

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia telah memasuki era revolusi industri generasi 5.0 yang ditandai dengan peningkatan konektivitas, interaksi, dan pengembangan sistem, teknologi *digital* dan informasi, kecerdasan buatan dan virtualisasi. Sebagai seorang pendidik kita harus memiliki tanggung jawab untuk membawa mereka bertahan dengan kehidupan yang akan datang dan mempersiapkan peserta didik kita dengan skill masa depan (*future skill*) dimana revolusi digital muncul dengan menekankan pembaharuan lewat pola digital. (Rezky, 2019, p. 1119)

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya supaya dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang mulia, dan keterampilan yang sangat diperlukan olah dirinya, Masyarakat, bangsa, dan negara. (Zahara, 2023, p. 185). Maka dari itu pendidikan proses terencana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang ada pada peserta didik melalui pengajaran dan pelatihan.

Dunia pendidikan harus mampu beradaptasi dengan digitalisasi sistem pendidikan yang semakin berkembang mengingat perkembangan teknologi

yang begitu cepat dan masif. Untuk dapat mengikuti perkembangan zaman, tantangan revolusi industri 5.0 harus dapat dikemas dan dipersiapkan dengan matang. Proyeksi kurikulum Pendidikan telah mencantumkan beberapa substansi utama sebagai persiapan menghadapi tantangan di era 5.0, yaitu: 1) pengajaran karakter; 2) kemampuan berpikir kritis; 3) kemampuan untuk dapat menggunakan teknologi pada zaman itu (Sukarno, 2020, pp. 32-33). Sejalan dengan hal tersebut menurut Nilasari (2020) sangat diperlukan pendidikan yang dapat menghasilkan generasi yang berdisiplin tinggi, kreatif, inovatif, dan siap menghadapi revolusi industri 5.0.

Peran penting teknologi Pendidikan yang ada saat ini sangat berguna untuk pembelajaran dari tingkat bawah sampai tingkat atas seperti media pembelajaran yang dapat di fungsikan sebagai media untuk belajar yang menyenangkan, media juga membantu untuk mencari wawasan yang lebih lengkap. (Marista, 2021, pp. 93-94). Sejalan dengan hal itu bahwa menurut (Candra, 2021, p. 2312) berpendapat bahwa media digunakan sebagai salah satu komponen strategi pembelajaran, berupa wadah dari pesan materi pembelajaran yang ingin disampaikan kepada penerima pesan, tujuannya yaitu terjadinya proses pembelajaran. Keberhasilan belajar ditentukan dan dipengaruhi peserta didik dan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan guru di kelas. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, tidak menarik, dan akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Proses pembelajaran yang monoton akan

mengakibatkan peserta didik mengalami kejenuhan, bosan, dan kemudian mengurangi perhatiannya terhadap materi yang guru sampaikan.

Pada proses pembelajaran matematika, baik guru maupun siswa harus bersama-sama menjadi pelaksana utama tujuan pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran tersebut berjalan secara efektif. (Rahma, 2019, p. 39). Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan kepada siswa khususnya siswa sekolah dasar, hal ini agar siswa dapat berpikir secara logis, analitis, sistematis, dan kritis. Mata pelajaran matematika secara umum dipandang oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit. Sampai saat ini masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dan merasa takut untuk belajar matematika, dikarenakan pembelajaran yang terasa monoton atau tidak menyenangkan. (Mulyati, 2020, p. 65) .

Penjumlahan bilangan pecahan merupakan salah satu materi yang di ajarkan pada siswa kelas V di Sekolah Dasar. Keberhasilan siswa dalam menyelesaikan soal penjumlahan pecahan selain bergantung pada kemampuan dasar yang dimiliki siswa juga sangat ditentukan dari kemampuan siswa dalam memahami konsep pecahan. Bilangan pecahan merupakan himpunan bagian dari himpunan bilangan *real*. Meskipun bentuknya sederhana dan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, namun materi tentang bilangan pecahan khususnya pada penjumlahan bilangan pecahan masih tergolong cukup rumit bagi siswa. (Suciati, 2020, p. 35).

Dampak kemajuan TIK dalam dunia pendidikan sangatlah luar biasa. Berbagai model dalam pembelajaran dengan memanfaatkan computer seperti: *e-learning (electronic learning)*, *Computer Assisted Instruction (CBI)*, dan *e-teaching (electronic teaching)* sangat memungkinkan *menghandle* perkembangan dunia pendidikan. model pembelajaran tersebut memungkinkan guru dan peserta didik mencari bahan pembelajaran sendiri langsung dari situs-situs di internet melalui komputer sebagai sarana belajar. Sejalan dengan hal tersebut dengan demikian dunia pendidikan termasuk yang sangat diuntungkan dari kemajuan teknologi karena memperoleh manfaat yang signifikan. Mulai dari eksplorasi materi-materi pembelajaran seperti literatur, jurnal dan buku, membangun forum-forum diskusi ilmiah, sampai konsultasi / diskusi dengan para pakar di dunia, semua itu dapat dengan mudah dilakukan dan tanpa mengalami sekat-sekat karena setiap individu dapat melakukannya sendiri. (Khotimah, p. 358).

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi peserta didik. Kelebihan dari aplikasi ini adalah mempunyai banyak *template* yang dapat digunakan oleh guru. (Sari & Yarza, 2021, p. 196). Sejalan dengan hal tersebut bahwa *wordwall* adalah alat evaluasi yang didalamnya tersedia pilihan dalam bentuk soal pilihan ganda (*quiz*), teka-teki silang (*Crossword*), memilih kartu sebagai pasangan yang cocok (*machingpairs*), mencocokkan jawaban yang benar (*find the match*), dan pilihan lainnya yang serupa. Sejalan dengan hal tersebut, peneliti berharap

dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi interaktif, dapat lebih membantu guru dalam memberikan materi yang lebih komprehensif untuk setiap pelajaran dan dapat menumbuhkan suasana belajar yang menarik. (Gandasari, 2021, p. 3691)

Hal ini berkenaan dengan hasil wawancara pada saat kegiatan observasi yang dilakukan pada bulan juli tahun 2023 lalu di Sekolah Dasar Negeri 92 Palembang, di dapatkan data nilai hasil belajar siswa bahwa hampir sebagian besar peserta didik banyak yang merasa kesulitan pada pelajaran matematika, sehingga mengakibatkan peserta didik tersebut menjadi kurang aktif saat menghadapi permasalahan serta hanya beberapa siswa yang berani untuk maju kedepan kelas menyelesaikan masalah yang diberikan. Kesulitan yang dialami peserta didik contohnya seperti kesulitan dalam memahami konsep dan masih banyak yang kebingungan cara memahami masalah yang ada pada matematika. Sehingga hasil belajar matematika menjadi masih rendah bahkan berada dibawah nilai 70 berdasarkan dengan penetapan KKM yang telah di tentukan oleh sekolah.

Menurut Ardil, Mashadi, dan Sumardi (2017) menyampaikan bahwa langkah atau prosedur penetapan KKM yang di buat dan diikuti oleh satuan pendidikan dengan baik, benar dan sesuai dengan aturan dari prosedur penetapan KKM itu sendiri maka akan meningkatkan mutu dari sekolah tersebut. Dari praktik pengalaman lapangan yang peneliti lakukan di SDN 92 Palembang khususnya di kelas V materi pecahan KKM yang harus di tuntaskan oleh peserta didik adalah bernilai 66. Namun dari permasalahan

yang ditemukan banyak peserta didik pada saat melakukan penilaian harian yang dilaksanakan setiap hari sabtu belum bisa mencapai KKM yang ditargetkan. Dari 24 jumlah siswa yang ada di kelas V hanya ada beberapa siswa yang mencapai KKM pada saat melakukan tes atau penilaian harian. Hal ini menunjukkan banyak siswa lainnya belum bisa memahami dan menguasai pembelajaran pecahan tersebut dengan baik.

Pada praktik pengalaman lapangan yang dilakukan oleh peneliti ada beberapa faktor yang menyebabkan KKM siswa tersebut masih rendah, yaitu bisa berasal dari dalam diri siswa yang kurang minat dalam memahami materi atau kurangnya daya ingat dan konsentrasi siswa itu sendiri maupun faktor dari luar contohnya seperti kurang kreatifnya model pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah, materi disampaikan dengan metode yang membosankan dan monoton, serta kurangnya pemanfaatan sarana prasarana dan alat peraga atau media pembelajaran yang digunakan untuk dapat menstimulus minat belajar siswa pada saat proses pembelajaran di sekolah.

Pada dasarnya hal yang dibutuhkan oleh siswa agar proses pembelajaran di dalam kelas dapat berjalan dengan baik adalah media pembelajaran. Media pembelajaran dalam suatu pendidikan disekolah khususnya dikelas akan menjadi berhasil dan lebih berguna pada proses pembelajaran matematika sehingga hasil belajar matematika yang di dapat lebih meningkat dan menjadikan hubungan yang positif antara guru dengan siswa di lingkungan sekolah. Selain itu juga media dapat menumbuhkan proses pembelajaran

dimana peserta didik mampu menyampaikan pendapatnya terkait materi yang nantinya disampaikan melalui media yang digunakan oleh guru.

Selain dari kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran, setiap peserta didik tentunya memiliki karakteristik dan kebutuhan anak masing-masing khususnya pada sekolah dasar yang masih berada dibawah pengawasan belajar oleh guru dan orang tua. Menurut teori perkembangan anak (Mutia, 2021) karakter anak sekolah dasar yaitu masih dalam kategori senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan /memperagakan sesuatu secara langsung.

Ditinjau dari teori perkembangan kognitif, anak SD memasuki tahap operasional konkret. Dari apa yang dipelajari di sekolah, siswa belajar menghubungkan konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama. Dalam hal ini siswa membentuk konsep tentang angka, ruang, waktu, peran, moral dan sebagainya. Bagi anak SD penjelasan guru tentang materi pelajaran akan lebih dipahami jika anak melaksanakan sendiri, sama halnya dengan memberi contoh bagi orang dewasa. Maka dari itu guru hendaknya merancang model pembelajaran serta menggunakan media pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menemukan permasalahan yaitu pembelajaran yang dilakukan masih bersifat pasif karena minimnya sarana pembelajaran disekolah serta media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Selain itu dalam proses belajar siswa diharuskan pada kondisi yang menyenangkan agar siswa semangat dalam belajar khususnya belajar

matematika. Oleh sebab itu dibutuhkan media pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan digunakan untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran.

Supaya siswa dapat tertarik dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika dibutuhkan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan era teknologi sekarang, seperti *game education wordwall*, melalui *platform Wordwall* sebagai salah satu media pembelajaran yang akan dikembangkan. Hal ini cocok dengan siswa zaman sekarang yang sudah paham akan teknologi.

Dari hasil penelitian (Wildan, 2023, p. 1623) telah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar” yang memperoleh hasil bahwa pembelajaran GAULL telah memenuhi kriteria kevalidan (validasi ahli materi sebesar 88% dan validasi media sebesar 90%), dan keefektifan (memperoleh skor 93%). Media pembelajaran GAULL yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, dan diperuntukkan bagi pendidik untuk menggunakan media ini untuk siswa kelas 5 SDIT Bina Insan pada materi geometri.

Sedangkan hasil penelitian dari (Anugrah, 2021, p. 208) telah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelasvi SDN 48

Cakranegara” yang menunjukkan bahwa kelayakan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata presentase 86% dan ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan presentase 96%. Hasil uji coba kelompok kecil tahap I mendapatkan kriteria sangat baik dengan rerata 96% dan tahap II mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata presentase 98%. Oleh karena itu media pembelajaran *Wordwall* berbasis game edukasi layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

Kemudian hasil penelitian dari (Amril, 2023, p. 9606) telah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar” yang menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *wordwall* dengan memperoleh persentase 89% dengan katagori sangat valid, memperoleh 93,7% dengan katagori sangat praktis efektifitas media pembelajaran menggunakan *wordwall* memperoleh presentase 85,18% dengan katagori sangat efektif.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Educatoin Wordwall* Meteri Penjumlahan Bilangan Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN 92 Palembang”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat didefinisikan permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Belum adanya penggunaan media pembelajaran menggunakan *website* berupa *game education wordwall*.
2. Kurangnya pemanfaatan sarana prasarana pembelajaran di SDN 92 Palembang.
3. Metode dan media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional.

1.3 Pembatasan Masalah

Melihat mengenai permasalahan yang telah dikemukakan, adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Pengembangan bahan ajar menggunakan *website* berupa *game education wordwall*.
2. Pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan bilangan pecahan siswa kelas V SDN 92 Palembang.
3. Penelitian dilakukan untuk mengaplikasikan media pembelajaran pada kelas V SDN 92 Palembang.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah di atas, maka didapatkan perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *digital* berbasis *game education wordwall* pada materi penjumlahan bilangan pecahan yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *game education wordwall* pada materi penjumlahan bilangan pecahan yang praktis?
3. Bagaimana keefektifan dari mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *game education wordwall* pada materi penjumlahan bilangan pecahan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka peneliti ini bertujuan antara lain:

1. Untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran *digital* berbasis *game education wordwall* pada materi penjumlahan bilangan pecahan yang valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran *digital* berbasis *game education wordwall* pada materi penjumlahan bilangan pecahan yang praktis.

3. Untuk melihat keefektifan dari pengembangan media pembelajaran *digital* berbasis *game education wordwall* pada materi penjumlahan bilangan pecahan.

1.6 Kegunaan Hasil Pengembangan

Hasil penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Education Wordwall* Materi Penjumlahan Bilangan Pecahan ini diharapkan dapat memiliki kegunaan. Peneliti ini mempunyai manfaat, baik manfaat teoritis ataupun praktis.

a. Manfaat Teoritis

Pada hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan mempermudah siswa untuk memahami isi materi penjumlahan bilangan pecahan dalam teknologi pendidikan. Khususnya pada pembelajaran matematika serta memberikan wawasan, ilmu, dan pengetahuan tentang sumber belajar berbasis teknologi atau *digital*.

b. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, menjadi acuan tambahan contoh dalam memahami pengembangan teknologi berbasis *digital* dalam memahami pembelajaran matematika.
- b. Bagi guru, menjadi landasan untuk berinovasi dan kreatif dalam mengembangkan sumber belajar berbasis *digital* pada pembelajaran matematika.

- c. Bagi sekolah, menjadikan penelitian ini masukan untuk sekolah upaya lebih meningkatkan sarana dan prasarana dalam pembelajaran berbasis internet.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk peneliti selanjutnya yang memerlukan informasi terkait dengan peneliti yang telah dibuat.

1.7 Spesifik Produk yang dikembangkan

Spesifik produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa bahan ajar digital. Adapun bahan ajar digital ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. Media *game education wordwall* berbentuk media PowerPoint berjumlah delapan *slide* yang memuat *link website wordwall*.
- b. Dalam membuat media pembelajaran ini menggunakan platform *wordwall* dan di integrasikan perpaduan antara *canva* dan PowerPoint.
- c. Media yang dikembangkan memuat mata pelajaran matematika materi penjumlahan bilangan pecahan kelas V SD kurikulum 2013.
- d. Media pembelajaran ini dapat digunakan dengan memanfaatkan alat proyektor serta dapat diakses melalui gawai masing-masing.
- e. Untuk memuat *game education wordwall* dalam *website wordwall*.
- f. Materi yang di kembangkan meliputi penjumlahan bilangan pecahan yang memiliki penyebut sama dan tidak sama, serta dalam bentuk cerita.