

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bagian penting dalam hidup manusia. Pendidikan artinya mendidik seseorang untuk menjadi manusia yang berkualitas dan menjadikannya berguna bagi orang lain dan negara. Pendidikan juga dapat menciptakan kualitas sumber daya manusia suatu negara. Negara Republik Indonesia merupakan negara berkembang, yang dimana masih perlu untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM) untuk menjadi negara maju seperti negara asia tenggara yaitu Singapura. Kualitas sumber daya suatu negara maju merupakan faktor majunya pendidikan di negara tersebut. Pendidikan di Indonesia masih belum memenuhi standart internasional, sehingga kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan masih tergolong rendah. Hal inilah yang menjadikan negara Indonesia belum menjadi negara maju. Pendidikan di Indonesia harus ditingkatkan pada segi pembelajaran dengan mengikuti perkembangan zaman digital yang sudah berkembang pesat.

Teknologi digital pada zaman sekarang berkembang pesat seiring dengan ilmu pengetahuan yang terus berkembang mengikuti zaman. Pengaruh teknologi digital memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan yang ada. Pemanfaatan teknologi digital sudah secara umum digunakan untuk proses pembelajaran pada sekolah berbagai negara di dunia. Kurikulum merdeka diciptakan salah satu alasannya yaitu untuk mengikuti perkembangan zaman akibat pengaruh dari teknologi digital. Kurikulum

merdeka mewajibkan seorang pendidik di Indonesia untuk memnfaatkan teknologi digital dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas.

Ilmu teknologi yang terus berkembang pada saat ini dapat memudahkan pekerjaan manusia, terutama pada bidang pendidikan. Ilmu teknologi dapat digunakan oleh guru untuk membantu menerapkan kegiatan pembelajaran di kelas. Ilmu teknologi juga mampu membantu siswa yang mengalami kesulitan memahami materi yang sudah disampaikan. Alasan alasan tersebut yang menjadikan pendidikan harus dikembangkan dengan bantuan teknologi digital.

Kegiatan pembelajaran sekarang sudah banyak menggunakan teknologi digital karena biaya yang murah dan efektif bagi siswa dan guru. Teknologi digital kian banyak digunakan guru sebagai media pembelajaran didalam pembelajaran. Media digital banyak dipilih karena memang hanya memerlukan biaya yang sedikit dan bahkan tidak mengeluarkan biaya sedikitpun. Media digital hanya diakses dalam satu perangkat yaitu laptop guru sebagai media yang dapat didesain sekreatif mungkin dan dapat menarik perhatian siswa.

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah berkembang dengan sangat pesat diberbagai bidang, salah satunya di dalam dunia pendidikan (Mulyani & Haliza, 2021). Perkembangan ilmu teknologi pada saat ini sudah berkembang secara cepat, oleh karena itu seluruh sektor bidang harus beradaptasi dengan cepat mengikuti perkembangan teknologi, terutama pada bidang pendidikan. Kegiatan pembelajaran di kelas merupakan salah satu bagian dari pendidikan harus dikembangkan mengikuti perkembangan ilmu teknologi. Hal ini ini yang menjadi alasan kuat dilakukannya penelitian pengembangan media permainan ini. Kegiatan pembelajaran harus terus dikembangkan terutama pada media pembelajaran.

Media merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan dan informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Media merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa (Listari, 2017). Media dalam proses pembelajaran berarti alat yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media sangat penting digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran karena proses transfer ilmu tentang materi materi yang diajarkan lebih mudah ditangkap dan di mengerti oleh siswa karena adanya alat komunikasi. Media diciptakan untuk mempermudah siswa membayangkan dan melihat secara nyata bentuk terhadap materi yang diajarkan.

Media pembelajaran adalah alat perantara untuk menyampaikan materi yang diajarkan di dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berbentuk alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa sebagai penerima informasi (Fadilah, Nurzakiah, Kanya, Hidayat, & Setiawan, 2023). Media pembelajaran adalah alat perantara guru yang menjelaskan tentang materi dan bahan ajar yang akan diterima dan dipahami oleh siswa sebagai penerima pesan.

Wordwall merupakan suatu website yang menyediakan banyak jenis games edukatif untuk kegiatan pembelajaran. *Wordwall* tersedia beberapa fitur gratis yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat permainan edukatif. Pilihan permainan meliputi permainan *open the box*, *spell the text*, dan masih banyak yang lain. *Wordwall* terdapat fitur gratis dan juga berbayar, namun saat ini fitur berbayar masih sangat mahal bagi guru dan masih belum masuk pada fasilitas akun

belajar.id. Cara menggunakan website *wordwall* cukup mudah pertama, kunjungi website *wordwall* kedua, masuk ke akun google ketiga, klik membuat aktivitas keempat, pilih jenis permainan yang akan digunakan kelima, buat soal kuis pilihan ganda atau uraian sesuai keinginan terakhir, kuis menggunakan aplikasi *wordwall* siap digunakan kepada siswa dengan menggunakan layar proyektor di depan kelas.

Berdasarkan hasil wawancara pada kegiatan pra penelitian yang dilakukan di UPTD SDN Banyuwah 2 Kamal dengan guru wali kelas IV, peneliti mengumpulkan banyak data terkait pertanyaan pertanyaan yang diajukan. Indikator pertanyaan yang ditanyakan kepada narasumber terkait penggunaan media pembelajaran di kelas dan materi yang sulit dipahami oleh siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

Hasil wawancara tersebut mengungkapkan bahwa materi yang sulit dimengerti oleh siswa yaitu materi keberagaman suku dan budaya, guru wali kelas IV menyebutkan alasan siswa kurang memahami materi tersebut adalah keterbatasan media pembelajaran yang ada. Media pembelajaran yang digunakan pada materi keberagaman suku dan budaya hanya dapat dilakukan dengan menunjukkan pakaian adat daerah madura saja tidak dengan daerah lainnya. Guru wali kelas IV menggunakan media gambar dan video sebagai pengganti media replika karena kekurangan sarana dan prasarana sekolah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, siswa masih kurang memahami beberapa suku dan budaya karena memang tidak dapat melihat keberagaman suku yang ada. Siswa hanya memahami terutama 2 suku saja yakni suku pulau sendiri yaitu suku madura dan suku terdekat yaitu suku jawa. Namun, hal tersebut dapat diatasi dengan menampilkan gambar dan video yang sudah dibuat oleh guru wali kelas IV.

Harapan guru wali kelas IV pada kegiatan wawancara dan observasi ini dapat mengembangkan media pembelajaran tidak hanya gambar dan video namun juga media permainan sehingga dapat membuat siswa semangat belajar.

Berdasarkan hasil penyebaran angket yang dilakukan, jenis angket yaitu angket skala likert dengan 4 tingkatan jawaban serta 3 pertanyaan terbuka yang dijawab secara esai oleh siswa. 94% siswa tidak memahami materi pembelajaran keberagaman suku dan budaya yang diajarkan karena 92% siswa tidak menyukai pembelajaran menggunakan gambar dan video. 94% siswa menginginkan pembelajaran yang lebih seru menggunakan media pembelajaran permainan. 94% siswa ingin menjawab pembelajaran permainan jenis kuis berkelompok pada kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan analisis permasalahan yang terjadi dari hasil wawancara, observasi dan angket kebutuhan siswa, dapat disimpulkan bahwa guru kelas IV melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan gambar dan video tidak efektif karena kebutuhan belajar siswa yang menginginkan kegiatan pembelajaran yang seru dengan permainan kuis berkelompok. Hal ini dibuktikan dari hasil penyebaran angket kebutuhan siswa dimana 94% tidak menyukai metode gambar dan video dan 94% menginginkan kegiatan pembelajaran permainan kuis berkelompok. Penelitian ini penting dilakukan karena dapat mempengaruhi minat belajar dan semangat siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media permainan berbasis *wordwall* pada materi keberagaman suku dan budaya bangsa Indonesia?
2. Bagaimana keefektifan penggunaan media permainan berbasis *wordwall* pada materi keberagaman suku dan budaya bangsa Indonesia?
3. Bagaimana kemenarikan media permainan berbasis *wordwall* pada materi keberagaman suku dan budaya bangsa Indonesia?

1.3 Tujuan penelitian Pengembangan

Berdasarkan Hasil Pra Penelitian dan Rumusan Masalah yang dirancang diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui Kevalidan produk Media Pembelajaran berbasis Wordwall pada Materi Keberagaman suku dan budaya bangsa Indonesia di Kelas IV SDN Banyuajuh 2 Kamal.
2. Untuk Mengetahui Keefektifan produk Media Pembelajaran berbasis Wordwall pada Keberagaman suku dan budaya bangsa Indonesia di Kelas IV SDN Banyuajuh 2 Kamal.
3. Untuk Mengetahui Kemenarikan produk Media Pembelajaran berbasis Wordwall pada Keberagaman suku dan budaya bangsa Indonesia di Kelas IV SDN Banyuajuh 2 Kamal.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan oleh peneliti pada penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran yang interaktif berbentuk website digital yang dapat diakses guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Website bahan ajar materi keberagaman suku dan budaya menggunakan aplikasi canva
3. Website game kuis menggunakan aplikasi *Wordwall*
4. Isi website sebagai berikut :
 - Halaman awal, halaman pembuka yang terletak diawal website dengan tombol mulai
 - Halaman Home, halaman berisikan tombol tombol menuju halaman materi dan halaman kuis yang akan dialihkan pada website *wordwall*
 - Halaman materi pembelajaran, halaman berisikan materi keberagaman suku dan budaya bangsa Indonesia.
 - Halaman tata cara kuis, berisikan petunjuk sebelum memulai kuis
 - Halaman start kuis, tombol menuju website *Wordwall*
 - Tentang website, berisikan profil pembuat website yaitu peneliti

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang terjadi diatas, peneliti membatasi setiap permasalahan yang diteliti sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan pada sekolah UPTD SDN Banyuajuh 2 Kamal
2. Penelitian dilakukan hanya pada kelas 4 SDN Banyuajuh 2 Kamal
3. Penelitian hanya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

4. Penelitian hanya dilakukan pada materi simbol dan makna lambang sila pancasila.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilakukan karena media pembelajaran berupa permainan berupa kuis kelompok yang menggunakan banyak sekali alat dan bahan untuk dilaksanakan proses pembelajarannya. Hal ini yang mengakibatkan guru harus lebih menyiapkan segala alat dan bahan sehingga pembelajaran seringkali tidak efektif dan efisien. Penelitian ini hadir untuk membantu guru supaya pembelajaran permainan kuis kelompok tidak perlu lagi menggunakan banyak alat dan bahan cukup menggunakan alat dan media digital melalui website wordwall dan website digital.

1.7 Definisi Istilah

1. Media adalah alat yang digunakan untuk komunikasi dari orang ke penerima.
Media merupakan perantara untuk mengirimkan pesan dan informasi dari sumber pesan kepada penerima pesan.
2. Pembelajaran merupakan proses belajar mengajar antara guru dan siswa di dalam kelas maupun di luar kelas.
3. Media pembelajaran adalah alat yang berisi materi dan bahan ajar dan digunakan guru dalam menyampaikan materi pada siswa.
4. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan di dalam proses pembelajaran.
5. Digital adalah teknologi elektronik yang digunakan untuk menghasilkan, menyimpan dan memproses data dalam satuan biner 1 dan 0.

6. *Wordwall* merupakan website yang digunakan untuk merancang permainan kuis kelompok oleh guru dalam proses pembelajaran.