

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Informasi (IPTEK) di zaman industri 4.0 sangat pesat dan sangat mempengaruhi dunia pendidikan, terutama dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung dengan penggunaan teknologi yang semakin canggih dan modern dimana para pendidik dan peserta didik didorong untuk lebih kreatif dalam membuat pembelajaran yang aktif. Dalam Permendikbud No. 16 tahun 2022 menyarankan bahwa salah satu prinsip pembelajaran perlu memunculkan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di dunia pendidikan (Permendikbud, 2022). Panduan ini memotivasi para guru untuk memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran. Perkembangan kemajuan teknologi informasi (TI) pada abad 21 berlangsung sangat pesat sehingga perlu menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran (Effendi dan Wahidi, 2019).

Media pembelajaran adalah suatu komponen yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran (Nurfadhillah, dkk, 2021). Media pembelajaran merupakan suatu alat dalam menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran yang dapat merangsang pikiran peserta didik agar dapat memahami informasi yang disampaikan dengan mudah sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan mencapai tujuan pembelajaran dengan sempurna (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Media pembelajaran berfungsi bukan hanya sebagai sarana untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga membantu anak memahami sesuatu yang bersifat konkret (Nurfadhillah, dkk, 2021). Hal ini sesuai dengan perkembangan kognitif menurut Jean Piaget pada tahap operasional konkret usia 7-11 tahun dimana pada tahap ini anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika yang terorganisir dan rasional, tetapi hanya untuk objek yang konkret (Agustyaningrum, dkk, 2021). Menurut (Suryani, N. 2019, hal. 2) media pembelajaran bertujuan sebagai pembawa dan pemberi informasi antara penerima dan sumber informasi. Media pembelajaran yang digunakan bisa berupa *game* edukasi.

Game edukasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan. *Game* edukasi adalah salah satu media pembelajaran berupa permainan suatu materi pembelajaran supaya siswa tidak bosan serta melatih konsentrasi dan daya ingat siswa (Rochmada dan Suprayitno, 2022 hal. 1356). Para pendidik dan perancang pembelajaran saat ini menyadari bahwa *game* edukasi telah menyediakan peluang baru untuk ketersediaan bentuk pembelajaran baru dan berbeda, termasuk hubungan antara peserta didik, guru, dan objek pembelajaran (Pratama, dkk, 2019). Namun penggunaan *game* edukasi khususnya berbasis teknologi di dalam kelas saat ini sulit ditemui meskipun guru dan siswa sudah di fasilitasi dengan banyak teknologi.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan berkembang sangat pesat saat ini khususnya dalam pembelajaran berbasis web yang berpengaruh positif. Contohnya yaitu *google meet*, *zoom*, *quizizz*, *wordwall*, dll (Rochmada dan

Suprayitno, 2022). Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan yaitu *wordwall*. *Wordwall* merupakan program digital berbentuk web untuk membuat *game* edukasi berupa permainan dan pertandingan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Rochmada dan Suprayitno, 2022). *Wordwall* cocok digunakan karena banyak metode dan *template* yang menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih asik dan bermakna bagi peserta didik. Dengan menggunakan model pembelajaran *game* edukasi ini diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat daripada sebelumnya.

Menurut Sudjana (Sugiarto, 2021, hal. 4) Hasil belajar merupakan keterampilan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar tersebut meliputi ranah pengetahuan, ranah psikomotorik dan ranah sikap. Ranah pengetahuan terdiri atas enam aspek, yaitu pengetahuan/ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, kreasi atau proses mencipta. Ranah psikomotorik terdiri atas enam aspek, yaitu gerakan refleks, gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan/ketepatan, gerakan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretative. Sedangkan ranah sikap terdiri atas lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, guru kelas V mengatakan bahwa masih menggunakan metode konvensional. Menurut (Sanjaya, 2022, p. 114) Metode konvensional identik dengan model pembelajaran ceramah, di mana guru mendominasi proses pembelajaran dengan memberikan penjelasan dan informasi secara satu arah kepada siswa. Menurut (Dajamarah, 2022, p. 34) metode pembelajaran konvensional adalah metode

pembelajaran tradisional yang menekankan pada peran guru sebagai satu-satunya sumber informasi. Guru menyampaikan materi secara verbal dan pasif, tanpa melibatkan siswa secara aktif. Sedangkan menurut (Trianto, 2019, p. 102) metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran yang kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode konvensional merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru dengan model pembelajaran ceramah yang tidak melibatkan peran siswa secara efektif.

Diketahui permasalahan yang terjadi di kelas V SD Negeri 80 Kota Palembang ini yaitu pada proses pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran materi IPA perubahan wujud benda kelas V. Guru umumnya mengandalkan gambar-gambar yang ada pada buku guru dan siswa. Hal ini menyebabkan pembelajaran tersebut kurang menarik, dan siswa menjadi malas belajar dan sulit untuk memahaminya sehingga berdampak pada hasil belajar yang masih rendah. Selanjutnya diperoleh data bahwa masih ada siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diberlakukan di SD Negeri 80 Palembang untuk mata pelajaran IPA yaitu 75. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang menarik menggunakan *game* edukasi yaitu *wordwall* dengan harapan siswa tidak lagi merasa bosan dan merasa tertarik sehingga motivasi untuk belajar sangat tinggi dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Penelitian tentang pengembangan media *game* edukasi ini dikembangkan

berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan, dimana peneliti terdahulu mengembangkan media *game* edukasi dan ternyata efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SD. Seperti penelitian dari Rochmada (2022), yang menghasilkan produk *game* edukasi *wordwal* luntuk pembelajaran IPS yang berdasarkan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan menjadikan *game* edukasi ini sangat layak digunakan untuk pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Penelitian dari Darroini dan Rahmawati (2022) yang menghasilkan produk *game* edukasi “*MathCha Adventure*” berbasis android untuk pembelajaran matematika yang berdasarkan kevalidan menjadikan *game* edukasi ini sangat layak digunakan untuk pembelajaran matematika kelas II sekolah dasar. Penelitian dari Amrulloh, dkk (2019) yang memperoleh produk *game* edukasi berbasis android untuk pembelajaran matematika menjadikan *game* edukasi ini sangat layak digunakan untuk pembelajaran matematika kelas IV dan V sekolah dasar.

Perbedaan penelitian pengembangan media *game* edukasi *wordwall* berbasis web yang telah dikembangkan sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada materi pembelajaran, peneliti mengembangkan *game* edukasi *wordwall* pada materi IPA kelas V perubahan wujud benda. Peneliti juga tidak hanya menguji kevalidan atau keefektifan media, tetapi bagaimana pengembangan media *game* edukasi *wordwall* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka perlu dikaji dan diteliti lebih lanjut dan mendalam untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi tolak ukur dari keberhasilan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan. Dengan

demikian, peneliti akan melakukan penelitian mengenai **“Pengembangan Kuis Materi Perubahan Wujud Benda Menggunakan Aplikasi *Wordwall* Berbasis Web Siswa Kelas V Sekolah Dasar”**

1.2 Identifikasi Masalah

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

- a. Rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada mata Pelajaran IPA
- b. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*) dengan metode ceramah.
- c. Model pembelajaran belum bervariasi dan kurang kreatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari permasalahan dan menjadikan pembahasan terlalu luas, serta mempertimbangkan keterbatasan pengetahuan dan kemampuan peneliti, maka peneliti membatasi permasalahan yang diteliti yaitu:

- a. Pengembangan yang dilakukan adalah pembuatan kuis materi perubahan wujud badan menggunakan aplikasi *wordwall* berbasis di kelas V SD Negeri 80 Kota Palembang.
- b. Materi yang dikembangkan adalah perubahan wujud benda.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan judul penelitian di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

- a. Bagaimana pengembangan kuis Materi perubahan wujud benda menggunakan aplikasi *wordwall* berbasis web untuk siswa kelas V sekolah

dasar yang valid?

- b. Bagaimana pengembangan kuis Materi perubahan wujud benda menggunakan aplikasi *wordwall* berbasis web untuk siswa kelas V sekolah dasar yang kelas V sekolah dasar praktis?
- c. Bagaimana pengembangan kuis Materi perubahan wujud benda menggunakan aplikasi *wordwall* berbasis web untuk siswa kelas V sekolah dasar yang kelas V sekolah dasar keefektif?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

- a. Menghasilkan media aplikasi *wordwall* berbasis web.
- b. Menghasilkan media pembelajaran aplikasi *wordwall* berbasis web yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPA perubahan wujud benda kelas V SD.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan pengetahuan tentang pentingnya memanfaatkan media aplikasi *wordwall* berbasis web pada pembelajaran IPA khususnya materi materi perubahan wujud benda.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Pendidik

Pada penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk melaksanakan pembelajaran IPA terutama pada materi perubahan wujud benda yang lebih bervariasi dan lebih menyenangkan, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi

pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang interaktif.

2. Bagi Sekolah Dasar

Manfaat penelitian ini bagi sekolah dasar untuk menambah pemahaman tentang masih banyak media pembelajaran yang dapat digunakan contohnya *game* edukasi *wordwall* berbasis web.

3. Bagi Peserta Didik

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik yaitu dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam proses memperjelas materi perubahan wujud benda dan dapat membuat peserta didik tertarik mempelajari materi tersebut dengan semangat.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat bermanfaat dan dijadikan bahan penelitian selanjutnya yang memerlukan informasi terkait dengan penelitian yang sudah dibuat ini.

1.7 Spesifikasi Produk Yang dikembangkan

Peneliti mengembangkan produk *wordwall* berbasis web, spesifik produk yang diharapkan yaitu:

- a. Pembelajaran berbasis web dibuat dengan *wordwall*.
- b. Media yang dikembangkan disimpan dalam bentuk link.
- c. Terdapat beberapa komponen dalam media aplikasi *wordwall*, yaitu: identitas siswa, judul materi, materi pembelajaran, evaluasi berupa kuis, hasil kuis, dan *show answer*.
- d. *Wordwall* dapat dimainkan semua siswa dan tampilan web dibuat dengan

menarik.

- e. Media pembelajaran ini dapat diakses di mana pun dan kapan pun menggunakan *smartphone*, komputer, dan laptop yang terhubung dengan jaringan internet.