

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang mulia, dan keterampilan yang sangat diperlukan terhadap dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Zahara, Murniviyanti, & Pratama, 2023, hal. 185). Setiap manusia memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan dalam hidupnya, manusia juga dididik supaya menjadi orang yang berguna serta menjadi orang yang memiliki ilmu pengetahuan (Mandaresta, Murniviyanti, & Pratama, 2023, hal. 6051). Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia karena dengan pendidikan manusia dapat menentukan dan mengubah kehidupan dijalannya melalui pendidikan (Mustadi, 2020, hal. 1)

Dalam pembelajaran Abad 21 ini banyak membawa perubahan dalam pendidikan seperti pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang membuat perubahan paradigma pembelajaran ditandai dengan perubahan kurikulum, media dan teknologi. Tuntutan pembelajaran abad 21 itu sendiri adalah integrasi teknologi sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan berfikir inventif, berkomunikasi efektif, dan produktifitas tinggi (Rahayu, Iskandar, & Abidin, 2022, hal. 2100)

Peran teknologi di era digital sangat mempengaruhi dunia pendidikan, perkembangan teknologi ini dapat kita manfaatkan dalam proses pembelajaran. Integrasi teknologi dalam suatu pembelajaran dapat menyebabkan perubahan penting baik dalam cara membawakan pembelajaran di kelas maupun dalam pengalaman pendidikan pada guru dan siswa itu sendiri. Teknologi juga telah mengubah fungsi ruang kelas maksudnya ialah ruang kelas yang modern di lengkapi dengan berbagai alat dan sumber daya digital yang memfasilitasi suatu pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan serta keaktifan siswa dalam suatu pembelajaran (Endrawati, Supriandi, Wirawan, & Rukmana, 2023, hal. 473)

Perkembangan teknologi saat ini guru di tuntut untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran berbasis digital dan memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang saat ini contohnya seperti memanfaatkan teknologi AI (*Artificial Intelligence*) ialah Kecerdasan Buatan yang mana dapat membantu guru dalam pembuatan media pembelajaran digital, seperti penggunaan Aplikasi *Canva* untuk membuat desain grafis dengan berbagai ketersediaan fitur yang menarik sehingga sangat membantu guru dalam meningkatkan proses pembelajaran dan juga dapat memotivasi siswa untuk belajar terutama siswa tingkat Sekolah Dasar (Hakeu, Pakaya, Djahuno, Zakarina, & Tangkudung, 2023, hal. 7)

Media pembelajara merupakan sebuah alat bantu dan teknik yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau sebagai perantara untuk berkomunikasi antara guru dan siswa pada saat proses pelaksanaan pembelajarana dikelas (Putra, Yadi, & Pratama, 2023). Pemilihan media untuk pembelajaran di kelas merupakan suatu hal yang penting untuk di persiapkan, selain harus menjadi guru yang menyenangkan guru juga harus bisa membuat media pembelajaran yang interaktif, apalagi pada situasi saat ini guru masih menggunakan media pembelajaran yang konvesional, sedangkan siswa pada masa ini ialah siswa yang meleak terhadap teknologi (Salsabila, Anriani, & Santosa, 2023, hal. 2)

Pengembangan materi pembelajaran ialah suatu upaya dalam meningkatkan kualitas guru dan siswa melalui media pembelajaran (Ahmad & Hodsay, 2020, hal. 117). Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Dasar memuatbeberapa materi mengenai pancasila yang didalamnya mempelajari tentang pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, penting bagi seorang guru menanamkan nilai-nilai pancasila didalam diri siswa untuk membentuk karakter siswa yang lebih baik. Nilai-nilai pancasila bagi bangsa indonesia dapat menjadi dasar, landasan, dan motivasi dari semua perbuatan baik didalam kehidupan sehari-hari maupun didalam kehidupan kenegaraan. Penanaman nilai pancasila kepada anak usia dini akan lebih efektif dalam membentuk karakter bangsa.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan pada saat observasi dan melakukan wawancara dengan guru kelas V di SD Padmajaya Palembang pada hari jumat 5 januari 2024 diketahui adanya suatu permasalahan yang di alami oleh siswa maupun guru dalam proses pembelajaran dimana guru hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar dan keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran serta kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dikelas sehingga pembelajaran dikelas kurang maksimal, monoton dan konvensional dan siswa terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran dikelas. Siswa juga kesulitan dalam memahami materi yang di berikan oleh guru, seperti pada mata pelajaran PPKn materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam kehidupan sehari hari.

Dari permasalahan tersebut perlunya menghadirkan solusi yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dikelas. Maka peneliti akan mengembangkan Media Pembelajaran GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) dengan mengangkat materi tentang nilai-nilai pancasila karena dilihat dari pembelajaran di kelas yang membosankan dan di sekolah tersebut belum menggunakan media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*).

Dengan menggunakan media GAULL dalam proses pembelajaran di kelas, suasana kelas akan lebih hidup dan sangat menarik perhatian siswa karena media GAULL itu sendiri adalah suatu media pembelajaran Game Edukasi *Wordwall* yang mana materi pembelajaran di buat

semenarik mungkin dengan memanfaatkan teknologi, membuat media GAULL dengan perpaduan antara Aplikasi *Canva* dan Website *Wordwall* yang kemudian dikemas menjadi berbentuk PowerPoint yang bisa di aplikasikan di kelas bisa dengan menggunakan proyektor serta bisa juga di akses melalui android. Sehingga media GAULL dapat digunakan saat di kelas maupundi rumah. Media ini memiliki kelebihan yaitu dapat digunakan dengan gawai masing-masing tanpa harus membuka komputer maupun laptop, karena memiliki unsur media seperti grafis, teks, game maupun audio (Febriani, Sandie, & Darma, 2023, hal. 172).

Dari penelitian yang dilakukan oleh (Anugrah, Istiningsih, & Zain, 2022, hal. 208) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara”. Kemudian penelitian dari (Wildan, Suherman, & Rusdiyani, 2023, hal. 1623). Telah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) Pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa sekolah Dasar”. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Kurniastuti, 2024, hal. 142). “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ppkn Berbasis *Wordwall* Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar”. Dari penelitian yang dilakukan tersebut, ternyata media pembelajaran *wordwall* efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Keterbaruan dari penelitian yang akan dikembangkan berdasarkan jurnal yang telah dipaparkan dan permasalahan yang ada di Sekolah Dasar yaitu produk media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) yang dikembangkan oleh peneliti dengan memanfaatkan teknologi dan dirancang menggunakan perpaduan antara aplikasi *Canva* dan *PowerPoint* dikombinasikan dengan website *Wordwall* dan memanfaatkan gambar serta pemilihan warna yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang sesuai pada abad 21 ini, sehingga produk tersebut dapat menjadi suatu media yang membuat siswa belajar sambil bermain game dan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Dari permasalahan yang ada penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) pada materi nilai-nilai pancasila di kelas V. Penggunaan media GAULL diharapkan dapat memberikan suatu pengalaman baru dan dapat membantu siswa lebih mudah dalam proses pembelajaran. Produk media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) ini akan diujicobakan di SD Padmajaya Palembang agar produk media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) layak digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Pada latar belakang tersebut maka dirasa sangat penting untuk melakukan inovasi pembelajaran dengan judul **Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Untuk Siswa Kelas V SD Padmajaya Palembang.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan ulasan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

- a Keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran serta kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas membuat siswa mengalami kejenuhan dalam belajar dan kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas.
- b Pembelajaran kurang maksimal, monoton dan konvensional dimana guru hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar membuat siswa kesulitan memahami materi yang di berikan oleh guru, seperti pada mata pelajaran PPKn materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila.
- c Belum ada media pembelajaran yang dibuat berbasis Game.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sehubungan dengan judul pengembangan terfokus hanya pada mata pelajaran PPKn dengan materi Nilai-Nilai Pancasila pada kelas V Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 3.
- b. Pengujian terhadap media pembelajaran meliputi pengujian produk untuk melihat kelayakan media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) yang berbentuk media visual desain grafis dengan platfrom *Wordwall* dan di integrasikan dengan PowerPoint.
- c. Penelitian dilakukan untuk mengaplikasikan media GAULL di dalam kelas V Sekolah Dasar.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengembangkan media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) pada materi nilai-nilai pancasila untuk siswa kelas V SD padmajaya Palembang yang valid ?
- b. Bagaimana mengembangkan media media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) pada materi nilai-nilai pancasila untuk siswa kelas V SD padmajaya Palembang yang praktis ?
- c. Bagaimana keefektifan dari mengembangkan media media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) pada materi nilai-nilai pancasila untuk siswa kelas V SD padmajaya Palembang ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

- a. Menghasilkan media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) pada materi nilai-nilai pancasila yang memenuhi kriteria valid untuk siswa kelas V SD padmajaya Palembang.
- b. Menghasilkan media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) pada materi nilai-nilai pancasila yang memenuhi kriteria praktis untuk siswa kelas V SD padmajaya Palembang.
- c. Untuk mengetahui adanya keefektifan terhadap media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) untuk siswa kelas V SD padmajaya Palembang.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang ada di SD Padmajaya Palembang. Adapun manfaat yang diharapkan antara lain :

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- 1) Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan pemahaman pengamalan nilai-nilai pancasila.
- 2) Bagi guru dapat menerapkan pembelajaran PPKn dengan media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*).
- 3) Bagi siswa dapat meningkatkan hasil belajar.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Guru

Guru dapat memaknai penerapan Media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) untuk meningkatkan pemahaman dalam pengamalan nilai-nilai pancasila pada peserta didik.

- 2) Bagi Siswa

Siswa dapat meningkatkan kemampuan pemahaman dalam konsep materi nilai-nilai pancasila serta dapat mengamalkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

- 3) Bagi Sekolah Dasar

Memberikan bentuk inovasi pembelajaran yang baik dan dapat diterapkan pada materi pelajaran PPKn.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam melakukan penelitian yang berbeda dengan topik permasalahan yang sama.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang peneliti kembangkan secara lebih rinci:

- a. Media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) berbentuk media PowerPoint yang memuat *website wordwall*.
- b. Dalam proses pembuatan media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) ini menggunakan platform *wordwall* dan diintegrasikan perpaduan antara *Canva* dan PowerPoint.
- c. Media yang dikembangkan memuat mata pelajaran PPKn pada materi Nilai-Nilai Pancasila di Tema 1 kelas V SD Kurikulum 2013.
- d. Media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) dapat digunakan dikelas dengan memanfaatkan alat proyektor dan dapat diakses melalui gawai masing masing.