

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan di Indonesia sedang mengalami perkembangan pesat, sejak akhir abad ke-20, reformasi pendidikan telah memasuki semua bidang pendidikan, yang dimulai dengan kebijakan otonomi satuan pendidikan dan berakhir pada peningkatan kemampuan guru untuk menerapkan reformasi pembelajaran yang mengutamakan gerakan digital (Saleh, 2021, h.73) . Salah satu teknologi yang berkembang dengan cepat saat ini adalah teknologi internet, yang dapat diakses di mana pun dan kapan pun (Misdalina et al., 2021). yang dimana seiring bertambah majunya ilmu pengetahuan dan di dorong dengan penggunaan teknologi yang terbaharukan oleh karena itu teknologi telah masuk dan merambah di berbagai bidang, begitupun di dunia pendidikan saat ini, dengan adanya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran pada dunia pendidikan. Yakni Salah satu contoh bentuk penerapan teknologi dalam bidang pendidikan adalah pemanfaatan aplikasi pendidikan. Dunia pendidikan harus mampu mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi yang terbaharukan di era sekarang ini.

Tidak hanya guru yang harus tahu tentang teknologi, tetapi siswa juga harus dapat mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi dalam pembelajaran sekolah harus menjadi alat yang dapat digunakan oleh guru (Effendi & Wahidiy, 2019) . Di era sekarang ini guru harus menggunakan teknologi dalam pembelajaran sekolah dikarenakan metode konvensional seperti zaman dahulu sudah mulai ditinggalkan. Dikarenakan model pembelajaran yang terdahulu hanya menggunakan media non

digital dikarenakan proses pembelajaran yang berpusat pada tugas membuat siswa tidak memahami materi terbuka. Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak tercapai (Puspitadewi & Japa, 2022).

Oleh karena hal tersebut Pendidik dapat menggunakan teknologi dengan mengintegrasikan pembelajaran atau materi yang akan di sampaikan dalam sebuah media aplikasi guna sebagai alat pembelajaran atau mediator untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa mereka melalui media berbagai aplikasi (Agustian & Salsabila, 2021). Dikarenakan dunia pendidikan saat ini telah mencapai model pembelajaran yang menggunakan teknologi dalam media pelaksanaannya.

Perkembangan ini diikuti oleh perkembangan siswa generasi milenial, yang terdiri dari kecenderungan siswa untuk belajar dengan cepat, termasuk mencari informasi, menyelesaikan tugas, dan mendapatkan materi (Kartini & Putra, 2020). Tujuan pembelajaran yang jelas diperlukan karena generasi milenial lebih suka belajar sambil bermain, memahami materi audio visual, melakukan praktik atau eksperimen daripada duduk di kelas. Selain multitasking, siswa memiliki kecenderungan untuk berpikir kritis saat menyelesaikan masalah daripada menghafal informasi (Dilson, Yunita & Arimadona, 2022). Untuk menyelesaikan masalah yang ada, guru harus membuat materi yang menarik, aktif, dan mudah diingat. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa sehingga proses belajar mengajar di sekolah menjadi lebih efektif (Tafonao, 2018, h.103) .

Menurut Soet dan Geary (Marthani & Ratu, 2022:306) Setiap tingkat pendidikan membutuhkan mata pelajaran matematika. Matematika adalah inti dari

berbagai disiplin ilmu, karena setiap disiplin ilmu pasti mengandung matematika. Matematika adalah salah satu ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk berbagai aspek kehidupan manusia. Setiap aspek kehidupan di bumi berkembang dengan sangat cepat berkat peran matematika. Matematika memainkan peran penting dalam kemajuan ekonomi, teknologi, dan industri (Amalia & Unaenah, 2018) . Matematika diajarkan dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi karena pentingnya matematika. Pembelajaran matematika harus mampu memberi tahu siswa bahwa matematika bukan hanya menghitung angka.

Banyak siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit. Siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi pembelajaran tersebut dikarenakan kurangnya media atau kurangnya cara pengajaran yang menarik dan terlalu monoton bagi siswa karena hanya mengandalkan buku ajar dan metode konvensional (Waldi et al., 2022). oleh sebab itu siswa kurang memahami atau kurang mengerti mengenai materi yang di sampaikan oleh guru tersebut. Pembahasan beberapa permasalahan tersebut selaras dengan yang peneliti temukan saat observasi di SD Negeri 32 Palembang.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di kelas III SD Negeri 32 Palembang tersebut cara guru mengajar dikelas tersebut masih menggunakan metode konvensional atau ceramah, guru hanya menggunakan buku ajar saja, dan guru tidak melibatkan media elektronik atau media visual apapun dalam proses mengajar, oleh sebab itu peneliti juga mengamati cara siswa belajar didalam kelas tersebut dan didapatkan masalah dari hasil proses belajar mengajar bahwasanya siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran, siswa kurang

memahami pelajaran yang diajarkan karena kurangnya ketertarikan dalam proses belajar dikarenakan hanya fokus ke buku ajar saja, kemudian siswa juga merasa jenuh karena dalam konsep pembelajaran yang diajarkan oleh guru terlalu bersifat monoton dikarenakan kurangnya media dan sumber ajar yang digunakan, serta kurangnya contoh yang konkret dan kontekstual sehingga siswa mengalami kesulitan untuk mengikuti pelajaran oleh karena itu membuat siswa kurang konsentrasi dan fokus dalam belajar.

Kemudian terkait masalah hal sarana dan prasarana yang ada di sekolah, didapat setelah observasi dan pra-wawancara bahwa sekolah ini menghadapi sejumlah kendala yang signifikan dalam hal sumber daya dan fasilitas, terutama terkait dengan sumber daya media pembelajaran yang belum memadai dan tidak lengkap. Karena keterbatasan ini, guru tidak dapat menggunakan media dan teknologi yang diperlukan untuk menyampaikan pelajaran dengan efektif. Hal ini menghambat proses belajar mengajar. Akibatnya, siswa tidak menikmati pengalaman belajar yang optimal, dan mereka tidak dapat mengembangkan potensi mereka sepenuhnya. Maka dari itu Untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, sekolah sangat membutuhkan dukungan dan perhatian untuk memperbaiki fasilitas ini.

Salah satu solusi yang dapat mengatasi dari permasalahan tersebut yakni membuat media pembelajaran berbasis aplikasi, seperti *Wordwall*, yang dimana guru atau tenaga pengajar dapat membuat berbagai jenis aktivitas interaktif seperti papan permainan, puzzle, dan kartu flash yang dapat diakses melalui perangkat elektronik yang dikaitkan dengan materi pembelajaran yang akan di ajarkan pada

siswa.

Dari permasalahan yang di dapat dari hasil observasi tersebut, penelitian ini tertarik pada pengembangan media terkait materi pembelajaran bangun datar siswa kelas III SD. Media yang akan di kembangkan harus sesuai dengan fungsinya ditegaskan oleh (Nurrita, 2018, h.171). Media yang dikembangkan yakni media pembelajaran berbantuan aplikasi *wordwall*. *Wordwall* adalah aplikasi berbentuk permainan edukasi berbasis digital dan visual dan mempunyai berbagai macam template unik yang sangat menarik serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, atau alat penilaian yang menarik siswa. Guru dapat membuat template untuk permainan mereka dan membagikannya ke aplikasi seperti WhatsApp, Google Classroom, dan email (Sari & Yarza, 2021, h. 196). Dalam hal ini media pembelajaran yang interaktif sekaligus menarik minat siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan, yaitu salah satunya contohnya melalui media pembelajaran game edukasi berbasis *wordwall* untuk siswa sekolah dasar (Oktarianti, Frima & Febriandi, 2021).

Dikarenakan peneliti sebelumnya juga meneliti mengenai media pembelajaran interaktif seperti *wordwall*, yang pernah diteliti oleh (Anugrah, Istiningsih & Zain, 2022). Dimana penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran *wordwall* yang hanya berfokus pada mata pelajaran IPS kelas VI. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Hermiyanto & Wahyudi, 2022). Yang juga mengembangkan media pembelajaran *pomewall* (Media Pop Up dan Game *wordwall*) untuk pembelajaran tematik materi siklus air pada siswa kelas V, yang menghasilkan media berbasis android. Tidak hanya di tingkat sekolah dasar penelitian yang dilakukan oleh

(dewanti dan soliha, 2022), yang mengembangkan E-Modul Berbasis *Wordwall* yang berfokus pada materi koordinat kartesius di SMP. Begitupun juga penelitian yang dilakukan oleh (Rezeki, Dahlia, dan Amelia, 2023). Yang juga mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* untuk peserta didik fase E (Tingkat SMA) dengan hasil penelitian mengembangkan suatu media pembelajaran digital berbasis android yang menggunakan *wordwall* untuk tingkat SMA.

Walaupun hampir memiliki kesamaan pada media yang digunakan, adapun perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan media yang akan di kembangkan oleh peneliti ialah antara lain seperti dari media pembelajaran yang dihasilkan, bentuk template yang akan digunakan maupun gaya visual yang akan digunakan oleh peneliti, kemudian tinjau lokasi yang akan menjadi sasaran, dan materi yang akan dikaji oleh peneliti yaitu masih sangat jarang media *wordwall* membuat desain media dengan pembelajaran matematika terutama pada materi bangun datar seperti yang akan dikembangkan, serta fokus pada objek penelitian yang berbeda dari peneliti sebelumnya atau yang pernah diteliti.

Berdasarkan penjelasan – penjelasan tersebut peneliti merasa perlunya dan sangat penting untuk melakukan inovasi pada media pembelajaran oleh sebab itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Materi Bangun Datar Kelas III SDN 32 Palembang”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan yang telah diuraikandari ulasan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut :

- a. Kurangnya siswa memahami pembelajaran materi pembelajaran bangun datar.
- b. Kurangnya daya tarik pembelajaran matematika materi pembelajaran bangun datar.
- c. Keterbatasan media pembelajaran yang berbasis digital atau media visual.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah yang didapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis worldwall materi bangun datar pada siswa kelas III SD yang valid?
- b. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis worldwall materi bangun datar untuk pada siswa kelas III SD yang praktis?
- c. Bagaimana keefektifan dari mengembangkan media pembelajaran pembelajaran berbasis worldwall materi bangun datar kelas III SD?

### **1.4 Pembatasan Masalah**

Untuk mengatasi permasalahan agar dapat dikaji secara mendalam maka diperlukan batasan masalah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian ini terfokus hanya pada mata pelajaran matematika. pada materi bangun datar saja.
- b. Pengujian yang diujikan pada media pembelajaran saja yang meliputi pengujian produk untuk melihat layak atau tidak produk tersebut.

- c. Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk media visual pembelajaran interaktif jenis game edukasi atau permainan edukasi untuk siswa berbantu aplikasi *wordwall*.
- d. Penelitian ini dilakukan hanya untuk membantu siswa dan guru dalam pembelajaran matematika yang terkhusus pada materi bangun datar pada tingkat sekolah dasar kelas III SD Negeri 32 Palembang.

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas yang telah diuraikan pada penelitian ini, maka tujuan dari pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* materi bangun datar yang teruji dalam kriteria valid untuk pembelajaran siswa kelas III SD.
- b. Menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* materi bangun datar yang memenuhi kriteria praktis untuk pembelajaran siswa kelas III SD.
- c. Untuk mengetahui adanya dampak potensial terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan media berbasis aplikasi *wordwall* materi bangun datar pada siswa kelas III SD.

### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaatnya adalah sebagai berikut :

#### **a. Manfaat Teoritis**

Manfaat secara teoritis pengembangan media pembelajaran berbasis



*wordwall* sebagai berikut :

1. Teori Konstruktivisme

Siswa mempunyai kesempatan untuk memperluas pengetahuannya melalui eksplorasi aktif dan membangun pemahamannya sendiri. Dengan memberikan pengalaman belajar interaktif, *Wordwall* mendukung pendekatan konstruktivis.

2. Teori Multiple Intelligences

Guru dapat memberikan pembelajaran yang melibatkan untuk elemen visual, auditori, dan kinestetik dapat membantu berbagai jenis belajar siswa. Media berbasis *Wordwall* dapat dirancang untuk mengakomodasi berbagai jenis kecerdasan.

3. Teori Pembelajaran Kolaboratif

Siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, berbagi pengetahuan mereka, dan belajar satu sama lain media berbasis *wordwall* dapat membantu siswa belajar bersama.

4. Teori Motivasi Belajar

Permainan dan tantangan media berbasis *wordwall* dapat mendorong siswa untuk lebih bersemangat untuk belajar. Siswa mungkin lebih tertarik untuk mempelajari bangun datar karena faktor-faktor ini.

**b. Manfaat Praktis**

Manfaat secara praktis pengembangan media berbasis *wordwall* sebagai berikut :

1. Peningkatan dan keterlibatan partisipasi siswa

Dapat membantu siswa lebih terlibat dalam pelajaran dengan menawarkan kegiatan yang menarik dan bervariasi. Ini dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran aktif.

2. Umpan balik cepat dan efisien

Guru dapat dengan cepat memberikan umpan balik langsung terhadap kinerja siswa, ini memungkinkan koreksi lebih cepat dan membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik.

3. Pengoptimalan penggunaan waktu

Guru mengoptimalkan waktu pembelajaran dan menyampaikan materi dengan lebih efektif, memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam.

4. Fasilitas pembelajaran mandiri.

Membantu siswa belajar mandiri, memungkinkan mereka menyelesaikan kegiatan, mengakses bahan, dan memperdalam pemahaman mereka sendiri.

5. Peningkatan Literasi Digital

Penggunaan media berbasis *wordwall* dapat meningkatkan literasi digital siswa. Mereka menjadi terbiasa menggunakan teknologi dalam konteks pembelajaran, mempersiapkan mereka menghadapi tuntutan dunia digital.

6. Adaptasi terhadap gaya pembelajaran

Guru dapat lebih mudah menyesuaikan pelajaran dengan gaya belajar siswa. Ini memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing.

7. Fleksibel dalam pemilihan konten ajar

Guru untuk memilih dan menyesuaikan konten pembelajaran sesuai dengan pemahaman dan kecepatan belajar siswa.

8. Kolaborasi antar siswa dan guru

Siswa tidak hanya memiliki kemampuan untuk berpartisipasi dalam kegiatan diskusi namun guru juga memiliki kemampuan untuk memberikan pengetahuan. Dan ini menghasilkan lingkungan yang belajar yang berpusat pada partisipasi.

**c. Manfaat Bagi Sekolah**

Memberikan inovasi media pembelajaran terbaharukan yang baik dan mudah diterapkan pada materi pembelajaran matematika terkhusus materi bangun datar maupun pembelajaran yang lain.

**d. Manfaat Bagi Peneliti**

Manfaat bagi peneliti yakni peneliti dapat mengetahui penggunaan pendekatan media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* pada pemahaman konsep materi pembelajaran bangun datar.

### **1.7 Spesifikasi Produk**

Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti secara rinci antara lain sebagai berikut :

- a. Produk pengembangan media pembelajaran yang didesain pada website *wordwall* dapat melakukan interaksi antara pengguna dengan *wordwall* dengan cara menggunakan template yang tersedia pada *wordwall* dan bisa di edit dan mengisi materi sesuai keinginan. media pembelajaran interaktif

ini yang mengajak siswa untuk bermain sambil belajar.

- b. Materi yang diangkat yakni dari mata pelajaran matematika materi pembelajaran bangun datar yang berisikan tentang persegi panjang, persegi, segitiga, Lingkaran, trapesium, layang-layang, Belah ketupat.
- c. Media berbasis *wordwall* berbentuk media visual desain game edukasi materi pembelajaran yang berbantu aplikasi website yaitu *wordwall*. dan media ini cukup sederhana tidak membebani perangkat siswa karena hanya mengakses link.
- d. Awal pembuka terdapat judul pada media pembelajaran tersebut, kemudian terdapat kolom untuk pengisian identitas siswa untuk membiasakan siswa mengisi identitasnya setiap awal pembelajaran. Dan ada tombol play untuk memulai seperti bermain pada umumnya.
- e. Media yang dikembangkan yakni memuat materi tentang pokok kurikulum 2013 pada tema 8 subtema 2 kelas III SD.
- f. Ditahap akhir terdapat hasil atau skor setelah mengerjakan soal dan media yang dikembangkan akan digunakan oleh siswa hanya untuk fokus pada pembelajaran matematika pada materi bangun datar kelas III SD.