

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses terencana dan sadar yang bertujuan menciptakan suasana belajar sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensinya secara optimal, baik dalam aspek spiritual, intelektual, maupun keterampilan sosial (UU No.20 Tahun 2003). Melalui pendidikan, Individu di bimbing menjadi manusia yang mandiri, cerdas dan berakhlak mulia. Pendidikan artinya usaha sadar dan bersiklus yang dilakukan dalam aktivitas pembelajaran yang bertujuan untuk menyebarkan potensi diri dan kecerdasan peserta didik baik dalam spiritual keagamaan, emosional, pengetahuan serta keterampilannya. Pendidik memiliki tujuan yang sangat penting untuk meningkatkan kehidupan bangsa. Tokoh Pendidikan Nasional, Ki Hajar Dewantara, menyampaikan bahwa pendidikan harus menanamkan nilai-nilai budaya agar anak tumbuh menjadi individu yang utuh, baik secara jiwa maupun rohani. Menurut Maritsa et al. (2021), pendidikan adalah proses belajar yang melibatkan penguasaan pengetahuan dan keterampilan oleh individu untuk mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja.

Pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan generasi yang mampu menjaga moral, mengembangkan kecerdasan intelektual dan emosional, serta membentuk karakter kepemimpinan. Proses ini dapat dilakukan melalui tiga sumber pendidikan, yaitu pendidikan dalam keluarga, pendidikan di institusi pendidikan, dan pendidikan di lingkungan masyarakat atau pemuda. Ki Hadjar Dewantara, dengan filosofi progresivismenya, menolak sistem pendidikan yang

bersifat otoriter, karena hal tersebut dapat menghambat pencapaian tujuan pendidikan (Yulianto, 2024, h. 627). Menurut Adesemowo (Susilawati, 2024, h. 1) Pendidikan merupakan proses yang menyeluruh dalam perkembangan manusia, yang melibatkan lebih dari sekadar kehadiran di dalam kelas atau institusi formal seperti sekolah. Meskipun sekolah menjadi tempat utama untuk mendapatkan pendidikan, konsep ini mencakup seluruh perjalanan pembelajaran sepanjang hidup seseorang.

Menurut Ali Mustadi (2020:1) pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar oleh seorang pendidik dan direncanakan sebaik mungkin dengan tujuan yang sudah ditetapkan. Pendidikan memiliki kontribusi yang cukup penting untuk memanjakan generasi penerus bangsa dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan juga merupakan elemen penting dari kehidupan manusia dan pencapaian pembangunan nasional. Kehidupan manusia tidak terlepas dari pendidikan, itu menandakan bahwa melalui pendidikan, manusia dapat menentukan dan mengubah kehidupnya menjadi insan yang lebih baik.

Menurut Plass at al., (2024, h. 3), menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital dapat meningkatkan kemampuan kerja sama dan interaksi sosial siswa, yang sangat penting dalam pembentukan karakter mereka. Penelitian ini sejalan dengan temuan Sari dan Nugroho (2019), Penelitian mereka menunjukan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran digital dapat meningkatkan partisipasi siswa di kelas.

Berdasarkan beberapa pengertian serta tujuan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah perjalanan pertama yang harus dilalui

anak didik untuk mengembangkan pola berpikir anak dalam melakukan sesuatu, pendidikan juga merupakan langkah awal bagi anak didik untuk mengenal berbagai macam keberagaman yang ada disekitar lingkungan baik di sekolah maupun lingkungan keluarga.

Pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, membuat, menyempurnakan serta mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) dari pengirim dalam hal ini guru ke penerima (siswa) sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, minat, motivasi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran tercapai dengan sempurna. Media pembelajaran adalah alat bantu guru untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran. Namun saat ini masih banyak Sekolah Dasar yang melaksanakan kegiatan pembelajaran hanya menggunakan media dalam bentuk audio visual, dan pengamatan benda-benda di sekitar saja sehingga membuat siswa mudah bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran serta terbatas nya fasilitas seperti proyektor yang tersedia dalam proses pembelajaran dapat memberikan hambatan pada peserta didik, karena materi yang diajarkan tidak efektif dan sulit dipahami.

Pendidikan inklusif menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran untuk memastikan bahwa setiap anak, termasuk anak berkebutuhan khusus (ABK), dapat memperoleh pengalaman belajar yang optimal akan tetapi masih banyak media pembelajaran yang belum sepenuhnya mendukung kebutuhan ABK, terutama dalam mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Maka

untuk mengatasi kurangnya penggunaan media disaat proses pembelajaran yaitu dengan menciptakan media pembelajaran sendiri, mencari media yang cocok digunakan di dalam kelas terlebih lagi menciptakan media pembelajaran yang bisa menarik simpati Anak Berkebutuhan Khusus (Abk). Salah satu media yang bisa menarik simpati anak dalam pembelajaran yaitu dengan bermain karena anak kecil sangat menyukai permainan. Melalui Aplikasi Wordwall guru bisa dengan mudah membuat Media Pembelajaran dalam hitungan menit, salah satu contoh nya yaitu *Game Open The Box* di dalam *Game* tersebut guru bisa membuat pertanyaan terkait pembelajaran yang sudah dilakukan, dengan tampilan yang menarik dan ada suara-suara tambahan maka dapat dengan mudah menarik perhatian anak didik selama proses pembelajaran. Terkadang seorang pendidik sudah menyediakan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam kelas akan tetapi adanya kendala yang di alami seperti keterbatasan proyektor dapat membuat guru mau tidak mau menunggu giliran berganti dalam menggunakan proyektor, keterbatasan fasilitas proyektor bukan lah hambatan yang besar bagi para Guru Media Pembelajaran yang berbasis Wordwall masih bisa di akses dengan Laptop maupun Handphone dengan meminta anak didik untuk maju satu persatu untuk melihat dari layar Laptop Langsung.

Edugame, atau permainan edukatif, adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur Pendidikan dengan elemen permainan interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Adapun menurut Nurrohman (2021), Menjelaskan bahwa *Edugame* merupakan multimedia pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan yang mengandung unsur mendidik

atau nilai-nilai pendidikan serta digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya menurut Greipl et al. (2020), Menjelaskan Penggunaan *edugame* dengan metode yang baik dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan memberikan hasil positif pada aspek kognitif, emosional, dan lingkungan sosial belajar.

WordWall adalah Aplikasi berbasis *website* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dlsb. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah. Guru juga dapat menjadikan konten buatannya sebagai tugas. Menurut Lesatari, (2021) *wordwall* berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. *Game* ini dapat digunakan melalui laptop atau smarthphone. Dalam aplikasi *wordwall* terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat siswa tertarik. Aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena dapat: Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, Menarik perhatian siswa dengan tampilan yang menarik, Memfasilitasi proses penilaian oleh guru, Memudahkan pemantauan perkembangan belajar siswa, Meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran sangat penting untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) karena dapat membantu proses pembelajaran berjalan dengan baik, sesuai dengan kondisi ABK, dan mengembangkan potensi mereka. Penggunaan Media

pembelajaran berbasis *game* tersebut untuk anak berkebutuhan khusus dapat membantu belajar secara efektif, efisien, Keberhasilan penerapan media *wordwall* dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Hasil belajar Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) dapat diukur dari beberapa aspek, seperti pengetahuan, keterampilan, dan perilaku. Penilaian hasil belajar ABK dilakukan dengan cara menyesuaikan dengan kebutuhan masing-masing anak. penggunaan Media *Digital* seperti *Wordwall* dapat membantu meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat pemahaman konsep melalui pendekatan yang lebih visual dan berbasis permainan. Dengan adanya pengembangan *edugame* ini, diharapkan dapat tercipta solusi pembelajaran yang lebih inklusif, efektif, dan menyenangkan bagi ABK.

Perbedaan Penelitian ini dari Penelitian yang lain dapat dilihat dari fokus utama yaitu penelitian ini berfokus pada Anak Berkebutuhan Khusus (ABK), yang mengharuskan penyesuaian dalam metode pembelajaran dan Desain Game agar dapat diakses oleh mereka. Ini berbeda dengan penelitian lain yang mungkin lebih umum atau tidak memperhatikan kebutuhan spesifik Anak Berkebutuhan Khusus, Penelitian lainnya mungkin tidak mempertimbangkan tantangan atau kebutuhan khusus yang dimiliki oleh siswa dengan disabilitas atau keterbatasan belajar. Bisa dikaitkan dengan Penggunaan *Wordwall* sebagai Alat Pembelajaran, *Wordwall* adalah aplikasi yang digunakan untuk menciptakan berbagai jenis permainan interaktif yang dapat diakses dengan mudah, seperti *Open the Box*, yang dirancang untuk menstimulasi partisipasi dan pemahaman siswa. Penelitian ini mendesak untuk dilakukan mengingat kebutuhan akan Media Pembelajaran yang ramah ABK

semakin meningkat, terutama di era digital saat ini. Tanpa adanya inovasi seperti ini, kesenjangan dalam akses Pendidikan Berkualitas bagi ABK akan semakin besar, yang dapat berdampak pada keterbatasan mereka dalam memperoleh Pemahaman Akademik dan keterampilan hidup yang esensial.

Berdasarkan Pengamatan yang dilakukan di SDN 30 Palembang dalam proses pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus sangat senang jika dalam pembelajaran Guru bisa menyediakan Media untuk melatih daya ingat anak didik, Tidak hanya ABK tetapi Anak dalam kategori Normal sangat Antusias dalam pemberian Materi melalui sebuah Permainan yang terdapat di Aplikasi WordWall. Mengutip Penelitian di SLB Rahmawati Kholid Karanganyar (2023) : Menunjukkan bahwa saat pembelajaran menggunakan Aplikasi Game Edukasi, Siswa Merasa Senang karena mereka belajar sambil bermain, Menjadikan *Game* Edukasi sebagai Media Alternatif yang efektif bagi Anak Berkebutuhan Khusus. Dengan adanya Media Pembelajaran berbasis *Game* ini diharapkan dapat membantu Anak Berkebutuhan Khusus dalam meningkatkan pemahaman Belajar, Salah satu contoh yang sudah pernah dilakukan yaitu melalui *Game Open The Box* dimana mereka akan menjawab beberapa pertanyaan yang tersedia, satu persatu anak berani untuk maju bahkan ABK berani untuk mencoba maju walaupun jawaban nya salah tetapi di akhir bisa menggulang kembali dan dapat di lihat bahwa Pembelajaran dengan menggunakan Game bisa membuat ABK lebih semangat dan antusias dalam Belajar.

Berdasarkan Permasalahan tersebut, Penelitian ini berfokus pada “Pengembangan *Edugame Digital* Berbantuan *Wordwall* untuk Anak

Berkebutuhan Khusus (ABK) Kelas 4” Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk diajarkan kepada Anak Berkebutuhan Khusus (ABK), Mengembangkan *Edugame Digital* berbantuan *Wordwall* yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman ABK kelas 4 terhadap materi kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Edugame ini tidak hanya menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, tetapi juga memberikan alternatif pembelajaran yang lebih adaptif sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan individu siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas, Permasalahan yang muncul adalah :

- 1) Kurangnya Fasilitas yang tersedia di lingkungan sekolah.
- 2) Kurangnya Penggunaan Media Pembelajaran yang menarik dan interaktif.
- 3) Kurangnya Pemahaman Pembelajaran Materi IPAS untuk Anak Berkebutuhan Khusus.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Materi yang dibahas pada penelitian ini hanya mencakup materi pengenalan beberapa kerajaan – kerajaan hindu budha di indonesia khususnya yang sesuai dengan kurikulum IPAS Kelas IV SD.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *Edu Game digital* yang terdapat dalam aplikasi word wall yaitu sebuah *game open the box*.
3. Media ini dirancang khusus untuk anak berkebutuhn khusus, untuk menarik minat belajar anak dalam proses pembelajaran.

4. Pengujian dan evaluasi media pembelajaran ini akan dilakukan pada siswa kelas IV di SD Negeri 30 Palembang.
5. Produk penelitian ini dilakukan uji validasi oleh ahli materi, media, bahasa, serta guru Sekolah Dasar dan di uji cobakan kepada anak berkebutuhan Khusus.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di diatas, maka permasalahannya yang dicari pemecahannya pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana mengembangkan media *edu game digital* berbantuan aplikasi *wordwall* berupa *game open the box* dalam Pelajaran IPAS kelas IV Materi Kerajaan – Kerajaan hindu budha di Indonesia yang valid?
- 2) Bagaimana mengembangkan media *edu game digital* berbantuan aplikasi *wordwall* berupa *game open the box* dalam Pelajaran IPAS kelas IV Materi Kerajaan – Kerajaan hindu budha di Indonesia yang Praktis?
- 3) Bagaimana Keefektifan media *edu game digital* berbantuan aplikasi *wordwall* berupa *game open the box* dalam Pelajaran IPAS kelas IV Materi Kerajaan – Kerajaan hindu budha di Indonesia ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pengembangan *Edu Game* berupa *Game Open The Box* sebagai berikut:

1. Untuk menciptakan pengembangan *Edu Game Digital* berupa *Game Open The Box* pada pembelajaran IPAS Kelas IV yang valid.

2. Untuk menciptakan pengembangan *Edu Game Digital* berupa *Game Open The Box* pada pembelajaran IPAS Kelas IV yang Praktis.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan *Edu Game Digital* berupa *Game Open The Box* pada pembelajaran IPAS Kelas IV SD.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun Manfaat yang di harapkan Penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Manfaat Toeritis

Hasil Penelitian ini di harapkan dapat Menambah Wawasan dalam Bidang Teknologi Pendidikan, Khususnya dalam Pengembangan Edugame Digital untuk Anak Berkebutuhan Khusus. Serta dapat Memperkuat Kajian tentang Efektifitas Media Digital dalam Membantu Anak Berkebutuhan Khusus Meningkatkan Pemahaman Selama Pembelajaran.

b) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus

1. Penelitian ini diharapkan dapat Membantu dalam meningkatkan Pemahaman Materi Pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan Interaktif sesuai dengan kebutuhan mereka.
2. Penelitian ini diharapkan dapat Meningkatkan Motivasi Belajar melalui pengalaman Belajar yang lebih menyenangkan.

b. Bagi Guru

1. Dapat Memudahkan Guru dalam Menyediakan Media pembelajaran Alternatif yang Mudah diakses dan dapat digunakan dalam kegiatan Belajar Mengajar.

2. Dapat Mempermudah Guru dalam Penyampaian Materi dengan Pendekatan yang lebih Interaktif dan Adaptif terhadap kebutuhan siswa.
- c. Bagi Sekolah
1. Menambah Variasi Media Pembelajaran berbasis Teknologi dalam mendukung Pembelajaran Inklusif.
 2. Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran dengan memanfaatkan Edugame Digital sebagai Sarana Pendukung

1.7 Spesifikasi Produk

1. Identitas Produk

Nama Produk : Edgame Digital Berbantuan Wordwall

Target Pengguna : Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) kelas 4 SD

Platform : Web-based (berbasis Wordwall)

Jenis Game : Edukasi berbasis interaktif (*Open The Box*)

2. Tujuan Pengembangan

- a) Meningkatkan Keterampilan Kognitif dan Pemahaman Materi Pelajaran bagi Anak Berkebutuhan Khusus Kelas 4 SD.
- b) Menyediakan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses.
- c) Membantu guru dalam memberikan pembelajaran yang lebih adaptif sesuai dengan kebutuhan siswa.

3. Fitur Utama

- a) Fitur Pembelajaran

1. Soal Interaktif : Berisi berbagai jenis kuis (pilihan ganda, mencocokkan, teka-teki, dll.)
2. Animasi & Ilustrasi : Menampilkan gambar, ikon, dan warna-warna yang menarik untuk mendukung pemahaman siswa.
3. Audio Pendukung : Teks atau soal dapat dibacakan untuk membantu siswa dengan hambatan membaca.

b) Fitur Adaptasi untuk ABK

1. Mode Aksesibilitas : Opsi penyesuaian ukuran teks dan warna latar belakang untuk kenyamanan visual.
2. Game Berbasis Penguatan Positif : Memberikan reward virtual seperti bintang atau lencana setelah menyelesaikan tantangan.
3. Navigasi Sederhana : Tata letak dan tombol yang mudah dipahami oleh anak berkebutuhan khusus.

c) Fitur Manajemen & Monitoring

1. Laporan Kemajuan Siswa : Guru atau orang tua dapat melihat progres dan skor siswa.
2. Akses Multi-User : Bisa digunakan oleh beberapa siswa dengan akun terpisah.

4. Spesifikasi Teknis

1. Dikembangkan menggunakan : Wordwall sebagai platform utama.
2. Dukungan Perangkat : PC, laptop, dan tablet.
3. Koneksi Internet : Diperlukan untuk mengakses permainan dan Menyimpan data.

5. Manfaat Produk

1. Membantu siswa berkebutuhan khusus belajar dengan cara yang lebih Menyenangkan dan interaktif.
2. Mempermudah guru dalam memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan setiap siswa.
3. Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan sistem permainan yang menarik