

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya, merupakan usaha yang dilakukan untuk melakukan perubahan terhadap dirinya sendiri dan orang lain disekitarnya. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan sekolah dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Pelaksanaan pembelajaran harus direncanakan secara baik untuk memberikan pembelajaran yang tepat, serta melalui pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas (Anindya, 2023).

Kurikulum merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Menurut Harold B. Albery dalam Juliaha (Julaha et al., 2020) memandang kurikulum sebagai semua kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dibawah tanggung jawab sekolah. Kurikulum tidak dibatasi pada kegiatan belajar di dalam kelas saja, tetapi mencakup juga kegiatan peserta didik diluar kelas. Kurikulum menjadi pedoman mendasar dalam menentukan isi pembelajaran, mengarahkan proses pembelajaran, menetapkan tujuan dan menentukan langkah evaluasi atas ketercapaian proses pembelajaran (Rohmah et al., 2023).

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum fleksibel yang berbasis karakter dan kompetensi sekaligus berbagai kreativitas yang telah ditetapkan oleh pemerintah untuk diterapkan pada jenjang sekolah dasar dan menengah. Pada

jenjang sekolah dasar pada kurikulum merdeka ini mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi satu mata pelajaran, yakni IPAS (ilmu pengetahuan alam dan sosial) (Ulinnuha, 2023).

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar merupakan konsep dan topik dari kedua bidang tersebut digabungkan dan diajarkan secara terpadu, sehingga peserta didik dapat memahami hubungan antara ilmu pengetahuan dan konteks sosialnya (Ekantini, 2023). Dalam mata pelajaran IPAS, peserta didik mempelajari fenomena alam dan sosial dalam konteks yang lebih terintegrasi. Dengan adanya mata pelajaran IPAS, peserta didik akan dapat melihat perspektif yang lebih luas dalam memahami lingkungan di sekitar mereka (Suprijadi, 2023).

IPS pada sekolah dasar diawali dengan mempelajari tentang kehidupan manusia didalam masyarakat. Mata pelajaran IPS memuat materi sejarah, geografi, sosiologi, politik dan ekonomi, melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara yang disiplin, demokratis dan bertanggung jawab (Siska, 2023).

Dalam pembelajaran IPS sering kali dianggap membosankan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dari hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 5 sampai 12 februari 2024 di SD Negeri 161 Palembang bersama guru kelas IV terlihat dalam kegiatan belajar mengajar guru telah menggunakan media buku cetak dalam pembelajaran namun terlihat juga bahwa peserta didik pasif ketika pembelajaran dikelas, serta kesulitan dalam mengingat dan memahami materi

pembelajaran yang telah diajarkan serta menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, guru menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Dari permasalahan tersebut perlu dilakukan suatu inovasi dalam pembelajaran, salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan cara menggunakan media pembelajaran yang interaktif untuk menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran yang dapat digunakan bisa berupa media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia interaktif. Berdasarkan pernyataan diatas peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang diharapkan mampu memotivasi peserta didik dalam pembelajaran IPAS melalui *game* edukasi *wordwall*.

Wordwall merupakan salah satu website yang bisa dijadikan media pembelajaran yang interaktif. Media berbasis website *wordwall* ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, roda acak, menjodohkan, memasangkan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya. Melalui media ini, pendidik dapat mengembangkan kreativitas dalam membuat pembelajaran yang menarik seperti kuis online dan game edukasi yang dapat disajikan dalam proses pembelajaran sekaligus evaluasi belajar peserta didik. Melalui *game* edukasi pada *wordwall* dapat mempermudah peserta didik dalam memahami suatu

materi dalam pembelajaran dan tidak mudah bosan, serta bersemangat dalam belajar (Parisa et al., 2023).

Melalui media *game* edukasi *wordwall* ini akan menciptakan suasana belajar baru untuk peserta didik dalam proses pembelajaran, kegiatan belajar dilakukan sambil bermain yang dikaitkan dengan materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik, diharapkan dapat memotivasi dan meningkatkan semangat belajar peserta didik untuk meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran IPAS.

Penelitian yang mendukung dilakukan oleh (Wahyudi et al., 2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pomewall (Media Pop Up dan *Game Wordwall*) untuk Pembelajaran Siswa Kelas V di Sekolah Dasar” menjelaskan bahwa media *game* edukasi *wordwall* ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan sudah valid untuk digunakan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya (Anugrah et al., 2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara” menjelaskan bahwa media pembelajaran *wordwall* berbasis *game* edukasi yang dikembangkan dinyatakan layak dengan persentase kriteria kelayakan sebesar 86%.

Dari penjelasan hasil penelitian diatas terbukti bahwa penggunaan media *game* edukasi *wordwall* ini dapat dikembangkan dan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, maka dari itu penelitian ini difokkan pada pengembangan media berbasis website *wordwall* untuk meningkatkan

minat belajar pada peserta didik sehingga dengan menggunakan media ini dapat menarik perhatian peserta didik, dan menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian ini yang berjudul **“Pengembangan Media GAUL (*Game Edukasi Wordwal*) pada pembelajaran IPAS kelas VI SD Negeri 161 Palembang”** yang valid, praktis dan efektif.

1.2 Identifikasi Masalah

Dilihat dari Latar Belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Belum digunakannya media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* pada mata pelajaran IPAS materi kebutuhan manusia Kelas IV di SD Negeri 161 Palembang.
- b. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan memudahkannya memahami materi pembelajaran.
- c. Kurangnya penggunaan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 161 Palembang.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti memiliki beberapa batasan masalah:

- a. Pengembangan media pembelajaran GAUL (*game* edukasi *wordwall*) pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 161 Palembang.

- b. Media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) hanya mengembangkan pada pembelajaran IPAS materi kebutuhan manusia kelas IV SD Negeri 161 Palembang.
- c. Subjek penelitian ini adalah kelas IV SD Negeri 161 Palembang.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan judul penelitian, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Apakah Media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) pada mata Pelajaran IPAS valid diterapkan pada siswa kelas IV di SD Negeri 161 Palembang?
- b. Apakah Media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) pada mata Pelajaran IPAS praktis diterapkan pada siswa kelas IV di SD Negeri 161 Palembang?
- c. Bagaimana Tingkat keefektifitasan Media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) Pada Mata Pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 161 Palembang?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

- a. Untuk mengetahui tingkat kevalidan dalam penggunaan media pembelajaran GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 161 Palembang.

- b. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dalam penggunaan media pembelajaran GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 161 Palembang.
- c. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 161 Palembang.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a) Untuk menambah wawasan mengenai penerapan media pembelajaran melalui *game edukasi wordwall*.
- b) Hasil penelitian ini dapat menambahkan pengetahuan dalam perkembangan media pembelajaran dan pengajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran melalui *game edukasi wordwall* dapat membuat siswa tidak merasakan bosan dengan menggunakan media ini siswa diajak belajar sambil bermain.

b) Bagi Guru

Guru mendapatkan pengetahuan baru mengenai perkembangan dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui media pembelajaran yang interaktif.

c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat berguna untuk memberikan Hasil penelitian pengembangan media *game edukasi wordwall* pada

pembelajaran IPAS dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman terhadap media pembelajaran sehingga keterampilan guru meningkat dalam kegiatan belajar dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

1.6.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat dijadikan referensi serta memperluas wawasan penelitian selanjutnya mengenai media GAUL (*Game Edukasi Wordwall*).

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) pada materi kebutuhan manusia pembelajaran IPAS kelas IV SD. Adapun spesifikasi produk media pembelajaran GAUL (*Game Edukasi Wordwall*) diantaranya sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang digunakan berbasis *game* edukasi yang dibuat melalui *wordwall*.
2. Media GAUL (*Game edukasi wordwall*) ini dihasilkan dalam bentuk *website* yang dapat diakses dengan menggunakan laptop atau gadget secara *online*.
3. Media GAUL (*Game edukasi wordwall*) dipadukan dengan aplikasi *canva*. Adapun Pengembangan media GAUL (*Game edukasi wordwall*) yang dipadukan dengan aplikasi *canva* ini memiliki bagian didalamnya sebagai berikut:

- a. Pada slide tampilan utama media, menggunakan canva sebagai wadah untuk menampilkan judul media, petunjuk belajar, materi pembelajaran IPAS Bab 7 Topik A (Aku dan Kebutuhanku) dan games.
- b. Pada slide tersebut terdapat beberapa ikon yang dapat diklik untuk dijalankan ke slide selanjutnya, seperti ikon materi pembelajaran apabila diklik akan beralih ke slide yang menunjukkan materi pembelajaran, dan terdapat ikon games yang apabila diklik dapat langsung beralih ke halaman *game* edukasi *wordwall* yang langsung dapat dimainkan secara berkelompok.
- c. Selanjutnya, terdapat ikon berbentuk rumah yang bisa diklik untuk kembali pada halaman menu utama