

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Informasi (IPTEK) di zaman industri 4.0 sangat pesat dan sangat mempengaruhi dunia pendidikan, terutama dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung dengan penggunaan teknologi yang semakin canggih dan modern dimana para pendidik dan peserta didik didorong untuk lebih kreatif dalam membuat pembelajaran yang aktif. Dalam Permendikbud No. 16 tahun 2022 menyarankan bahwa salah satu prinsip pembelajaran perlu memunculkan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di dunia pendidikan (Permendikbud, 2022). Panduan ini memotivasi para guru untuk memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran. Perkembangan kemajuan teknologi informasi (TI) pada abad 21 berlangsung sangat pesat sehingga perlu menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran (Effendi dan Wahidi, 2019).

Media pembelajaran adalah suatu komponen yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran (Nurfadhillah, dkk, 2021). Media pembelajaran merupakan suatu alat dalam menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran yang dapat merangsang pikiran peserta didik agar dapat memahami informasi yang disampaikan dengan mudah sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan mencapai tujuan pembelajaran dengan sempurna (Zahwa & Syafi'i, 2022). Media pembelajaran berfungsi bukan hanya

sebagai sarana untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga membantu anak memahami sesuatu yang bersifat konkret (Nurfadhillah, dkk, 2021). Hal ini sesuai dengan perkembangan kognitif menurut Jean Piaget pada tahap operasional konkret usia 7-11 tahun dimana pada tahap ini anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika yang terorganisir dan rasional, tetapi hanya untuk objek yang konkret (Agustyaningrum, dkk, 2021). Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran dalam menciptakan kondisi belajar harus nyata sehingga pesan yang diberikan dapat dipahami secara langsung oleh siswa.

Sesuai kondisi saat ini banyak ditemukan pendidik yang menggunakan media pembelajaran yang sederhana dan monoton sehingga siswa merasa bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 7 Simpang Teritip diperoleh bahwa pembelajaran menjadi membosankan karena terlalu banyak teks bacaan hitam putih, guru kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung penyampaian informasi yang diinginkan dan diharapkan dari guru kepada peserta didik saat pembelajaran. Sering kali guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dengan media papan tulis yang kemudian dilanjutkan penugasan sesuai buku teks. Hal ini menyebabkan kualitas belajar dan tujuan dari pembelajaran tersebut kurang tercapai. Oleh karena itu, setiap pendidik harus menguasai perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Game edukasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan. *Game* edukasi adalah salah satu media pembelajaran berupa

permainan suatu materi pembelajaran supaya siswa tidak bosan serta melatih konsentrasi dan daya ingat siswa (Rochmada dan Suprayitno, 2022). Para pendidik dan perancang pembelajaran saat ini menyadari bahwa *game* edukasi telah menyediakan peluang baru untuk ketersediaan bentuk pembelajaran baru dan berbeda, termasuk hubungan antara peserta didik, guru, dan objek pembelajaran (Pratama, dkk, 2019). Namun penggunaan *game* edukasi khususnya berbasis teknologi di dalam kelas saat ini sulit ditemui meskipun guru dan siswa sudah difasilitasi dengan banyak teknologi.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan berkembang sangat pesat saat ini khususnya dalam pembelajaran berbasis web yang berpengaruh positif. Contohnya yaitu *google meet*, *zoom*, *quizizz*, *wordwall*, dll (Rochmada dan Suprayitno, 2022). Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan yaitu *wordwall*. *Wordwall* merupakan program digital berbentuk web untuk membuat game edukasi berupa permainan dan pertandingan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Rochmada dan Suprayitno, 2022). *Wordwall* cocok digunakan karena banyak metode dan *template* yang menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih asyik dan bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran matematika merupakan kegiatan interaksi antara guru dan siswa dalam mempelajari ilmu matematika seperti kegiatan berpikir sesuai dengan ide, proses, dan penalaran dengan tujuan meningkatkan pengetahuan matematika sehingga bermanfaat dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Octavia, 2020, hal. 6). Tujuan pembelajaran matematika menurut Kemendikbud 2013 yaitu (1) meningkatkan kemampuan intelektual; (2) kemampuan

menyelesaikan masalah; (3) hasil belajar tinggi; (4) melatih berkomunikasi; dan (5) mengembangkan karakter siswa.

Matematika menjadi mata pelajaran yang kurang diminati oleh sebagian besar siswa karena berhubungan dengan hitung-hitungan sehingga dianggap sulit, rumit dan membosankan (Susanti, 2020). Hal ini mengakibatkan kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika sehingga hasil belajar matematika siswa pun menurun. Menurut Bintang (2020) kesulitan belajar matematika pada siswa sekolah dasar dapat terjadi pada materi apapun termasuk pada materi bangun datar. Materi bangun datar menjadi sulit bagi siswa adalah apabila luas yang dihitung adalah luas dari gabungan beberapa bangun datar. Selain itu, siswa juga terkadang sulit dalam mengelompokkan benda yang sesuai dengan bentuk bangun datar. Guru sering membuat siswa bingung dengan memberikan soal yang berbeda dengan contoh soal yang diberikan. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang menarik menggunakan *game* edukasi yaitu *wordwall* dengan harapan siswa tidak lagi merasa bosan dan merasa tertarik sehingga motivasi untuk belajar sangat tinggi dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Terdapat acuan dari penelitian, seperti penelitian dari Rochmada (2022), yang menghasilkan produk *game* edukasi *wordwall* untuk pembelajaran IPS yang berdasarkan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan menjadikan *game* edukasi ini sangat layak digunakan untuk pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Penelitian dari Darroini dan Rahmawati (2022) yang menghasilkan produk *game* edukasi “MathCha Adventure” berbasis android untuk pembelajaran matematika yang

berdasarkan kevalidan menjadikan *game* edukasi ini sangat layak digunakan untuk pembelajaran matematika kelas II sekolah dasar. Penelitian dari Amrulloh, dkk (2019) yang memperoleh produk *game* edukasi berbasis android untuk pembelajaran matematika menjadikan *game* edukasi ini sangat layak digunakan untuk pembelajaran matematika kelas IV dan V sekolah dasar.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti memiliki ide yaitu menggunakan *wordwall* dalam membuat *game* edukasi, peneliti juga hendak mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall*. Sehingga peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

- a. Media yang digunakan yaitu media konvensional sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik.
- b. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran matematika.
- c. Belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 7 Simpang Teritip.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari ruang lingkup penelitian, peneliti membatasi masalah penelitian. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* pembelajaran matematika kelas IV siswa sekolah dasar materi bangun datar (persegi, persegi panjang, dan segitiga).

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan judul penelitian di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

- a. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* pada pembelajaran matematika siswa SD kelas IV yang valid?
- b. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* pada pembelajaran matematika siswa SD kelas IV yang praktis?
- c. Bagaimana keefektifan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* pada pembelajaran matematika kelas IV SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Dari permasalahan yang telah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan untuk :

- a. Menghasilkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* pada pembelajaran matematika siswa SD kelas IV yang valid.
- b. Menghasilkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* pada pembelajaran matematika siswa SD kelas IV yang praktis.
- c. Untuk mengetahui keefektifan produk media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* pada pembelajaran matematika siswa SD kelas IV.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya sebagai berikut :

1) Teoritis

Dapat memberikan pengetahuan tentang pentingnya memanfaatkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* pada pembelajaran matematika khususnya materi bangun datar.

2) Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat digunakan sebagai sumber belajar dan informasi melalui media yang menarik pada materi bangun datar.

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan dan mengambil penilaian, menjadi media yang dapat dijadikan referensi penggunaan media pembelajaran, dan menjadi motivasi guru untuk membuat media interaktif bagi siswa.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pemahaman tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* serta dijadikan pengalaman belajar terjun ke dunia pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk

Peneliti mengembangkan produk *game* edukasi *wordwall*, spesifik produk yang diharapkan yaitu :

- a. Pembelajaran berbasis *game* edukasi.
- b. *Game* edukasi dibuat dengan *wordwall*.
- c. Media yang dikembangkan disimpan dalam bentuk link.
- d. Terdapat beberapa komponen dalam media berbasis *game* edukasi *wordwall*, yaitu : identitas siswa, judul materi, materi pembelajaran, evaluasi berupa kuis, hasil kuis, dan *show answer*.
- e. *Game* edukasi dapat dimainkan semua siswa dan tampilan *game* dibuat dengan menarik.
- f. Media pembelajaran ini dapat diakses di mana pun dan kapan pun menggunakan *smartphone*, komputer, dan laptop yang terhubung dengan jaringan internet.