

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penggunaan teknologi dalam pendidikan juga telah berkembang. Banyak sekolah dan perguruan tinggi mulai mengintegrasikan perangkat teknologi dalam proses pembelajaran, seperti penggunaan komputer, perangkat lunak pembelajaran, dan pembelajaran daring (online). Meskipun ada banyak perkembangan positif, masih ada sejumlah tantangan dalam sistem pendidikan Indonesia. Beberapa di antaranya termasuk ketidaksetaraan akses pendidikan antara daerah perkotaan dan pedesaan, kualitas guru yang bervariasi, infrastruktur yang masih kurang memadai di beberapa tempat.

Fungsi Pendidikan yaitu Pendidikan membantu menyebarkan pengetahuan dan informasi kepada generasi baru. Ini melibatkan transfer ilmu pengetahuan, budaya, dan nilai-nilai yang telah dikembangkan oleh generasi sebelumnya. Selain itu pendidikan memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas hidup individu secara keseluruhan. Dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh melalui pendidikan, individu memiliki kesempatan lebih besar untuk mengatasi tantangan dan mencapai tujuan mereka. urikulum pendidikan mengalami sejumlah perubahan . Pada tahun 2019, pemerintah memperkenalkan "Merdeka Belajar" sebagai konsep baru dalam kurikulum. Pendekatan ini memberi lebih banyak kebebasan kepada peserat didik untuk memilih mata pelajaran dan kegiatan sesuai minat peserta didik. Dalam pembelajaran tentunya tidak terlepas dari peran media pembelajaran. Tetapi

pada kenyataannya banyak guru yang masih kesulitan dalam membuat media pembelajaran berbasis IT dalam pelaksanaan pembelajaran tematik. Kesulitan yang dialami para pendidik dikarenakan kurangnya pengetahuan terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis IT, sehingga banyak dari mereka yang hanya memanfaatkan buku tema sebagai bahan ajar utama dalam proses pembelajaran daring saat ini. Hal ini senada dengan (Pranata et al., 2021) yang menyatakan bahwa penyebab kurangnya minat belajar peserta didik adalah kurangnya kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi, serta media pembelajaran yang digunakan sangat terbatas.

Media pembelajaran IPAS adalah berbagai jenis alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami, mengingat, dan mengaplikasikan materi pelajaran. Media pembelajaran bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif. Media pembelajaran adalah berbagai jenis alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan pemahaman, retensi informasi, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Media pembelajaran dapat berupa benda fisik, visual, audio, atau bahkan digital. Pemanfaatan media dalam pembelajaran tentunya memiliki pengaruh penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang sering digunakan dalam kelas dapat berbentuk konkrit. Akan tetapi seiring berkembangnya zaman penggunaan teknologi dalam pembelajaran saat ini sangat dibutuhkan. Oleh sebab itu guru seharusnya bisa memanfaatkan keberadaan teknologi yang semakin berkembang dalam dunia Pendidikan. Salah satu pemanfaatan teknologi pembelajaran adalah dengan adanya media pembelajaran dalam bentuk game salah satunya yaitu *wordwall*. Game ini merupakan contoh dari pemanfaatan teknologi berbentuk website yang bisa menjadi sumber belajar dan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil obeservasi dan hasil wawancara yang peneliti laksanakan pada tanggal 20 Maret 2023 di SDN SAWOJAJAR 1 guru kelas menyampaikan bahwa pada kurikulum yang digunakan pada saat pembelajaran dikelas IV sudah menggunakan kurikulum merdeka. Metode pembelajaran yang digunakan sudah bervariasi diantaranya adalah metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan. Guru juga sudah media dalam pembelajaran. Media yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran diantaranya yaitu menggunakan media gambar maupun PPT. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas didapatkan data bahwa kondisi di kelas mampu untuk menggunakan dan menerapkan media pembelajaran yang bersifat teknologi website seperti *wordwall* dengan adanya wifi, computer, dan Proyektor untuk menunjang pembelajaran menggunakan media dalam penyampaian materi. Untuk pengembangan teknologi di SDN SAWOJAJAR 1 sudah cukup baik terdapat proyektor dan lab computer yang masih layak untuk dipakai namun lab computer jarang dipakai dikarenakan masih banyak dari guru tersebut menggunakan metode *powerpoint* yang hanya menggunakan laptop dan proyektor untuk mengajar peserta didik sehingga lab computer jarang dipakai.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi ini mengakibatkan saat pembelajaran peserta didik terlihat kurang antusias dan mudah bosan. Hal ini ditandai dengan peserta didik meletakkan kepala di meja saat guru menjelaskan materi dan ramai sendiri bersama dengan teman sebangkunya. Proses pembelajaran yang kurang menyenangkan akan menjadikan anak malas dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran .

Media pembelajaran yang mudah untuk dibuat tentunya akan sangat diperlukan guru saat ini, agar dalam pembuatannya tidak memerlukan waktu yang lama dan mudah untuk dibuat dan digunakan. Hal tersebut membuat peran guru bukan hanya menyampaikan materi pelajaran saja, namun guru juga mampu memanfaatkan teknologi menjadi sebuah media pembelajaran (One, 2017).

Kurangnya penguasaan terhadap teknologi bagi guru dan siswa, kurang memadainya sarana prasarana, menjadi masalah tersendiri (Syah, 2020). Suhardi et al., (2021) menyatakan bahwa pembelajaran dengan moda daring menuntut guru untuk lebih kreatif serta orang tua yang harus ikut berkontribusi dalam mendampingi anak-anaknya belajar. Senada dengan Atsani (2020), dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui daring, yang dalam hal ini juga harus disesuaikan dengan jenjang pendidikan serta kebutuhan siswa. Guru perlu memiliki pola pikir yang positif sehingga memunculkan solusi yang kreatif guna penyampaian materi melalui daring, dengan ini capaian pembelajaran yang dihasilkan akan tersampaikan dengan baik dan berkualitas.

Media wordwall ini dapat digunakan oleh guru untuk mengatasi permasalahan yang ditemui di dalam kelas karna Wordwall adalah platform pembelajaran digital yang dirancang untuk membuat aktivitas pembelajaran interaktif, terutama dalam konteks pengajaran kosakata dan keterampilan bahasa. Beberapa kelebihan Wordwall adalah interaktif dan menarik Wordwall menyediakan berbagai jenis aktivitas interaktif, seperti puzzle, permainan, dan kuis, yang membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media wordwall dapat menunjang penyampaian materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Wordwall merupakan media interaktif yang menyediakan template seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lain sebagainya. Wordwall (P. M. Sari & Yarza, 2021) merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran daring. Beberapa kelebihan wordwall yaitu free untuk pilihan basic dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui whatsapp, google classroom, maupun yang lainnya.

Wordwall ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, crossword, quiz, random cards (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan. Sejalan dengan Putri (2020), yang menyatakan bahwa wordwall dapat memudahkan siswa memahami materi. pelajaran melalui daring, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa.

Dengan Wordwall, pendidik dapat dengan mudah membuat dan berbagi materi pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan siswa mereka. Platform ini dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai mata pelajaran dan tingkatan pendidikan. Wordwall telah menjadi populer di kalangan guru sebagai alat untuk meningkatkan interaksi dalam pembelajaran, membuat materi lebih menarik, dan mengukur pemahaman siswa melalui berbagai jenis aktivitas interaktif. Berdasarkan penelitian terdahulu dari Nissa dan Renoningtyas (2021) yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Didapatkan hasil bahwa penggunaan media wordwall mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yaitu penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi mengakibatkan peserta didik kurang antusias, kurang memahami materi yang diajarkan, serta mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran dikelas dan berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif WordWall dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV SD” .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif WordWall dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV SD?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan berdasarkan rumusan masalah yaitu untuk menghasikan media pembelajaran Media Pembelajaran Game Interaktif WordWall dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV SD.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. Konten (isi)

Penelitian pengembangan media interaktif wordwall ini disesuaikan dengan permendikbut no 33 tahun 2022 tentang capaian pembelajaran pada Pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang Pendidikan menengah pada kurikulum merdeka dalam kurikulum merdeka capain pembelajaran di sesuaikan dengan fase pendidikan dimana kelas IV termasuk dalam fase B sehingga materi yang digunakan pada pengembangan media ini adalah materi dari pembelajaran IPAS akan tetapi peneliti hanya memfokuskan pada materi IPA saja. Capaian pembelajaran IPAS sebagai berikut :

Table 1. 1 Capaian Pembelajaran IPAS

| Capaian Pembelajaran | Tujuan Pembelajaran | Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran |
|--|---|--|
| Peserta didik menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (pancaindra). Peserta didik dapat membuat simulasi menggunakan bagan/alat bantu sederhana tentang siklus hidup makhluk hidup. Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan | Membuat simulasi menggunakan bagan/alat bantu sederhana tentang siklus hidup tumbuhan | <ol style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi bagian-bagian tubuh dari tumbuhan (C1) Menjelaskan fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan (C2) Mengurutkan fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan |

dengan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitarnya dan kaitannya dengan upaya pelestarian makhluk hidup.

dari yang terpenting (C3)

(Olahan Peneliti, 2023)

2. Konstruk (tampilan)

a. Pembuatan Produk

- 1) Akses pada laman website <https://wordwall.net/>
- 2) Selanjutnya klik Sign Up untuk masuk ke akun WordWall.
- 3) Setelah masuk ke akun, selanjutnya pilih Create Your First Activity Now.
- 4) Pilih template game yang sesuai dengan kebutuhan.
- 5) Klik pada template gameshow quiz.
- 6) Setelah ditekan, kemudian isi judul game, pertanyaan dan kunci jawaban, +Add a question untuk menambah pertanyaan, Done apabila telah usai membuat pertanyaan.
- 7) Atur durasi waktu mengerjakan, jangka waktu mengerjakan, soal acak, dan tunjukkan jawabannya.
- 8) Klik Share apabila hendak membagikan kepada peserta didik.
- 9) Gunakan Set Assignment untuk mengatur nama peserta didik.
- 10) Kemudian klik Start.
- 11) Klik Copy untuk membagikan tautan.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan game interaktif berbantuan WordWall pada mata pelajaran IPAS kelas IV di sekolah dasar, supaya peserta didik dapat mengerti dan memahami materi IPAS. Maka dari itu, adanya game interaktif ini diinginkan peserta

didik bisa mengerti materi yang diterangkan guru, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna kepada peserta didik. Media ini berisi tentang game interaktif mengenai materi bagian-bagian tumbuhan. Pengembangan media ini juga menambah wawasan guru dalam penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru kelas, guru memiliki keterbatasan dalam waktu, keterampilan dan kekreatifan dalam menggunakan atau membuat media pembelajaran. Sehingga dengan adanya media pembelajaran game interaktif wordwall ini dapat membantu guru mengatasi permasalahan tersebut dan guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan baik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian dan pengembangan ini memiliki asumsi dan keterbatasan dari produk yang dikembangkan. Asumsi dari penelitian dan pengembangan media game interaktif wordwall ini yaitu :

1. Guru menggunakan kurikulum merdeka dalam pembelajaran.
2. Siswa sudah bisa membaca dengan lancar
3. Siswa bisa menggunakan teknologi dalam pembelajaran
4. Guru sudah pernah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran

Keterbatasan penelitian dan pengembangan game interaktif ini adalah

1. Pengembangan media pembelajaran game interaktif wordwall ini hanya dikhususkan pada pembelajaran IPAS terfokus pada materi IPA dengan materi bagian-bagian tumbuhan.
2. Media ini dikembangkan hanya untuk kelas IV SDN SAWOJAJAR
3. Media ini memiliki keterbatasan sumber daya terbatasnya anggaran dapat membatasi pengembangan media wordwall ini.
4. Pengembangan media ini hanya terbatas pada uji ahli saja tidak untuk mengukur efektifitas dalam pengimplementasiannya.

5. Game interaktif wordwall ini hanya dapat diakses dengan menggunakan jaringan internet pada perangkat seperti komputer, laptop, maupun HP.

G. Definisi Operasional

1. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS adalah gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS yang bertujuan untuk memungkinkan siswa belajar ilmu pengetahuan dengan cara yang lebih holistik dan terintegrasi, sehingga mereka dapat melihat keterkaitan antara berbagai konsep dan aplikasi dalam ilmu pengetahuan.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, materi, atau teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami dan menguasai materi pelajaran dengan lebih baik. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, membuat pembelajaran lebih menarik, dan memudahkan penyampaian informasi kompleks.

3. Game Interaktif

Game interaktif adalah jenis permainan yang melibatkan partisipasi aktif dari pemain dalam pengembangan cerita, pengambilan keputusan, dan manipulasi lingkungan dalam permainan. Dalam game interaktif, pemain memiliki kontrol atas bagaimana cerita berlangsung dan bagaimana interaksi dengan dunia permainan dilakukan.

4. Wordwall

Wordwall adalah platform pembuatan game edukatif yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis permainan berbasis kata dan konten pendidikan. Platform ini dirancang untuk membantu membuat pembelajaran lebih interaktif dan

menyenangkan bagi siswa. Dengan Wordwall, guru dapat membuat aktivitas seperti teka-teki kata, permainan pencocokan, latihan ejaan, uji kosa kata, dan banyak lagi.

Wordwall didalam penelitian ini yaitu Wordwall Match up, game ini menuntut siswa untuk menjawab pertanyaan dengan cara menarik jawaban disebelah pertanyaannya. Wordwall Match up memungkinkan siswa tidak bosan di kelas karena aktivitas interaktif Wordwall dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

