan bukti-bukti Allah memelihara seluruh ciptaannya, mengakui bahwa hanya Allah yang dapat mengampuni dan menyelamatkan manusia dalam Yesus Kristus dan siswa meneladani Yesus dalam hidup beriman, bersikap sebagai orang yang dipimpin oleh Roh kudus dan menerapkan makna hidup beriman dan berpengharapan. Sedangkan alur

tujuan pembelajaran (ATP), peserta didik mampu menghayati karya Allah secara menyeluruh dan mewujudkannya dalam sikap hidup yang benar, beriman dan bertanggung jawab sebagai umat yang diselamatkan.

Elemen manusia dan nilai Kristiani, Capaian pembelajaran (CP) dari elemen ini adalah memahami teladan Yesus Kristus dan menerapkannya dalam kehidupan bagi sesama manusia, menerapkan nilai-nilai Kristiani dalam kehidupan sehari-hari, serta memiliki sikap rendah hati, peduli terhadap sesama. Alur tujuan pembelajaran (ATP), peserta didik diharapkan menjadi pribadi yang beriman, berperilaku benar, dan mampu menunjukkan kasih Kristus dalam kehidupan sosialnya.

Elemen gereja dan masyarakat majemuk, capaian pembelajaran (CP), memahami karya Allah dalam pelayanan gereja yang membawa pembaharuan bagi dunia secara keseluruhan, memperkenalkan misi pelayanan gereja masa kini. Mengembangkan sikap terbuka, toleran, dan inklusif terhadap sesama dalam masyarakat majemuk. Merencanakan kegiatan sederhana yang dapat menunjukkan sikap hidup inklusif dalam masyarakat majemuk. Alur tujuan pembelajaran (ATP), peserta didik mampu mengembangkan sikap toleransi, kerja sama dan pelayanan berdasarkan iman kristiani dalam masyarakat majemuk.

Elemen alam dan lingkungan hidup, capaian pembelajaran (CP) dari elemen ini adalah memahami bawa pemeliharaan Allah terus berlangsung terhadap alam dan manusia dalam segala situasi,

memahami bahwa manusia diberi tugas oleh Allah untuk mengelola serta memelihara alam dan lingkungan hidup, siswa mendalami Alkitab dan mencatat tugas yang diberikan Allah pada manusia untuk memelihara alam. Sedangkan alur tujuan pembelajaran (ATP), peserta didik mampu menginternalisasi tanggung jawab menjaga dan merawat lingkungan sebagai bagian dari iman dan perwujudan kasih kepada ciptaan.

Keterpaduan antara capaian pembelajaran (CP) dalam permendikbudristek nomor 12 tahun 2024 dengan ruang lingkup materi dalam permendikbudristek nomor 8 tahun 2024 ini sangat penting menjadi dasar pertimbangan dalam mengembangkan isi materi pembelajaran pendidikan agama Kristen. Penggunaan media pembelajaran yang relevan harus mengacu pada 4 elemen tersebut agar materi yang disampaikan tidak hanya sesuai standar isi, tetapi juga konteks dan mampu membangun karakter peserta didik sesuai nilai-nilai Kristiani.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dirumuskan judul penelitian: **“Pengaruh Penggunaan Media *Web Wordwall* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen dan budi pekerti Peserta Didik Kelas VII di SMP Swasta Swadaya Tarus tahun ajaran 2024/2025”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah yaitu:

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif yang menyebabkan hasil belajar peserta didik masih rendah
2. Belum dimanfaatkannya platform pembelajaran interaktif berbasis *web* seperti *wordwall* yang dapat mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan kompetitif.
3. Hasil belajar siswa masih ada yang rendah sebesar 66,67%.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah : Pengaruh Penggunaan Media *Web Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik khususnya pada aspek kognitif Kelas VII di SMP Swasta Swadaya Tarus Tahun Ajaran 2024/2025

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka batasan penelitian ini yaitu: Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Web Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen dan budi pekerti Peserta Didik Kelas VII Di SMP Swasta Swadaya Tarus Tahun Ajaran 2024/2025?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu : untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media *Web Wordwall* Terhadap Hasil Belajar

Pendidikan Agama Kristen dan budi pekerti Peserta Didik Kelas VII di
SMP Swasta Swadaya Tarus Tahun Ajaran 2024/2025

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis

- a. Sebagai wawasan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan mendukung teori-teori yang sudah ada tentang peningkatan hasil belajar peserta didik melalui media *web wordwall*
- b. Bagi peneliti selanjutnya untuk menjadi referensi dan dasar untuk penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *website* dalam meningkatkan hasil belajar.
- c. Bagi program studi Ilmu Pendidikan Teologi, untuk menjadi acuan bagi pengembangan kurikulum ilmu pendidikan teologi di UKAW, khususnya dalam mata kuliah media pembelajaran, strategi pembelajaran dan teknologi pembelajaran.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa hasil penelitian ini dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar pada mata pelajaran Agama Kristen.

- b. Bagi guru hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Bagi sekolah hasil penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan di SMP Swasta Swadaya Tarus.