

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan unsur penting dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan sumber daya manusia dalam suatu Negara. Pendidikan melatih peserta didik untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki. Dengan begitu keterampilan dan bakat yang dimiliki oleh setiap peserta didik akan lebih berkembang.

Dalam pendidikan dan pembelajaran berbahasa tentunya keterampilan yang peserta didik miliki akan terus diasah oleh pendidik. Kunci utama agar pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien tergantung dari pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Misal, guru terkadang kesulitan dalam menyampaikan materi dengan baik kepada siswa. Hal ini tentunya berkaitan dengan keterampilan berbicara yang dimiliki oleh guru. Jika guru dalam menyampaikan materi kurang jelas, tentunya akan berpengaruh pada keterampilan menyimak peserta didik.

Dalam berbahasa terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Diantara keterampilan tersebut terdapat keterampilan menulis. Keterampilan menulis bisa dikatakan sebagai keterampilan yang sulit untuk dikuasai. Iskandarwassid & Sunendar (2010) memaparkan bahwasanya menulis ialah aktivitas berbahasa yang bersifat produktif karena

menghasilkan sebuah tulisan. Dalam kegiatan menulis, kita dituntut untuk menuangkan ide yang kita miliki ke dalam tulisan yang kita buat. Pranata (2017) menjelaskan bahwa menulis merupakan aktivitas yang sangat penting untuk dilakukan oleh siswa. Di sini, siswa dipaksa untuk bisa menguasai semua keterampilan berbahasa.

Berdasarkan pemaparan di atas, menulis merupakan suatu aktivitas menuangkan pemikiran dan ide yang dimiliki melalui sebuah karya yang berbentuk tulisan. Menulis bukan hanya sekadar merangkai kata dan menyusun kalimat, melainkan tulisan yang dihasilkan dapat diterima dengan baik oleh pembaca.

Salah satu materi yang berkaitan dengan keterampilan menulis ialah teks prosedur. Materi teks prosedur merupakan salah satu komponen penting dalam kurikulum sekolah menengah pertama. Kosasih (2014:67) berpendapat bahwa Teks Prosedur merupakan teks yang menjelaskan langkah-langkah secara lengkap, jelas, dan terperinci tentang cara melakukan sesuatu. Teks prosedur memberikan petunjuk langkah demi langkah tentang bagaimana melakukan suatu proses atau tugas. Memahami dan mampu menghasilkan teks prosedur adalah keterampilan penting yang harus dimiliki oleh siswa. Namun, pengajaran dan pembelajaran materi teks prosedur terkadang dihadapkan pada tantangan, terutama dalam hal memotivasi siswa untuk belajar serta menilai pemahaman mereka dengan cara yang menarik dan interaktif.

Materi teks prosedur merupakan salah satu komponen penting dalam kurikulum sekolah menengah pertama. Dalam kurikulum merdeka, tertuang dalam

tujuan pembelajaran “peserta didik dapat menyajikan teks prosedur dalam bentuk tulisan, infografis, dan audiovisual dengan cermat”.

Berdasarkan hasil yang didapat setelah melakukan observasi, Kendala yang ditemui guru dalam proses pembelajaran yakni guru belum mampu sepenuhnya untuk membuat semua ikut berperan aktif dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari ada beberapa siswa yang tidak memperdulikan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran, sehingga hasil nilai yang mereka dapat pun rendah.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi tantangan tersebut adalah dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis game yaitu permainan edukasi. Permainan edukasi dapat merangsang minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta dapat memberikan umpan balik instan yang memungkinkan guru untuk memahami sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dalam konteks ini, *Wordwall*, sebagai platform pembuatan permainan edukasi, menawarkan berbagai alat yang dapat disesuaikan untuk menciptakan permainan yang interaktif dan mendidik. Berdasarkan penelitian terdahulu dalam skripsi yang disusun oleh Mustika Rahayu mahasiswi Bina Bangsa Getsempena 2019 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas X Dalam Menulis Puisi Di Pesantren Al-Falah Lam U Aceh Besar”. Penggunaan media *wordwall* yang berisikan materi mengenai puisi bertujuan untuk merangsang minat siswa dalam mengapresiasi puisi dan menulis puisi. Dalam penelitian ini didapatkan hasil yang baik. Untuk itu, di sini peneliti ingin mencoba menggunakan media yang sama.

Dengan menggabungkan teknologi, inovasi dalam pembelajaran, dan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam pemahaman tentang bagaimana game edukasi *Wordwall* dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang efektif dalam pembelajaran materi teks prosedur. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan berharga kepada sekolah, guru, dan pengembangan kurikulum terkait implementasi teknologi dalam pembelajaran.

Merujuk pada latar belakang di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media *Wordwall* Dalam Pembelajaran Teks Prosedur Siswa Kelas VII-4 SMP Negeri 3 Bayung Lencir Tahun Pelajaran 2023/2024”.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang masalah yang ada, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu: Bagaimanakah penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran teks prosedur kelas VII-4 SMP Negeri 3 Bayung Lencir?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian dengan judul "Penggunaan Media *Wordwall* dalam Materi Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Bayung Lencir Tahun Pelajaran 2023/2024" yaitu untuk mendeskripsikan penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran teks prosedur kelas VII-4 SMP Negeri 3 Bayung Lencir.

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis.

Berikut manfaat dari penelitian ini:

1.4.1 Manfaat Teoretis

- a. Hasil penelitian dapat digunakan untuk mengembangkan model pembelajaran yang ada dengan mengkombinasikan elemen-elemen yang berkaitan dengan penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran.
- b. Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana siswa memahami materi teks prosedur melalui penggunaan media *Wordwall*.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi guru

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi guru terkait penggunaan media, model, dan metode pembelajaran yang tepat pada materi teks prosedur.

- b. Manfaat bagi siswa

Penggunaan game edukasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Game yang menarik dan interaktif seperti *Wordwall* dapat membuat siswa lebih bersemangat dan aktif dalam proses pembelajaran.

- c. Manfaat bagi mahasiswa

Dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian yang akan dilakukan kedepannya, terutama yang berkaitan dengan teks prosedur.

