

BAB I

PENDAHULUAN

1.8 Latar Belakang

IPTEK merupakan singkatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. selaras dengan perubahan zaman yang semakin melaju kedepan, Ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan kearah yang lebih canggih serta mendukung terciptanya inovasi teknologi-teknologi baru yang memberikan dampak dalam kehidupan sehari-hari (Mulyani & Haliza, 2021). Faktor yang mempengaruhi kemajuan suatu bangsa ialah kualitas sumber daya manusia dalam menguasai ilmu pengetahuan serta teknologi (IPTEK) di era revolusi industry 4.0. Pendidikan di Indonesia dituntut untuk meningkatkan kualitas agar bisa mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju (Harsiwi & Arini, 2020). Seorang guru dituntut agar memiliki kemampuan serta keterampilan beragam yang didasari bahwa kemampuan dan keterampilan sebagai suatu kebutuhan dari profesi guru dalam pelaksanaan tugasnya, guru harus dapat mengikuti perkembangan sehingga tidak tertinggal akan perubahan zaman yang semakin melaju kedepan. Teknologi memiliki peranan penting dalam dunia Pendidikan dengan munculnya perkembangan media massa berupa media elektronik sebagai sumber ilmu serta pusat Pendidikan, munculnya metode-metode pembelajaran terbaru yang memudahkan proses pembelajaran dan kemajuan teknologi memudahkan sistem pembelajaran yang tidak mengharuskan melalui tatap muka (Effendi & Wahidy, 2019).

Media Pembelajaran ialah suatu instrumen atau alat yang berperan penting dalam suatu proses pembelajaran. Media menjadi suatu kebutuhan yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang akan disampaikan (Fadilah et al., 2023). Fungsi dari media pembelajaran bukan hanya sebagai sarana agar pembelajaran menjadi menyenangkan, akan tetapi juga membantu anak untuk memahami sesuatu hal yang bersifat konkret (Nurfadhillah et al., 2021). maka dari itu, hal ini selaras dengan perkembangan kognitif menurut Jean Piaget pada tahap operasional konkret yang terjadi pada rentang usia 7-11 tahun pada tahapan ini anak mampu berpikir secara logis mengenai peristiwa serta mengklarifikasikan benda kedalam bentuk yang berbeda namun hanya pada objek yang konkret dan belum bisa memecahkan masalah yang abstrak (Marinda, 2020). Selaras dengan hal ini media pembelajaran mampu mempermudah proses penyampaian materi dan dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang nyata sehingga pesan yang disampaikan mampu dipahami oleh siswa secara langsung.

Sesuai kondisi saat ini banyak pendidik yang menggunakan media pembelajaran yang sederhana serta monoton sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 29 Pagaram pada tanggal 5 Januari 2024 diperoleh bahwa pembelajaran IPAS pada kelas IV masih menggunakan pembelajaran konvensional karena guru masih kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung kegiatan penyampaian informasi, serta kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru atau *Teacher centered learning* (TCL) sering kali guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dengan media papan tulis yang

kemudian dilanjutkan dengan penugasan sesuai isi buku teks . Hal ini menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam belajar terutama pada pembelajaran IPAS pada materi IPS yang memerlukan media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak bosan dalam kegiatan belajar mengajar yang berdampak pada rendahnya nilai yang diperoleh siswa dalam pembelajaran IPAS kelas IV, maka dari itu setiap pendidik harus menguasai perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Media pembelajaran *interaktif* ialah segala suatu yang menyangkut perangkat *software* dan perangkat *hardware* yang bisa digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran (Putri et al., 2022). Penggunaan media *interaktif* dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami serta mendapatkan visualisasi yang berkaitan dengan konsep yang sedang dipelajari (Manurung, 2020). Dengan pembelajaran *interaktif* dapat mengajak siswa untuk melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan keterampilan (Putri et al., 2022). Kegiatan pembelajaran yang menggunakan media *interaktif* tidak hanya membuat siswa memahami materi dengan cara mengingat saja akan tetapi dengan mengalami secara langsung.

Dimasa ini teknologi mengalami perkembangan yang cukup pesat salah satunya berbasis *web* yang memiliki dampak positif di bidang Pendidikan seperti *Kahoot, quiziz, google meet, zoom, google form, educandy, wordwal*, dll (Rochmada & Suprayitno, 2022). *Wordwall* adalah suatu aplikasi yang ditujukan untuk membuat kegiatan pembelajaran *Interkaktif* yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun, melalui perangkat teknologi yang mempunyai jaringan internet seperti handphone, komputer, laptop dan sebagainya (Sun'iyah, 2020). *Wordwall*

merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok untuk digunakan karena memiliki banyak *feature tamplate* dan metode yang menarik sehingga bisa membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Pembelajaran IPAS merupakan gabungan antara mata Pelajaran IPA dan mata Pelajaran IPS. Pembelajaran IPAS mempelajari materi tentang alam semesta beserta isinya dan peristiwa yang terjadi didalamnya dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah maka dari itu mata Pelajaran IPAS tidak kalah penting untuk dipelajari di jenjang sekolah dasar agar siswa bisa memahami berbagai hal dilingkungkannya yang berkaitan dengan alam, hal ini diharapkan agar siswa mampu menerapkan pengetahuan dari apa yang telah dipelajarinya (Rosiyani et al., 2024).

Pembelajaran IPAS pada topik materi yang berkaitan dengan IPS kurang diminati oleh siswa yang mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terkait pentingnya mata Pelajaran IPS dalam membantu siswa dalam kehidupan sehari-hari serta kurangnya peran seorang guru untuk membuat pembelajaran ini menjadi menarik dan relevan dalam kehidupan sehari-hari siswa (Azis, 2023). Maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk siswa berbasis *web* seperti *wordwall* yang merupakan suatu media interaktif agar siswa tertarik dan tidak merasa bosan pada saat pembelajaran Tengah berlangsung yang diaharapkan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.

Terdapat acuan dari penelitian sebelumnya, seperti penelitian terdahulu dari Oktariyanti, et al. (2021) yang menghasilkan produk berupa “Pengembangan Media Pembelajaran *Online* Berbasis *Games* Edukasi *Wordwall* Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa SD”. Hasil penelitian disimpulkan bahwa media

pembelajaran online berbasis *Game* edukasi *wordwall* tema indahny kebersamaan pada siswa kelas IV SD Negeri 58 LubukLinggau yang dikembangkan valid dan sangat praktis serta layak digunakan untuk guru dalam proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu dari Wildan, dkk (2023) yang menghasilkan produk berupa “Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*)) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa SD” denganyang melalui tahapan sesuai dengan model pengembangan ADDIE serta telah memalui uji validitas, kepraktisan, dan efektivisan sehingga GAULL bisa digunakan sebagai sebuah media pemebelajaran di kelas V SD dengan materi bangun ruang. Berdasarkan hasil validitas media dengan skor 93% serta validitas materi sebesar 88% maka dinyatakan valid. Berdasarkan uji coba mendapatkan kriteria sangat baik, dengan perolehan nilai 90%, sehingga sangat praktis untuk digunakan siswa kelas V SD. Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* dengan nilai indeks N-Gain ternormalisasi dengan kategori sangat baik yaitu skor 0,93, sehingga media ini dinyatakan efektif.

Penelitian terdahulu dari Putri dan Hamimah (2023) yang mehasilkan produk berupa “Pengembangan Multimedia *Interaktif Wordwall* Menggunakan Model *Problem Based Leaerning* (PBL) pada Pembelajaran IPA” penelitian ini dilakukan di dua Sekolah Dasar yaitu pada kelas IV SD Negeri 07 Belakang Tangsi dan SD Negeri 36 Gunung Sarik. Yang telah dikembangkan dengan kategori sangat valid serta layak digunakan di lapangan. Hasil dari validasi ahli materi yaitu 90% dengan kategori sangat valid, validasi media 88,75% dengan kategori sangat valid serta validasi Bahasa 82,5% dengan kategori valid. Kepraktisan di sekolah uji coba untuk guru 95% dan untuk siswa 95%. Sedangkan kepraktisan di sekolah penelitian

97,5% untuk respon guru dan 96% untuk respon siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *wordwall* sudah praktis dan layak digunakan. Dari hasil evaluasi siswa melihat peningkatan dengan uraian kelas IV SD N 07 Belakang Tangsi presentase evaluasi pertama 77,92% meningkat pada evaluasi kedua 90,42% untuk evaluasi kedua. Pada kelas IV SD N 36 Gunung Sarik presentse evaluasi pertama 83,8% meningkat pada evaluasi kedua 96% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *wordwall* efektif dan layak untuk digunakan.

Maka dari itu peneliti akan mengembangkan produk berupa media *interaktif* berbasis *web wordwall* yang memiliki kelebihan dari penelitian sebelumnya berupa pengaksesan media melalui *link website* yang nantinya akan dikembangkan oleh peneliti agar dapat diakses menggunakan *scan barcode* pada *smartphone* siswa saat menggunakan media. Dengan menggunakan *wordwall* tidak akan terhalang oleh keterbatasan ruang dan waktu serta dapat dimainkan siswa tidak hanya saat berada disekolah akan tetapi saat berada dirumah dengan menggunakan jaringan internet. Sehingga peneliti akan melakukan penelitian serta pengembangan dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEB WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI SEJARAH KERAJAAN DI INDONESIA KELAS IV SD**

1.9 Identifikasi Masalah

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

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis *web wordwall* pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 29 Pagaram
2. pembelajaran masih berpusat pada guru atau *teacher centered learning* (TCL) dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas.
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS dengan KKM 70.

1.10 Pembatas Masalah

Supaya tidak menyimpang dari ruang lingkup penelitian, penulis memberikan Batasan masalah yang dilakukan penelitian sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran *interaktif* berbasis *web Wordwall* pada materi Sejarah Kerajaan di Indonesia.
2. Pengembangan ini hanya berfokus pada pembelajaran IPAS Materi tentang Sejarah kerajaan di Indonesia.
3. Subjek dalam penelitian ini siswa kelas IV SD Negeri 29 Pagaram.

1.11 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini ialah

1. Bagaimana mengembangkan media *interaktif* berbasis *web wordwall* pada pembelajaran IPAS materi Sejarah Kerajaan di Indonesia kelas IV SD Negeri 29 Pagaram yang Valid?
2. Bagaimana mengembangkan media *interkatif* berbasis *web wordwall* pada pembelajaran IPAS materi Sejarah kerjaan di Indonesia kelas IV SD Negeri 29 Pagaram yang praktis?

1.12 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menghasilkan produk media *interaktif* berbasis *web wordwall* pada pembelajaran IPAS materi Sejarah Kerajaan di Indonesia kelas IV SD Negeri 29 Pagaram yang valid.
2. Untuk menghasilkan produk media *interaktif* berbasis *web wordwall* pada pembelajaran IPAS materi Sejarah Kerajaan di Indonesia kelas IV SD Negeri 29 Pagaram yang praktis.

1.13 Kegunaan Hasil Penelitian

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

1) Teoritis

Dapat memberikan pengetahuan tentang pentingnya memanfaatkan media pembelajaran berbasis *web wordwall* pada pembelajaran IPAS khususnya materi Sejarah Kerajaan di Indonesia.

2) Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat perkembangan ilmu pengetahuan terlebih mengenai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa terlebih pada Pelajaran IPAS.

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai suatu alat dalam penyampaian materi yang akan diajarkan dan pengambilan penilaian terhadap siswa, media yang bisa dijadikan referensi dalam pembelajaran, serta menjadi suatu motivasi bagi guru untuk membuat media *interaktif*.

c. Bagi Siswa

Dapat digunakan sebagai suatu sumber belajar serta informasi melalui media yang menarik pada materi Sejarah Kerajaan di Indonesia.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat menambahkan pemahaman serta pengetahuan tentang pengembangan media *interaktif* berbasis *wordwall* serta dijadikan sebagai suatu pengalaman belajar terjun ke dunia Pendidikan.

1.14 Spesifikasi Produk

Produk yang di kembangkan dalam penelitian ini merupakan sebuah pengembangan media pembelajaran *interaktif* berbasis *web wordwall* pembelajaran IPAS materi Sejarah Kerajaan di Indonesia kelas IV SD Negeri 29 Pagaralam, berikut ini merupakan spesifikasi dari produk yang diharapkan :

1. Aplikasi yang digunakan pada pembuatan media pembelajaran *Interaktif* ini dengan menggunakan *link website* berupa *Wordwall*.
2. Pada aplikasi *wordwall* terdapat banyak sekali *template* yang dapat digunakan salah satunya *Open the box* yang akan digunakan peneliti.
3. Media pembelajaran *wordwall* dapat disimpan dalam bentuk *link*, yang akan dikembangkan oleh peneliti agar dapat diakses menggunakan *scan barcode*.

4. Produk ini merupakan perangkat lunak / *software* yang memerlukan handphone, laptop, komputer dan lain-lain.
5. *Wordwall* dapat dimainkan semua siswa dengan tampilan *design games* yang dibuat menarik.
6. media *interaktif* ini bisa diakses oleh siswa dengan menggunakan handphone melalui jaringan internet dimanapun dan kapanpun.