

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi membawa banyak dampak positif diberbagai bidang kehidupan, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memberikan banyak tawaran dan pilihan untuk menunjang proses pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan seperti tersedianya banyak sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan, mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran, serta membantu guru dalam menjelaskan isi materi pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi dalam merancang perangkat pembelajaran seperti media pembelajaran interaktif agar pembelajaran menjadi lebih mudah dimengerti, efektif dan menyenangkan.

Pembelajaran di sekolah khususnya di sekolah dasar merupakan suatu proses pendidikan yang paling penting dalam perkembangan anak yang memegang peranan utama dalam rangka mempersiapkan generasi Indonesia masa depan, oleh sebab itu pendidikan dasar tidak bisa diabaikan keberadaannya (Bandarsyah, 2019, h.20). Pendidikan di tingkat sekolah dasar dilakukan untuk membekali anak dengan nilai-nilai, sikap dan kemampuan dasar dengan tujuan agar mereka dapat berkembang menjadi pribadi mandiri, serta mulai dikenalkan dengan tata cara berbahasa yang baik. Untuk mengembangkan perluasan bahasa maka sejak awal peserta didik sudah mendapat pelajaran tentang kemampuan berbahasa melalui mata pelajaran bahasa Indonesia yang berorientasi pada kemampuan berbahasa peserta didik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki empat keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai peserta didik di antaranya adalah menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempatnya keterampilan berbahasa tersebut saling berhubungan dan saling bertautan satu sama lain. Namun keterampilan membaca merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa yang sangat penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh setiap individu khususnya keterampilan membaca pemahaman. Menurut Nurgiyantoro (2017, h.247) Keterampilan membaca pemahaman merupakan kunci keberhasilan seorang siswa dalam menjalani proses pembelajaran karena sebagian besar pemerolehan ilmu dilakukan siswa melalui aktivitas membaca.

Keterampilan membaca pemahaman bukan sekedar bisa mengucapkan apa yang dibaca, tetapi juga perlu diperhatikan apakah peserta didik mengerti apa yang dibaca (Ikawati, 2013, h.2). Keterampilan membaca pemahaman dapat membuat seseorang berinteraksi dengan pikiran, memperoleh informasi, dan meningkatkan ilmu pengetahuannya. Dalam kegiatan membaca juga bukan hanya sekedar menyuarakan lambang-lambang tertulis, peserta didik juga harus mampu memahami isi bacaan. Namun pada kenyataan banyak siswa yang membaca suatu bacaan namun tidak memahami isi bacaan tersebut. Pembelajaran membaca pemahaman sering kali dihadapkan pada banyak kendala seperti kemampuan guru dalam mengajar, minat siswa yang rendah terhadap membaca, dan media yang kurang mendukung. Untuk itu guru perlu membuat pembelajaran lebih optimal dan terarah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil informasi yang didapatkan melalui wawancara bersama guru kelas V SD Negeri 101776 Sampali pada tanggal 14 Maret 2022 proses belajar mengajar di kelas memang jarang memanfaatkan media pembelajaran, media pembelajaran yang pernah digunakan dalam pembelajaran membaca biasanya hanya sebatas media sederhana berupa media gambar yang terdapat di dalam buku pelajaran ataupun gambar yang dicetak dalam bentuk kertas HVS karena kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Media ini tentu memiliki banyak keterbatasan yaitu hanya sebatas menampilkan gambar statis dua dimensi dan peserta didik kurang bereksplorasi dengan media, sehingga menyebabkan kurangnya perhatian peserta didik terhadap materi yang diajarkan dan masih banyak peserta didik yang sulit memahami isi suatu bacaan yang disajikan. Hal ini didapatkan dari hasil nilai ulangan harian peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang masih rendah dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas V
Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

| KKM | Nilai | Siswa | Persentase |
|-----|--------|-------|------------|
| 70 | <70 | 22 | 57,9% |
| | >70 | 16 | 42,1% |
| | Jumlah | 38 | 100% |

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai KKM di SD Negeri 101776 Sampali di Kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 70. Dengan siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 57,9%, sedangkan siswa yang mencapai KKM sebanyak 42,1%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya membaca pemahaman masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut dapat terjadi karena siswa kurang dapat fokus terhadap bacaan dan kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik tertarik dengan pembelajaran membaca, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu aplikasi web. Aplikasi web yang saat ini sedang banyak digunakan adalah aplikasi web *wordwall*. *Wordwall* merupakan jenis aplikasi web yang memuat game edukasi yang menarik, interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik dan juga dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran karena memiliki kelebihan tampilannya yang sederhana, sehingga mudah digunakan untuk pendidik maupun peserta didik, selain itu fitur yang disediakan juga lengkap dengan template yang beragam (Gamayanti, 2021). Aplikasi web ini sangat cocok untuk merencanakan dan mengeksplorasi pembelajaran aktif terutama dalam pembelajaran membaca pemahaman.

Berdasarkan beberapa masalah di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif dengan menggunakan aplikasi web *wordwall*. Media ini dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran melalui game edukasi yang ada didalam *website* tersebut. Media didesain dan disajikan dalam bentuk visual seperti game atau permainan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Sehingga peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Web *Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 101776 Sampali T.P 2022/2023.”

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahapan pendeskripsian masalah-masalah yang berkaitan dengan latar belakang di atas, dan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi yaitu :

1. Kemampuan membaca pemahaman peserta didik rendah.
2. Penggunaan media pembelajaran dilakukan sangat jarang dan media yang pernah diterapkan cukup sederhana, kurang menarik dan variatif.
3. Kurangnya keterampilan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran.
4. Belum tersedianya media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi web *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, perlu ada pembatasan masalah agar penelitian ini terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pengembangan rancangan media interaktif berupa game edukasi dibuat menggunakan aplikasi web *wordwall* sebagai sumber belajar peserta didik.
2. Media interaktif game edukasi ini akan digunakan berdasarkan materi dari Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 2.
3. Media pembelajaran akan diuji sesuai dengan komponen-komponen penilaian media pada segi kelayakan isi dan kegrafikaan yang akan dilakukan oleh tim validator ahli media, materi, serta pendidik

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah validitas pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi web *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri 101776 Sampali?
2. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi web *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri 101776 Sampali?
3. Bagaimanakah efektivitas pengembangan media interaktif menggunakan aplikasi web *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri 101776 Sampali?

1.5 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian adalah mengembangkan media interaktif menggunakan aplikasi web *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas V SD Negeri 101776 Sampali. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk menghasilkan media interaktif menggunakan aplikasi web *wordwall* yang valid untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri 101776 Sampali.
2. Untuk menghasilkan media interaktif menggunakan aplikasi web *wordwall* yang praktis untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri 101776 Sampali.

3. Untuk menghasilkan media interaktif menggunakan aplikasi web *wordwall* yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri 101776 Sampali.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan di atas, maka adapun manfaat dari penelitian yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai sumbangan pemikiran ilmiah dalam memajukan pendidikan di Indonesia, khususnya pendidikan dasar dengan cara mengembangkan media interaktif menggunakan aplikasi web *wordwall* berbasis untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik yang dapat dijadikan sebagai dasar rujukan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Media pembelajaran ini akan memudahkan pendidik dalam mengajar dan membimbing peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta membangun komunikasi pembelajaran yang efektif.

b. Bagi Peserta didik

Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman tidak hanya sekedar membaca tapi paham betul konsep isi bacaan

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi pihak sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan media pembelajaran interaktif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dan meningkatkan wawasan peneliti tentang jenis penelitian *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) khususnya terkait penerapannya dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi web *wordwall*.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi yang dapat dijadikan rujukan untuk peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menggunakan aplikasi web *wordwall*.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Dari penelitian ini, spesifikasi produk yang dikembangkan berupa:

1. Media pembelajaran interaktif berupa game edukasi yang dibuat menggunakan aplikasi web *wordwall.net* dengan menggunakan laptop atau *smartphone* yang dapat diakses peserta didik
2. Media pembelajaran interaktif tersebut akan dikembangkan sesuai dengan KI, KD dan Indikator Pembelajaran pada materi pembelajaran Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 2 di Kelas V SD
3. Tampilan media akan dibuat dan dapat dimainkan atau dikerjakan semua peserta didik dengan gambar, suara dan desain yang menarik