

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan mengalami peningkatan dari waktu ke waktu yang dapat membantu adanya teknologi baru yang menandakan terjadinya kemajuan zaman. Apalagi perkembangan teknologi dimasa sekarang yang tentunya berpengaruh dalam dunia pendidikan. Hal ini mengakibatkan adanya pergantian paradigma dan praktik pendidikan yang awal mulanya menyuguhkan informasi, berubah menjadi membekali peserta didik untuk memiliki kemampuan mencari tahu, *digital literacy*, mengatasi masalah serta kreatif. Sehingga, perkembangan teknologi di masa sekarang menjadi tantangan baru dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung dengan Permendikbud yang menyatakan bahwa prinsip pembelajaran diperlukan sebuah pemanfaatan teknologi sebagai bentuk peningkatan dalam segi efisiensi dan efektivitas pembelajaran dalam dunia pendidikan (Oktariyanti, 2021: 4094).

Sesuai dengan pendapat Lestari dalam (Manongga 2021: 2) menyatakan bahwa teknologi merupakan wadah untuk mendukung proses pembelajaran baik sebagai alat pembelajaran maupun alat informasi. Menurut Setiawan (dalam Rochmada, 2022: 1356) bahwa salah satu perkembangan teknologi yang meningkat cukup signifikan yaitu pelayanan berbasis *web* yang berpengaruh positif dalam kegiatan pembelajaran seperti, *Google Meet*, *Zoom*, *Google Form*,

Quizz, Wordwall, Khoot, Padlet, Educandy, dan lainnya. Revolusi digital yang mudah digunakan untuk pemindahan informasi salah satunya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana untuk dimanfaatkan sebagai perantara untuk menyalurkan bahan materi kepada peserta didik, yang selanjutnya dapat memberikan rangsangan pola pikir, perasaan dan keinginan peserta didik. Dengan demikian, akan mendukung terciptanya pembelajaran yang disengaja, memiliki tujuan dan terkendali (Karsidi, 2019:5). Salah satu perkembangan teknologi berbasis *web* yang dipergunakan sebagai media pembelajaran adalah *wordwall*. *Wordwall* merupakan *platform* digital yang berfungsi sebagai penunjang proses pembelajaran. Adapun kelebihan dari *Wordwall* adalah mampu menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih bermakna dengan berbagai *template game* yang menjadikan pembelajaran jauh lebih menarik dan menantang, serta kemudahan dalam mengakses media melalui *smartphone* (Savira and Gunawan 2022:5455).

Hasil observasi yang dilakukan di SD Ulil Albab peserta didik menyatakan bahwa sering mengalami kebosanan dan tidak fokus dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian sesuai hasil penyebaran angket peserta didik yang menyatakan bahwa menyukai pembelajaran dengan menggunakan media. Sehingga, diperlukan sebuah media untuk menunjang fokus belajar peserta didik seperti media pembelajaran yang menarik, menantang dan menyenangkan. Salah satu pilihannya yaitu media gamifikasi yang merupakan sebuah permainan yang mampu memikat peserta didik, memotivasi, mengenalkan pembelajaran dan menyelesaikan masalah, bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik (Jusuf, 2016:2). Pilihan Gamifikasi ini diperkuat dengan pernyataan dari Hidayat (2021) yang mendeskripsikan bahwa “*Game* merupakan tempat pertama yang merangkul *human*

fokused design”. *Game* menjadi *human fokused design* karena mampu menarik pengguna tanpa danya paksaan. Banyak orang yang sukarela menghabiskan waktunya untuk bermain *game* dengan alasan ingin merasakan pengalaman atau *experience* saat bermain *game*. Apalagi platform *game* dimasa sekarang sangat mudah diakses seperti, menggunakan *smartphone*. Karena *smartphone* termasuk salah satu kebutuhan pokok bagi semua kalangan di era zaman sekarang. Hal tersebut dibuktikan dalam situs Techinasia bahwa pengguna *smarthphone* di Indonesia mengalami peningkatan setiap tahunnya sebanyak 100 juta pengguna. Pernyataan diatas diperkuat dengan hasil angket bahwa peserta didik menyukai dan sering bermian *game* di *Smartphone* karena 95% peserta didik memiliki *smartphone* pribadi.

Salah satu media yang berbasis gamifikasi adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan platform digital berbasis web yang memiliki fungsi salah satunya untuk membuat *game* (Rochmada, 2022:1357). Gamifikasi ini dapat diterapkan dalam bidang ilmu pengetahuan dengan desain yang menarik serta menyenangkan dan dapat dipakai sebagai media dengan berbagai pengetahuan yang dikemas dalam bentuk *game* edukasi. Menurut Asri dalam (Rochmada, 2022:1356) *game* edukasi merupakan media pembelajaran berupa permainan yang berisikan materi pengetahuan bertujuan menunjang kegiatan pembelajaran serta menarik minat peserta didik. Sesuai hasil wawancara bersama guru SD Ulil Albab menyatakan bahwa guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran berbasis *game*. Media pembelajaran yang sering dipakai adalah media yang sudah tersedia seperti media video pembelajaran dari youtube. Kemudian, berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Dian beliau juga menyatakan bahwa pengetahuan mengenai kearifan

lokal Madiun yang diketahui oleh siswa masih rendah.

Berdasarkan jumlah catatan warisan budaya oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menjelaskan bahwa kriteria kearifan lokal di Indonesia memiliki 384 kearifan lokal dari 34 provinsi yang tersebar ke seluruh wilayah Indonesia. Setiap provinsi ini terbagi menjadi beberapa Kabupaten. Kabupaten pada masing-masing provinsi memiliki lokasi atau daerah yang tentunya memiliki tata nilai atau kebiasaan hidup bermasyarakat dalam berinteraksi dengan lingkungan tempat tinggalnya yang diwariskan secara turun-temurun. Tata nilai berperilaku atau kebiasaan hidup dalam bermasyarakat tersebut dinamai dengan kearifan lokal. (Dokhi, 2016:1–2).

Kabupaten Madiun termasuk salah satu Kabupaten yang ada di Jawa Timur yang mempunyai beberapa kearifan lokal, seperti Tradisi, Kesenian Dongkrek, Batik, dan lain sebagainya. Tradisi-tradisi yang ada di Madiun yang masih dilaksanakan oleh masyarakat yaitu Tradisi Ruwat Sengkolo Bumi Projo dan Tradisi Nyadran. Kemudian ada kearifan lokal kesenian tradisional Dongkrek yang masih dimainkan hingga sekarang dalam acara-acara tertentu. Serta ada Batik Tulis Porang Manco yang masih dibuat oleh pengrajin batik Madiun hingga sekarang. Tradisi-tradisi, kesenian tradisional Dongkrek, dan Batik Tulis yang ada tersebut sebagai beberapa bentuk kearifan lokal yang masih belum sepenuhnya diketahui peserta didik sekolah dasar.

Sesuai hasil wawancara bersama guru kelas IV menjelaskan belum sepenuhnya memberikan pembelajaran yang berkaitan dengan kearifan lokal, beliau pernah satu kali mengaitkan pembelajaran berbasis kearifan lokal yang ada di Madiun yaitu menceritakan monumen lokal yang ada di daerah Madiun.

Kemudian, berdasarkan hasil penyebaran angket peserta didik, presentase peserta didik yang mengetahui kearifan lokal yang ada di Madiun masih sebesar 46% hal tersebut termasuk ke dalam kategori sedang. Pernyataan tersebut menjadi salah satu permasalahan bagi sekolah karena sekolah memiliki peran untuk memperkenalkan kearifan lokal daerah yang dikaitkan dalam pembelajaran.

Sesuai dengan kurikulum pendidikan sekarang yaitu kurikulum merdeka. Dimana langkah lembaga pendidikan untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan berkarakter Profil Pelajar Pancasila. Menurut Rahayuningsih dalam (Sulistiawati et al. 2023: 197) Penguatan Profil Pelajar Pancasila berpusat pada penguatan karakter bangsa serta kemampuan pengimplementasian dikehidupan masyarakat. Dilakukan dengan mengintegrasikan budaya kearifan lokal sebagai upaya pelestarian budaya lokal. Pembelajaran berbasis kearifan lokal bermanfaat untuk peningkatan pengetahuan serta pemahaman peserta didik sekaligus sebagai media untuk menanamkan rasa bangga dan cinta akan kearifan lokal daerah masing-masing. (Sulistiawati et al. 2023:197–98).

Salah satu mata pelajaran pada Kurikulum Merdeka yang dapat mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran adalah IPAS. IPAS pada Bab 6 Topik A Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku dengan materi yang berisikan pengenalan kepada peserta didik tentang kearifan lokal daerahnya, makna kearifan lokal daerah tempat tinggal, keragaman kearifan lokal daerah, manfaat kearifan lokal daerah, upaya pelestarian kearifan lokal daerah dan nilai-nilai yang terkandung. Hal tersebut didukung dengan hasil angket pada siswa, bahwa presentase siswa yang menyukai pelajaran IPAS sebesar 70% yang berarti termasuk kategori tinggi.

Solusi yang dapat diusahakan untuk memberantas permasalahan terkait kebosanan siswa dalam pembelajaran dan kurangnya pengetahuan tentang kearifan lokal yang ada di Madiun yang tentunya wajib mewariskan dan menyebarluaskan kepada generasi sekarang dan generasi yang akan datang, salah satu usaha yang dapat dilakukan yaitu dengan membuat catatan digital berupa inovasi pembelajaran menggunakan kemajuan teknologi yang kemudian diterapkan pada kegiatan pembelajaran agar menjadi lebih bermakna, memotivasi serta menyenangkan peserta didik. Inovasi tersebut disalurkan melalui pengembangan media pembelajaran berbantuan *game* edukasi *wordwall* yang mengandung kearifan lokal Madiun yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Wordwall* Berbasis Kearifan Lokal Madiun Materi IPAS Bab 6 Kelas IV SD Ulil Albab”**.

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi rumusan masalah agar pembahasan menjadi lebih terarah dan tidak meluas.

1. Bagaimana kevalidan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Wordwall* Berbasis Kearifan Lokal Madiun Materi IPAS Bab 6 Kelas IV SD Ulil Albab ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimana kemenarikan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Wordwall* Berbasis Kearifan Lokal Madiun Materi IPAS Bab 6 Kelas IV SD Ulil Albab berdasarkan hasil angket respon peserta didik dan angket respon guru?
3. Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Wordwall*

Berbasis Kearifan Lokal Madiun Materi IPAS Bab 6 Kelas IV SD Ulil Albab di tinjau dari lembar observasi guru, lembar observasi peserta didik dan hasil belajar peserta didik?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan yang akan dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Wordwall* Berbasis Kearifan Lokal Madiun Materi IPAS Bab 6 Kelas IV SD Ulil Albab ditinjau dari validasi ahli?
2. Untuk mengetahui kemenarikan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Wordwall* Berbasis Kearifan Lokal Madiun Materi IPAS Bab 6 Kelas IV SD Ulil Albab berdasarkan hasil angket respon peserta didik dan guru?
3. Untuk mengetahui keefektifan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Wordwall* Berbasis Kearifan Lokal Madiun Materi IPAS Bab 6 Kelas IV SD Ulil Albab di tinjau dari lembar observasi guru, lembar observasi peserta didik dan hasil belajar peserta didik?

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan adalah:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* yang berisikan materi pada mata pelajaran IPAS bab 6 Topik A Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku dengan materi berbasis kearifan lokal Madiun berupa makna kearifan lokal, keberagaman kearifan lokal, nilai-

nilai yang terkandung, manfaat kearifan lokal, upaya pelestarian kearifan lokal, nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan lokal dan nilai-nilai toleransi yang terkandung dalam kearifan lokal pada kelas IV kurikulum merdeka.

2. Media *game* edukasi *wordwall* berbasis kearifan lokal Madiun menggunakan platform *wordwall.net* dan *googlesite* akan disajikan dalam bentuk *website* berupa *googlesite* yang terdiri atas beberapa tombol-tombol dan petunjuk terkait penggunaan.
3. Produk pengembangan media dinamai “GEMA” singkatan dari *game* edukasi *wordwall* berbasis kearifan lokal Madiun yang didalamnya terdapat tombol pilihan menu antara lain menu profil pengembang, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, materi pengantar, video pembelajaran dan *game* yang disajikan.
4. Media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* berbasis kearifan lokal Madiun (GEMA) yang dikembangkan dapat diakses melalui semua jenis perangkat yang terkoneksi dengan internet.
5. Media *game* edukasi *wordwall* (GEMA) ini dapat diakses melalui *smartphone/komputer*
6. Bentuk media ini menarik karena dapat dioperasikan di *smartphone/komputer* yang dikemas dalam bentuk teks, video, gambar, dan tampilan *game* yang menantang.
7. Menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami.
8. Media ini termasuk media yang dapat digunakan secara luas dan serentak karena tidak terbatas oleh tempat dan waktu.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Setiap penelitian diperlukan batasan penelitian dengan tujuan untuk menghindari adanya penyebarluasan masalah ataupun perbedaan pemahaman sehingga pembahasan pada penelitian ini menjadi jelas dan terarah. Berikut adalah batasan pada penelitian pengembangan:

1. Subjek penelitian peserta didik kelas IV SD Ulil Albab.
2. Media pengembangan *game* edukasi *wordwall* berbasis kearifan lokal Madiun (GEMA) ini terbatas pada peserta didik yang dapat mengoperasikan *smartphone* android ataupun dapat mengoperasikan *komputer*.
3. Media pengembangan ini terbatas pada mata pelajaran IPAS Bab 6 Topik A yaitu pemahaman penguasaan materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku berupa makna kearifan lokal, keberagaman kearifan lokal, nilai-nilai yang terkandung, manfaat kearifan lokal, cara menjaga kelestarian kearifan lokal, nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan lokal dan nilai-nilai toleransi yang terkandung dalam kearifan lokal pada kelas IV kurikulum merdeka.
4. Media pengembangan ini terbatas pada materi terkait kearifan lokal daerah Madiun berupa tradisi Ruwat Sengkolo Bumi Projo dan tradisi Nyadran, kesenian tradisional Dongkrek, kerajinan Batik tulis Porang Manco.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* berbasis kearifan lokal Madiun (GEMA) merupakan salah satu upaya untuk membangun motivasi peserta didik untuk mengurangi rasa bosan, membantu fokus belajar peserta didik dan membantu peserta didik dalam menguasai pemahaman tentang kearifan lokal daerahnya pada materi IPAS Bab 6 Topik A

Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku pada peserta didik kelas IV SD Ulil Albab yang diharapkan mampu memberikan kebermanfaatan:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat sebagai sumber informasi dalam mengatasi permasalahan ataupun pertanyaan yang terjadi dalam proses pembelajaran terkait dengan media pembelajaran. Sehingga dengan penggunaan media yang tepat dan mampu menambah motivasi belajar peserta didik bisa menjadi solusinya. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan pengetahuan terkait pengembangan media pembelajaran *Game Edukasi Wordwall* Berbasis Kearifan Lokal Madiun Materi IPAS Bab 6 Peserta didik Kelas IV SD Ulil Albab.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* berbasis kearifan lokal Madiun (GEMA) mampu menjadikan peserta didik tertarik untuk belajar, menambah fokus belajar, membantu peningkatan hasil belajar dan dapat memudahkan pemahaman kearifan lokal daerah Madiun melalui media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

b. Bagi guru

Media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* berbasis kearifan lokal Madiun (GEMA) diharapkan dapat membantu pihak sekolah untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Penelitian pengembangan ini diharapkan mampu meningkatkan kreatifitas dan inovasi guru dalam menciptakan media yang menarik untuk merangsang peserta didik bersemangat belajar sesuai kondisi.

c. Bagi peneliti

Media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* berbasis kearifan lokal Madiun (GEMA) yang dikembangkan melalui *website* dapat menambah pengetahuan baru bagi peneliti, menambah pengalaman belajar, serta dapat mengembangkan keterampilan dan keahlian peneliti selama proses pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

G. Definisi Istilah

Untuk mencegah perbedaan persepsi, maka diperlukan definisi istilah antara lain:

1. Media pembelajaran *Game* Edukasi *Wordwall* Berbasis Kearifan Lokal Madiun (GEMA) merupakan media pembelajaran yang dikemas kedalam sebuah permainan yang berisikan materi digunakan sebagai penunjang pembelajaran yang bersifat mendidik, menarik minat peserta didik untuk memainkannya dan mematahkan tantangan dalam permainan yang disajikan.
2. *Wordwall* merupakan salah satu jenis *e-learning* berupa *web* dengan tampilan berbagai template *game* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Kearifan Lokal merupakan sebuah prinsip serta pedoman dalam menjalankan hidup. Prinsip tersebut kemudian diwujudkan dalam bentuk nilai dan norma-norma (Hanif 2021). Kearifan lokal merupakan adat-istiadat yang lahir dari nenek moyang yang kemudian turun temurun kepada anak dan cucu-cucunya, yang memiliki tujuan untuk memberikan tatanan hidup dalam bermasyarakat dilingkungannya.
4. IPAS Bab 6 Topik A termasuk mata pelajaran yang ada di kelas IV, topik

pembahasan berisikan materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku berkaitan dengan Kearifan Lokal Madiun berisikan makna kearifan lokal, keberagaman kearifan lokal, nilai-nilai yang terkandung, manfaat kearifan lokal, cara menjaga kelestarian kearifan lokal, nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan lokal dan nilai-nilai toleransi yang terkandung dalam kearifan lokal.

5. SD Ulil Albab terletak di wilayah desa Mejayan, Kecamatan Mejayan, Kabupaten Madiun, Jawa Timur. SD Ulil Albab ini sudah berdiri sejak Tahun 2000, dengan akreditasi A, memiliki jumlah 10 guru, 307 peserta didik yang terbagi menjadi 6 rombongan belajar dengan kelas 1-5 terbagi masing-masing terdiri dari kelas A dan B sedangkan dikelas 6 hanya ada 1 kelas. kurikulum yang digunakan di SD Ulil Albab adalah Kurikulum Merdeka.