

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan era globalisasi membawa dampak besar pada bidang teknologi, informasi dan komunikasi. Pada tahap perkembangan ini, internet telah sepenuhnya mendigitalkan komunikasi, yang dapat menimbulkan dampak positif dan negatif (Aeni, 2023). Kemajuan teknologi yang pesat di dunia modern menyebabkan banyak aplikasi yang terhubung ke Internet. Untuk menjamin keberhasilan kegiatan pembelajaran di bidang pendidikan, guru harus dibekali dengan alat yang diperlukan untuk memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut. Karena teknologi sangat penting bagi perkembangan sistem pendidikan (Aeni & Juneli, 2022).

Seiring berkembangnya era digital dari waktu ke waktu, digital secara bertahap mulai memainkan peran yang lebih besar dalam kehidupan manusia. Teknologi digital memudahkan akses informasi dan komunikasi, meski berada di tempat yang berbeda (Aeni & Juneli, 2022). Era digital sendiri dihadirkan sebagai perubahan situasi di mana teknologi menjadi kriteria utama pendorong berkembangnya ilmu pendidikan. Teknologi dalam pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan terpadu untuk menganalisis dan menyelesaikan permasalahan pembelajaran manusia dan pendidikan, dan teknologi pendidikan lebih dari sekedar perangkat keras (Julita & Purnasari, 2022). Generasi sekarang semakin kenal dengan teknologi digital dan akan

terus dihadapkan pada teknologi yang semakin maju dalam kehidupan sehari-hari begitu juga pada dunia pendidikan.

Pendidikan ialah salah satu contoh yang terkena dampak dari adanya perkembangan teknologi digital (Aeni et al., 2022). Perkembangan teknologi memberi pengaruh positif dalam proses pembelajaran terutama dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Dalam proses kegiatan pembelajaran, peserta didik lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan peserta didik untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari peserta didik kurang adanya penerapan media digital. Hal ini menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan dan kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran pendidik dan media digital yang interaktif dan inovatif diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik. Sehingga peserta didik dapat mempunyai pengetahuan teori, dan menggunakan media digital guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan bahwa pendidik di sekolah tersebut belum menggunakan media pembelajaran seperti media digital saat proses pembelajaran. Padahal di sekolah tersebut sudah mempunyai fasilitas yang memadai yaitu proyektor, laptop dan fasilitas lainnya. Pendidik cenderung masih menggunakan Teknik ceramah dan membuat pembelajaran menjadi monoton bagi peserta didik, hal ini dikarenakan masih banyak pendidik yang belum bisa membuat media yang menarik serta inovatif untuk

menunjang pembelajaran yang efektif. Pendidik lebih mudah untuk menggunakan buku cetak daripada harus membuat media sebelum memulai pembelajaran, hal ini menyebabkan peserta didik mudah bosan dan tidak fokus terhadap materi yang sedang dijelaskan.

Media pembelajaran yang interaktif dapat membantu guru dan memberi motivasi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Aeni et al., 2022). Media pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi hal yang menarik untuk didiskusikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dalam mengatasi permasalahan di atas salah satu media yang dapat dikembangkan oleh guru dalam mendukung proses pembelajaran adalah media aplikasi *Wordwall*. Harapannya siswa dapat menikmati pembelajaran yang lebih terbuka dan percaya diri sehingga pemahaman serta keterampilan siswa menjadi lebih baik.

Menurut (Upadana, 2021) *Wordwall* merupakan *platform* digital berbasis *website* yang dapat dijadikan wadah oleh para guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan dan tetap antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. *Platform* ini bertujuan sebagai sumber belajar, media dan alat penilaian yang menarik bagi peserta didik di mana menyediakan contoh-contoh *template* yang bisa dikreasikan oleh guru agar pembelajaran lebih menyenangkan (Saptaaji et al., 2023), termasuk dalam implementasi pembelajaran di kelas pada materi pembelajaran Ilmu Pendidikan Alam.

Rata-rata usia siswa sekolah dasar di Indonesia adalah 7 sampai 12 tahun dan siswa berada pada tahap operasional konkret, sehingga kehadiran media sangat penting untuk menunjang pembelajaran IPA di sekolah dasar. Pada masa ini, siswa memerlukan suatu media untuk memecahkan permasalahan yang kompleks dan abstrak (Qistina et al., 2019).

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital ini dipilih karena saat ini perkembangan teknologi semakin pesat dan memberi dampak yang besar. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital ini dapat dikatakan cocok untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya penelitian yang dilakukan sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan (Wildan et al., 2023) dengan judul "Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) pada Materi Bangun Ruang untuk Sekolah Dasar". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital *wordwall* dikategorikan sangat baik dengan skor kevalidan 93% dan skor kepraktisan 90% sehingga dapat digunakan siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian yang kedua dilakukan oleh (Amril et al., 2023) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital *wordwall* dikategorikan sangat baik dengan skor persentase kevalidan 89,43% dan skor persentase kepraktisan 93,7%.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti menguji cobakan salah satu media digital berbasis *Wordwall* yang diharapkan dapat memudahkan peserta didik lebih mudah memahami materi Suhu dan Kalor dan dapat dijadikan

pengalaman serta inovasi untuk pendidik mengembangkan media, oleh sebab itu peneliti mengambil judul “**Pengembangan Media Digital *Wordwall* Pada Materi Suhu dan Kalor Siswa Kelas V Sekolah Dasar**”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif seperti media digital.
- b. Metode pembelajaran yang masih monoton membuat peserta didik merasa bosan.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Agar ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini tidak terlalu luas dan menyimpang, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu sebagai berikut :

- a. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas V SD.
- b. Pengembangan dibatasi pada validasi.
- c. Mata pelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran IPA, khususnya materi suhu dan kalor.
- d. Media pembelajaran dalam bentuk media digital berbasis *Wordwall*.

## **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana pengembangan media digital berbasis *Wordwall* pada materi suhu dan kalor siswa kelas V SD yang valid?
- b. Bagaimana pengembangan media digital berbasis *Wordwall* pada materi suhu dan kalor siswa kelas V SD yang praktis?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui pengembangan media digital berbasis *Wordwall* pada materi suhu dan kalor siswa kelas V SD yang valid.
- b. Untuk mengetahui pengembangan media digital berbasis *Wordwall* pada materi suhu dan kalor siswa kelas V SD yang praktis.

### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun kegunaan yang diharapkan dalam penelitian adalah :

- a. Bagi guru, sebagai media penyampaian materi kepada peserta didik saat pembelajaran.
- b. Bagi peserta didik, dapat digunakan sebagai media mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, dapat menambah media pembelajaran baru untuk di masa depan.
- d. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran.

### **1.7 Spesifikasi produk yang dikembangkan**

Spesifikasi dari produk yang dihasilkan pada pengembangan ini adalah:

- a. Produk yang akan dihasilkan adalah media digital berbasis *wordwall* yang telah disesuaikan dengan KI dan KD Kurikulum 13 pada materi suhu dan kalor.
- b. Produk yang dihasilkan dilengkapi dengan permainan-permainan yang menarik.
- c. Produk yang dihasilkan berbentuk media digital.
- d. Isi dari media berupa penjelasan materi dan kuis.