

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
WORD WALL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X DI SMK TEKNOLOGI PLUS  
PADANG**

**PROPOSAL**



Disusun oleh :

**Risa Oktalivia**

**NPM. 20100029**

**UNIVERSITAS PGRI SUMATERA BARAT  
PRODI PENDIDIKAN INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

**2024**

acc judul PA  
11/1-24 *[Signature]*  
Dr. Adria Afiani

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WORDWALL*  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA  
KELAS X DI SMK TEKNOLOGI PLUS PADANG**

**PROPOSAL**



Disusun oleh :

**Risa Oktalivia**

**NPM. 20100029**

**UNIVERSITAS PGRI SUMATERA BARAT**

**PRODI PENDIDIKAN INFORMATIKA**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

**2024**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal yang penting dan merupakan hak yang dapat dimiliki oleh setiap manusia. Dengan adanya pendidikan maka ilmu pengetahuan, tingkah laku, pemahaman dan pengalaman dapat dirasakan oleh setiap orang. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara efektif dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan agar dapat berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara. Guru memiliki peranan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, guru adalah prang yang akan mengajarkan ilmu pengetahuan kepada siswa. Oleh karena itu diharapkan selama proses pembelajaran guru diharapkan memiliki berbagai kemampuan, baik dari segi kesiapan dan penguasaan materi yang akan diajarkan, maupun kelas yang apada hakikatnya menuju kepada hasil belajar siswa (Meilani & Sutarni, 2016)

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru diharuskan menggunakan media pembelajaran sebagai sarana pendukung pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana untuk penyampaian materi oleh guru terhadap siswa menjadi lebih kreatif dan inovatif. Jika media pembelajaran yang disajikan kurang menarik bagi siswa hal ini akan mneimbulkan peraan bosan dan jenuh terhadap pembelajaran. Rasa jenuh dan itulah yang akan mnegakibatkan kurang minatnya belajar siswa sehingga hasil belajar yang didapatkan juga kurang maksimal. Jika minat belajar siswa meningkat maka hasil belajar juga akan meningkat. Minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Dengan demikian adanya peningkatan minat belajar maka akan

diikuti oleh peningkatan hasil belajar. Artinya, semakin baik minat belajar siswa, maka berdampak kepada hasil belajar siswa yang semakin baik. (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Dengan demikian media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa., sehingga media pembelajaran menjadi peranan penting dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu *Wordwall*.

*Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Kelebihan dari aplikasi ini adalah mempunyai banyak template yang dapat dibuat oleh guru. Aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan *Basic* dengan pilihan 5 buah template. Permainan yang sudah dibuat dapat langsung dibagikan melalui tautan yang dikirimkan dengan aplikasi Whatsapp, Google Classroom maupun Email. Selain itu, kelebihan lainnya dari aplikasi ini adalah permainan yang sudah dirancang dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan siswa yang terkendala jaringan. Banyak jenis permainan yang ditawarkan oleh software evaluasi pembelajaran ini, termasuk permainan klasik seperti Quiz (kuis) dan Crossword (teka-teki silang). Ada juga tipe permainan seperti Find the Match (mencari padanan), Random wheels (roda acak), missing word, random cards (kartu acak), true or false (benar atau salah), match up, whack-a-mole, Group short, Hangman, Anagram, Open the Box, Wordsearch (Cari kata), Ballon pop, Unjumble, Labelled diagram, dan Gameshow Quiz. (Sun'iyah, 2020)

Media pembelajaran Game Edukasi Wordwall ini dapat meningkatkan minat belajar siswa. berdasarkan penelitian (Fariza et al., 2023) bahwa penerapan media *Wordwall* pada mata pelajaran IPAS dapat meningkatkan minat belajar siswa. hal ini dapat

dilihat dan dibuktikan dari rata-rata hasil perhitungan siklus I dan siklus II. Dimana nilai rata-rata siklus I yaitu 78,33% sedangkan nilai rata-rata siklus II yaitu 97,3 %. Penelitian selanjutnya Menurut (Harsanti & Lathifah, 2023) mengatakan bahwa penggunaan media *Wordwall* pada pembelajaran bahasa Indonesia memberikan pengaruh baik terhadap keaktifan peserta didik dalam proses belajar. *Wordwall* dapat membantu guru meningkatkan kreativitasnya dan menciptakan lingkungan belajar menarik dan menyenangkan karena sesuai dengan karakteristik peserta didik abad 21. Dan menurut (Erlynda Runtut Bela Vista, Fida Chasanatun, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebuah *game online* pada pelajaran PPKN di kelas IV SD Negeri Bendoagung mampu menaikkan minat siswa dalam mencari ilmu.

Berdasarkan penelitian sebelumnya lokasi penelitian ini biasanya dilakukan pada Sekolah-Sekolah Dasar yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Dasar. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian terhadap Siswa Menengah Kejuruan. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama Praktik Mengajar selama proses belajar mengajar berlangsung didapatkan siswa yang kurang memiliki minat dalam belajar ada siswa yang tidak fokus terhadap pembelajaran, ada siswa yang mengganggu temannya yang sedang belajar. Oleh karena itu, peneliti mengangkat tema penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMK Teknologi Plus Padang”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah didapatkan permasalahan yaitu:

1. Kurangnya minat siswa dalam belajar
2. Guru kurang memiliki inovasi dalam membuat media pembelajaran.

## **C. Batasan Masalah**

Permasalahan yang dapat dikaji pada penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut ini:

1. Media pembelajaran yang digunakan yaitu *wordwall*
2. Mata Pelajaran yaitu Informatika

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diperoleh rumusan masalah yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMK Teknologi Plus Padang?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMK Teknologi Plus Padang?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan sesuai dengan permasalahan yang ada yaitu:

1. untuk mengetahui adanya Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Siswa pada mata pelajaran Informatika di SMK Teknologi Plus Padang.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMK Teknologi Plus Padang?

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat yaitu:

1. Bagi Siswa

Penelitian dapat diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan penunjang media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika.