

## **Bab I**

### **Pendahuluan**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan saat ini semakin terikat erat dengan kemajuan teknologi. Seiring berjalannya waktu, pendekatan pendidikan mengalami perubahan mendasar menuju pola pembelajaran yang lebih inklusif dan inovatif. Perkembangan teknologi ini menuntut sektor pendidikan untuk melakukan perubahan agar dapat menciptakan inovasi terkini yang mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran (Sinaga & Soesanto, 2022). Penggabungan teknologi dalam ruang kelas, pendekatan pembelajaran berbasis proyek, dan penekanan pada keterampilan abad ke-21 menjadi tren utama dalam pengembangan sistem pendidikan. Inovasi dalam metode pengajaran dan pemanfaatan beragam sumber daya pendidikan menjadi kunci dalam keberhasilan suatu pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan di Indonesia meliputi pemanfaatan teknologi sebagai alat pengajaran, alat administrasi, dan sumber belajar yang kesemuanya berkaitan dengan bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pendidikan IPS melibatkan berbagai cabang ilmu pengetahuan, termasuk sejarah, geografi, ekonomi, dan berbagai disiplin ilmu sosial lainnya. IPS merupakan mata pelajaran yang menarik karena melalui IPS siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan kepekaan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan hidup. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk memberikan pengetahuan sosial

dan membentuk sikap positif pada diri siswa agar dapat berguna ketika menghadapi masa depan (Arifah, et al., 2023). Namun, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga merupakan mata pelajaran yang cenderung memiliki materi berupa deskripsi, cerita, dan elemen-elemen lain yang memerlukan keterampilan guru dalam menjelaskan melalui metode ceramah, sementara siswa lebih banyak dalam peran mendengarkan, membutuhkan kemampuan untuk mengingat dan menghafalkan materi. Akibatnya, tidak disangka sebagian besar siswa menganggap IPS itu membosankan. Kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran IPS masih belum mencapai tingkat optimal, hal ini dikarenakan guru masih belum optimal serta kurangnya inovasi dalam menggunakan media pembelajaran (Anugrah, Istiningih, & Zain, 2022). Oleh karena itu, (Juniarti, Idris, & Irawan, 2023) menyebutkan, dalam pengajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, diperlukan penggunaan gambar, peta, lambang, dan grafik untuk mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Hal ini bertujuan untuk membuat pelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa.

Untuk mendukung efektivitas suatu proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu aspek penting. Pemanfaatan media yang menarik memiliki potensi untuk memotivasi siswa dan menginspirasi mereka dalam menggali kreativitas yang dimilikinya (Shinta, Hakim, & Yuliani, 2023). Sejalan dengan itu (Marcela, Idris, & Aryaningrum, 2022) menyatakan, untuk mempermudah dan mendukung penciptaan pembelajaran yang efektif, diperlukan suatu objek nyata konkret, yakni media

pembelajaran. Sederhananya, media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan proses pembelajaran, mulai dari bahan cetak hingga penggunaan alat elektronik. Walaupun terdapat berbagai jenis media, kenyataannya hanya sejumlah kecil yang biasa dimanfaatkan oleh guru di sekolah, seperti buku. Seiring berjalannya waktu, siswa mulai merasakan kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya perhatian dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, kemungkinan besar disebabkan oleh kurangnya daya tarik atau kemonotonan dalam penggunaan media pembelajaran oleh guru, yang mengakibatkan sulitnya penyerapan materi. Jika kondisi ini terus berlanjut, peserta didik dapat menghadapi kesulitan dalam mengikuti pembelajaran selanjutnya.

Salah satu keterampilan mengajar guru yang penting di abad ke-21 adalah memiliki kemampuan memanfaatkan teknologi untuk berkomunikasi dan mentransmisikan pengetahuan. Dengan bantuan media yang kreatif, dapat memberikan rangsangan kepada siswa, sehingga dapat membuat mereka lebih menyukai pembelajaran yang diberikan oleh guru selama proses belajar. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat pendukung dalam penyampaian materi pelajaran IPS dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka tidak mudah merasa jenuh (Nafisah & Ghofur, 2020). Prinsip ini memastikan bahwa proses pembelajaran dapat berlangsung dengan maksimal dengan adanya media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada saat kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) 7 Agustus – 9 September 2023 di SDN 69 Palembang, selama berlangsungnya pembelajaran, teridentifikasi beberapa masalah dalam proses pengajaran di kelas IV, yaitu guru kurang optimal dalam memanfaatkan fasilitas dan kreativitas media, karena hanya menggunakan media yang tersedia di sekolah seperti buku cetak dan alat peraga sederhana. Dampaknya, proses pembelajaran di dalam kelas kurang dinamis dan tidak menarik minat siswa, yang mengakibatkan ketidakfokusan siswa saat guru menjelaskan materi. Siswa cenderung lebih fokus pada kegiatan sendiri, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan efektif. Akibatnya, siswa kesulitan memahami materi yang diajarkan, dan hasil belajar menjadi kurang efisien.

Memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik adalah salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut. *Game* atau permainan, yang berbasis pada aplikasi *web Wordwall*, memiliki kemampuan untuk berfungsi sebagai sarana hiburan dan juga sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Aplikasi *Wordwall* dapat menjadi cara untuk membuat lingkungan belajar yang lebih menyenangkan sambil tetap mempertahankan inti dari materi yang diajarkan guru. *Wordwall* adalah *platform digital* berbasis situs *web* yang dapat digunakan oleh guru sebagai tempat untuk membuat pembelajaran yang menarik, sehingga siswa tetap antusias dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran (Aeni, Djuanda, Maulana,

Nursaadah, & Sopian, 2022). *Wordwall* merupakan *platform* berbasis *web* yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran, termasuk permainan dan kuis. Aplikasi *web Wordwall* ini juga sangat mudah dan dapat dijangkau oleh siswa secara pribadi ataupun dengan bimbingan dari guru.

Dari hasil penelitian oleh (Aeni, Djuanda, Maulana, Nursaadah, & Sopian, 2022), dinyatakan bahwa aplikasi *wordwall* dapat direkomendasikan untuk dikembangkan lebih lanjut. Hal ini terbukti dari kemampuan siswa dalam memahami materi PAI sangat baik melalui bantuan game *wordwall*. Disusul juga dengan hasil penelitian oleh (Rochmada & Suprayitno, 2022) menunjukkan penggunaan aplikasi *Wordwall* sangat layak dan efektif dalam pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah kelas IV di Sekolah Dasar. Selanjutnya hasil penelitian (Sinaga & Soesanto, 2022), menyatakan bahwa pemanfaatan *Wordwall* sebagai media pembelajaran memiliki efek positif dan bermanfaat dalam mengatasi tindakan tidak disiplin siswa serta membentuk perilaku disiplin di dalam ruang kelas. Dapat disimpulkan dari beberapa penelitian diatas, menyatakan bahwa penggunaan *Wordwall* sangat dianjurkan dalam pembelajaran. Namun, *Wordwall* yang digunakan dalam beberapa peneliti diatas belum ada yang diletakan pada *web*. Maka dari itu, peneliti ini akan menggunakan *Wordwall* sebagai *Game* Edukasi yang akan diletakan dalam *web* atau *Google Sites*.

Bersumber dari permasalahan yang ada di SDN 69 Palembang dalam penggunaan media pembelajaran dan beberapa kajian penelitian terdahulu

diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berupa *Game* edukasi berbasis *Wordwall* dengan judul **“Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran IPS pada Materi Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari penjelasan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pada penelitian ini, yaitu:

1. Pemanfaatan fasilitas yang ada di sekolah tidak dimanfaatkan secara optimal.
2. Selama proses pembelajaran, anak cenderung mudah merasa bosan karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik secara visual atau tidak memadai.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Untuk menjaga fokus pada lingkup penelitian, peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan *Game* edukasi ini dikembangkan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Materi yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah materi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk siswa kelas IV

Sekolah Dasar (SD), khususnya pada materi keberagaman budaya di Indonesia.

3. Cakupan materi dibatasi pada beberapa aspek budaya, yaitu: pakaian adat, makanan khas, dan rumah adat dari beberapa provinsi di Indonesia.
4. Platform yang digunakan dalam mengembangkan *Game* edukasi ini ialah *web Wordwall* dan kemudian akan diletakan pada *google sites*.
5. Fitur *Wordwall* yang akan digunakan dalam *Game* edukasi dibatasi, seperti berikut ini:
  - a. Jenis *Game* : *open the box*
  - b. Jumlah soal : 20 soal
6. Kelayakan *Game* edukasi ini akan di uji coba dengan tingkat validitas dan kepraktisan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya. Maka, rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana kevalidan dan kepraktisan *Game* edukasi berbasis *Wordwall* sebagai media pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya kelas IV Sekolah Dasar?”

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kevalidan dan kepraktisan dari *Game* edukasi berbasis *Wordwall* sebagai media pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya kelas IV Sekolah Dasar.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Mengacu pada penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya, diharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan, antara lain:

### 1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu mendorong metode pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Penggunaan *Game* edukasi berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan aktivitas siswa dan memberikan variasi dalam pembelajaran.

### 2. Bagi Siswa

Kehadiran media *Game* edukasi diharapkan dapat mempermudah pemahaman terhadap materi keberagaman budaya, sekaligus meningkatkan motivasi belajar.

### 3. Bagi Sekolah Dasar

Ide baru ini diharapkan dapat menjadi dasar pertimbangan dalam proses pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya



Dengan mengembangkan *Game* edukasi berbasis *Wordwall* sebagai media pembelajaran, dapat memperluas pengetahuan dan pengalaman.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Hasil dari pengembangan ini adalah sebuah *Game* edukasi berbasis *Wordwall* sebagai media pembelajaran untuk materi keberagaman budaya bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. *Game* edukasi ini tersedia dalam bentuk situs *web online* yang menggunakan aplikasi *web Wordwall* kemudian diletakkan pada website (*Google Sites*) dengan mencakup tombol-tombol dan petunjuk terkait penggunaannya. Dimana dalam pengoperasiannya, memerlukan koneksi internet yang memadai.
2. Pada *Google Sites*, terdapat deskripsi singkat materi, tujuan pembelajaran, dan *Game* yang terhubung dengan *Wordwall*.
3. Media ini dapat di akses menggunakan laptop ataupun *smartphone*.
4. Dalam aplikasi *web Wordwall* ini terdapat berbagai jenis *fitur* permainan seperti *Crossword*, *Quiz*, *Match Up*, *Open The Box*, dan lain sebagainya. *Game* edukasi dalam pengembangan ini memanfaatkan dua fitur permainan, yaitu *Open The Box*.
5. Fitur *Open The Box* ini akan menampilkan beberapa kotak yang masing-masing memiliki nomor, kemudian didalam nomor tersebut

terdapat gambar salah satu tradisi budaya yang harus siswa tentukan asal daerahnya. Disana akan terdapat 4 (empat) pilihan jawaban.

6. *Wordwall* juga menyediakan beberapa jenis *font* diantaranya ialah Default, Sans-Serif, Poppins, Primary, dan Comic. Adapun jenis *font* yang digunakan dalam *Game* edukasi yang akan dikembangkan ini yaitu jenis *font* Comic.
7. *Wordwall* menyediakan sebanyak 26 variasi tema, yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diterapkan.
8. *Wordwall* juga sudah dilengkapi dengan *background* musik yang dapat mengiringi selama permainan berlangsung sesuai dengan tema yang digunakan.