

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam kemajuan dan pembangunan sebuah bangsa Fikri & Amalia (2022). Pendidikan sebagai aspek penting dalam membentuk karakter peserta didik (*perpersonality*) serta keterampilan peserta didik, melalui proses pembelajaran yang mendukung guru dalam menyiapkan keterampilan yang relevan dengan tuntutan abad ke 21, selaras dengan fungsi pendidikan nasional. Di tengah pesatnya kemajuan teknologi pada era globalisasi, sistem pendidikan dituntut untuk terus berinovasi demi menciptakan lulusan yang berkualitas dan kompetitif di dunia kerja (Novianti et al., 2022).

Upaya meningkatkan kualitas pendidikan, salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Kemajuan di dalam suatu bangsa sangat di tentukan oleh kualitas pendidikan. Untuk mencapai kualitas dengan pendidikan yang tinggi tersebut maka, di perlukan suatu keseriusan dalam mengelola keterpaduan antara semua komponen-komponen yang ada. Kualitas pendidikan harus di tinjau dari beberapa komponen diantaranya input, proses, dan output. Pendidikan yang berkualitas akan menciptakan anak bangsa yang cerdas, mengantarkan bangsa yang cerdas menjadi Negara yang maju (Hariana et al., 2024)

Salah satu permasalahan umum yang ada dalam dunia pendidikan, terutama untuk pembelajaran akuntansi, adalah kurangnya pemahaman

peserta didik terhadap konsep dasar akuntansi. Hal ini sering kali disebabkan oleh metode guru dalam menyampaikan yang terlalu teoretis atau kurangnya keterlibatan praktik nyata dengan yang relevan. Selain itu, banyak juga peserta didik yang mengalami hambatan didalam mengaitkan teori dengan mengaplikasikan didunia kerja, oleh karena itu mengakibatkan kurangnya kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan akuntansi secara efektif dan interaktif..

Kurangnya dukungan teknologi dan sumber daya pendidikan yang memadai merupakan salah satu penyebab yang turut mengakibatkan kurangnya pemahaman peserta didik di kelas. Rendahnya minat belajar peserta didik berdampak pada lemahnya pemahaman materi, kurangnya konsentrasi dan keaktifan di kelas, serta rendahnya hasil belajar. Motivasi belajar merupakan syarat utama yang berperan penting dalam menumbuhkan semangat belajar peserta didik dan mendorong keberhasilan mereka dalam proses pembelajaran (Lestari et al., 2023).

Berdasarkan temuan permasalahan di SMK Negeri 5 Kota Madiun peneliti menemukan bahwa tidak adanya pemanfaatan media pembelajaran untuk sarana proses pembelajaran saat ini. Sebagian guru kurang mengetahui adanya media pembelajaran yang terkini yang sudah memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Kurikulum merdeka memberikan kebebasan guru dalam memilih media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat belajar peserta didik. Untuk meningkatkan minat dan efektivitas peserta didik pembelajaran dianjurkan

untuk menggunakan teknologi. Namun, kenyataan dilapangan banyak guru masih menghadapi tantangan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Kurangnya pengetahuan dan kesadaran guru terhadap media pembelajaran berbasis *IT* membuat mereka masih bergantung pada buku cetak sebagai sumber utama pembelajaran (Nabilah & Warmi, 2023). Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik karena media berperan penting dalam mendukung proses belajar yang optimal.

Dalam proses pembelajaran, guru sering kali memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat untuk menyajikan materi agar dapat dipahami oleh semua peserta didik. Pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berperan dalam menumbuhkan minat, motivasi, dan pengaruh psikologis positif selama proses pembelajaran berlangsung (Wulandari et al., 2023) .

WordWall merupakan media pembelajaran digital berbasis jaringan yang menghadirkan berbagai bentuk permainan dan kuis interaktif sebagai sarana gamifikasi dalam pembelajaran. Aplikasi ini dapat menjadi alat untuk pendidik sebagai alat evaluasi materi secara menarik dan interaktif (Ningrum et al., 2024). Meskipun WordWall menawarkan akses mudah didalam penyampaian informasi dan alat interaksinya, tidak sedikit guru yang

kesulitan dalam mengoptimalkan dan memfasilitasi media pembelajaran dengan baik.

Selain itu, juga lingkungan belajar yang memerlukan keterampilan digital dan kemampuan yang tinggi pada peserta didik sering kali tidak sejalan dengan kapasitas peserta didik tersebut. Terutama di daerah yang masih minim penggunaan teknologi. Adanya kasus ini dapat mengakibatkan ketidak seimbangannya pelaksanaan pembelajaran yang ada. Dimana peserta didik sebagian mengalami kesulitan dalam mengikuti alur atau ritme pembelajaran yang konvensional. Tantangan lainnya juga keterbatasan sarana prasarana dan koneksi internet pada lingkungan sekolah, yang menghambat proses pembelajaran dan akses peserta didik pada sumber digital yang dihadapi oleh guru.

WordWall memungkinkan peserta didik dapat menghasilkan lembar kerja. Dalam pembelajaran melalui WordWall, para guru mampu menghasilkan pembelajaran yang interaktif dan mudah digunakan, sehingga memungkinkan para guru menghasilkan media yang siap untuk digunakan. Yakni perantara pembelajaran mampu digunakan untuk mempermudah aktivitas pembelajaran dan mendukung pembelajaran individu atau kelompok melalui berbagai bahan pembelajaran. Situs WordWall dapat diakses dengan online, media dapat dirancang guna memperbaharui menjadi latihan soal interaktif (Monigir & Wakari, 2024).

Model pembelajaran SOLE (*Self Organized Learning Environment*) menjadi salah satu unsur penting dalam mendukung kelancaran proses belajar

mengajar. Pemilihan model pembelajaran ini mempunyai tujuan guna menghasilkan luaran yang baik, disesuaikan dengan kondisi serta kebutuhan peserta didik dan pendidik (Novianti et al., 2022). Model pembelajaran SOLE merupakan pendekatan yang melatih peserta didik belajar secara berkelompok dengan memanfaatkan perangkat digital yang terhubung internet. Implementasi model SOLE dilakukan supaya para peserta didik termotivasi dengan rasa ingin tahunya dengan cara bekerja sama.

Pelaksanaan model pembelajaran SOLE mencakup tiga tahap, yaitu; (1) Pemberian pertanyaan oleh guru; (2) Pengkajian terkait pertanyaan melalui banyak sumber; serta (3) Pembahasan hasil diskusi bersama (Roviani et al., 2023). Langkah-langkah tersebut bertujuan untuk menumbuhkan keterampilan yang kreatif, inovatif, serta mendorong semangat eksplorasi peserta didik. Sehingga para guru dapat memaksimalkan pemahaman materi kepada peserta didik agar lebih baik dan mengoptimalkan rasa keingintahuan yang harus dimiliki oleh peserta didik.

Dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang berlangsung, model pembelajaran SOLE (*Self Organized Learning Environment*) memberikan pendekatan yang memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara berkelompok dan kolaboratif. Model pembelajaran SOLE ini memungkinkan peserta didik yang kurang aktif dapat mengikuti teman-temannya dan berusaha untuk mengeksplorasi pengetahuan melalui pertanyaan yang dibuat oleh guru secara menantang dan pemecahan masalah yang terfokuskan.

Disisi lain, penggunaan media WordWall ini merupakan media visual yang besar dan memungkinkan tampilan materi pembelajaran secara eksklusif, dan juga berpotensi untuk memperkuat implementasi yang ada di model pembelajaran SOLE. WordWall dapat menyediakan ruang bagi peserta didik untuk membagikan ide, memvisualisasikan konsep yang kompleks, dan bekerja sama dalam suasana yang lebih interaktif. Penggabungan media pembelajaran WordWall dan model pembelajaran SOLE diharapkan dapat mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung, sehingga memperluas pemahaman peserta didik dengan lebih baik baik serta mendorong keterampilan peserta didik berfikir kritis dan juga kolaboratif yang lebih baik. Diharapkan peserta didik mampu tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter mulia, beretika, jujur, kreatif, mandiri, serta berperan aktif sebagai anggota masyarakat yang bertanggung jawab (Fikri & Amalia, 2022)

Lestari Rahayu et al., (2023) salah satu *platform* permainan yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang berlangsung adalah WordWall, yang menawarkan berbagai akses gratis dengan pilihan *basic* dan beragam dengan menggunakan *template* yang dipilih sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Menurut Pradani, (2022) selain itu, permainan yang dibuat oleh WordWall dapat langsung dibagikan melalui WhatsApp, Goolge Classroom, dan media sosial lainnya, dengan banyak pilihan dan jenis permainan seperti crossword, kuis, random cards, dan lebih banyak lainnya lagi.

Dari pemaparan hasil penelitian diatas, penggunaan media pembelajaran WordWall dinilai lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dapat mendorong peneliti lebih tertarik meneliti lebih lanjut tentang pengembangan media pembelajaran WordWall terhadap meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMK. Nadia, (2022) *SOLE (Self Organized Learning Environment)* adalah model pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengembangkan rasa keingin tahun, kepercayaan diri, dan keberanian peserta didik dalam menyampaikan pendapat masing-masing. Penerapan model pembelajaran SOLE dapat berjalan lebih optimal dengan penggunaan media yang menarik dan mampu membangkitkan minat dan perhatian peserta didik terhadap materi (Wiragunawan, 2022).

Keterbaruan dalam penelitian ini terletak pada intregasi media pembelajaran WordWall dengan model pembelajaran SOLE Organized Learning Environment. WordWall menawarkan jenis permainan interaktif dan inovatif yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara berkelompok dalam lingkungan yang terstruktur, seperti yang diterapkan dalam SOLE. Melalui kombinasi ini selain dapat menghadirkan pengalaman belajar yang inovatif, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan secara kritis kolaborasi, dan kreativitas yang sesuai dengan tuntutan keterampilan pada abad ke 21. Dengan memanfaatkan WordWall dalam model pembelajaran SOLE guru dapat meningkatkan partisipasi peserta didik, dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan agar peserta

didik lebih percaya diri dalam mengeksplorasi informasi dan menyampaikan pendapat mereka (Fariha & Amalia, 2021).

Dari penjelasan yang ada, dapat diartikan bahwa untuk mengembangkan media pembelajaran WordWall prosesnya melalui <https://wordwall.net/> dilengkapi dengan buku pegangan untuk mendesain dan merancang media pembelajaran. Sehingga penulis ingin meneliti lebih lanjut dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran WordWall dalam Model Pembelajaran *SOLE Self Organized Learning Environment* Guna Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Koperasi SMK Negeri 5 Madiun”. Diharapkan pada penelitian ini pengembangan media pembelajaran WordWall dapat membantu peneliti dan guru untuk menuntaskan proses pembelajaran dengan perangkat pembelajaran dengan baik, peserta didik juga dapat lebih paham dengan adanya media pembelajaran WordWall yang interaktif ini, dapat diharapkan peserta didik semakin bersemangat dalam mengerjakan berbagai soal evaluasi yang dibuat oleh guru. Dalam pengembangan media pembelajaran WordWall ini diharapkan oleh semua pihak yang ingin belajar untuk mengembangkan media pembelajaran secara online dimana saat ini pengembangan smartphone dan jenis lainnya sangat berguna dan sering digunakan, maka dari itu memanfaatkan teknologi yang ada dan yang sering digunakan.

B. Batasan Masalah

Fokus dari penelitian ini adalah pada pengembangan media pembelajaran WordWall dalam penerapan model pembelajaran *SOLE (Self-*

Organized Learning Environment) guna meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran AKuntansi Koperasi di SMK Negeri 5 Kota Madiun. Penelitian ini hanya mencakup peserta didik kelas tertentu yang terlibat didalam pembelajaran Akuntansi Koperasi.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran WordWall dalam penerapan model pembelajaran SOLE (*Self-Organized Learning Environment*) untuk materi Akuntansi Koperasi?
2. Apakah media pembelajaran WordWall dalam model pembelajaran SOLE (*Self-Organized Learning Environment*) efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Akuntansi Koperasi?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran WordWall dalam penerapan model pembelajaran SOLE (*Self-Organized Learning Environment*) untuk pembelajaran Akuntansi Koperasi.
2. Untuk mengukur efektivitas media pembelajaran WordWall yang dikembangkan dalam model pembelajaran SOLE (*Self-Organized Learning Environment*) guna meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Akuntansi Koperasi.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Digunakan dalam bidang pendidikan, contohnya dalam mengintegrasikan teknologi seperti WordWall dengan model

pembelajaran berbasis SOLE guna meningkatkan hasil belajar peserta didik

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Memberikan pilihan media pembelajaran dan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif.
- 2) Guru dapat lebih mudah memfasilitasi pembelajaran yang mengakibatkan keaktifan peserta didik.

b. Bagi Peserta didik

- 1) Membantu meningkatkan pemahaman peserta didik agar terlibat dalam pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.
- 2) Melatih kemandirian, kreativitas, dan kemampuan problem-solving peserta didik melalui model pembelajaran SOLE.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, sekaligus mendukung transformasi digital di bidang pendidikan.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

a. Spesifikasi Produk

1. Tujuan Pengembangan:

- 1) Mengembangkan media WordWall untuk alat evaluasi.
- 2) Mendukung proses pembelajaran berbasis SOLE, yang menekankan pembelajaran mandiri dan kolaboratif.

- 3) Mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Akuntansi Koperasi.
 - 4) Membantu peserta didik memahami konsep-konsep Akuntansi Koperasi secara praktis dan interaktif.
2. Media Utama: Platform WordWall sebagai media interaktif berbasis digital yang dapat dimanfaatkan untuk membuat beragam aktivitas interaktif, seperti kuis, puzzle, teka-teki, dan simulasi.
3. Keunggulan Produk
- a. Mendorong kemandirian peserta didik untuk memecahkan tantangan dalam proses pembelajaran berlangsung.
 - b. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui media interaktif.
 - c. Mendukung guru dalam menyediakan pengalaman belajar yang variatif dan menyenangkan.
4. Fitur WordWall
- a. Interaktif: Memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan aktivitas langsung melalui kuis edukatif.
 - b. Multiformat: Menyediakan berbagai format pembelajaran seperti drag and drop, teka teki silang, open the box, dan lainnya.
 - c. Responsif: Dapat diakses melalui banyak perangkat digital.
 - d. Fleksibilitas: Guru dapat menyesuaikan materi sesuai kurikulum atau buku pedoman di sekolah masing-masing.

- e. Feedback Otomatis: menyampaikan tanggapan secara langsung kepada peserta didik terkait jawaban yang telah mereka kerjakan.

3. Integrasi dengan Model SOLE

- a. Proses penyelidikan mandiri: Media ini digunakan sebagai alat untuk mendorong peserta didik mengeksplorasi pertanyaan besar (big question) terkait materi yang diajarkan.
- b. Diskusi kelompok: Aktivitas dalam WordWall dirancang untuk mendukung kolaborasi antara siswa dengan guru untuk memecahkan masalah.
- c. Presentasi temuan: Peserta didik diharapkan bias memanfaatkan WordWall untuk menyusun jawaban dan solusi yang akan dipresentasikan.

4. Target Pengguna:

- a. Peserta didik kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 5 Kota Madiun.
- b. Guru mata pelajaran Akuntansi Koperasi sebagai fasilitator pembelajaran.

5. Luaran

- a. Output Pembelajaran: kenaikan rata-rata hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Akuntansi Koperasi.
- b. Produk Digital: Kumpulan aktivitas platform WordWall yang dapat digunakan ulang dan dimodifikasi.

b. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran WordWall dalam model pembelajaran SOLE (*Self Organized Learning Environment*) sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMK Negeri 5 Kota Madiun. WordWall menyediakan platform interaktif yang memotivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri melalui berbagai aktivitas seperti kuis, permainan kata, dan open the box yang mendukung pembelajaran berbasis eksplorasi.

Dengan adanya pendekatan SOLE, peserta didik didorong untuk mencari solusi secara kolaboratif dan mandiri, sementara WordWall memperluas pengalaman belajar dengan memberikan umpan balik yang dapat membantu memahami materi secara lebih mendalam. Kombinasi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik tetapi juga mengoptimalkan kemampuan analitis dan pemahaman konseptual, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dan relevan dengan kebutuhan pendidikan vokasi dibidang Akuntansi.

G. Definisi Variabel / Istilah

Agar pembaca tidak mengalami salah tafsir maka perlu adanya pembahasan istilah sebagai berikut:

a. Media

Istilah 'media' berasal dari bahasa Latin 'medium', yang berarti 'perantara' atau 'pengantar', dan digunakan sebagai bentuk jamak.

Banyak pakar organisasi kemudian menetapkan batasan tentang pemahaman media.

b. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses pemberian bantuan oleh pendidik agar peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, membentuk sikap, serta menumbuhkan rasa percaya diri. Inti dari pembelajaran adalah bagaimana membantu peserta didik agar dapat belajar secara efektif. Dalam hal ini, pandangan psikologi kognitif-holistik memberikan pengaruh besar, karena menempatkan peserta didik sebagai pusat dari seluruh aktivitas belajar, bukan hanya sebagai penerima informasi.

c. WordWall

WordWall adalah aplikasi berbasis permainan yang melibatkan siswa dalam berbagai aktivitas interaktif seperti diskusi, kuis, dan survei. Aplikasi ini dapat diakses melalui web browser di www.wordwall.net, atau diunduh melalui *Play Store* untuk perangkat ponsel.

d. SOLE (*Self Organized Learning Environment*)

SOLE (*Self Organizing Learning Environment*) Dengan menggunakan model pembelajaran ini, peserta didik dilatih untuk menjadi mandiri dan menggunakan pola pikir kritis dalam proses berpikir mereka. Dengan menerapkan model SOLE, peserta didik akan memiliki hasil yang lebih baik dalam mendapatkan informasi baru dan menyelesaikannya secara mandiri.