

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan minat dan semangat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar siswa dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat membangkitkan semangat siswa media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. media yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dapat berupa grafik, film, video slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan android ataupun komputer. media pembelajaran berfungsi untuk menyajikan materi pembelajaran dan mendorong siswa untuk melakukan berbagai kegiatan sehingga siswa memperoleh wawasan sesuai tujuan pembelajaran. pembelajaran tersebut tentunya harus dapat mengikuti perkembangan teknologi, hal ini yang memicu penggunaan media pembelajaran yang semakin canggih.

Mengikuti perkembangan zaman, media pembelajaran pun berkembang dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan pada smartphone. Pengembangan web pada android dapat dibangun oleh berbagai aplikasi perangkat lunak komputer yang mendukung untuk pembuatan media. Fungsi dari web ini adalah sebagai pelengkap informasi agar bisa tersampaikan dengan lebih interaktif dan informatif. Namun, media harus dapat menyenangkan, tidak monoton, namun tetap dapat meningkatkan aspek kognitif, psikomotorik, maupun afektif. pemanfaatan teknologi smartphone selama ini tidak hanya terfokus sebagai sarana komunikasi, ataupun hiburan, tetapi sudah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Hal ini akan meningkatkan perhatian siswa pada materi pembelajaran.

Oleh karena itu guru hendaknya memiliki pengetahuan yang baik dalam menentukan media pembelajaran yang baik digunakan untuk meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran. Pola yang harus dimiliki guru untuk mengembangkan media pembelajaran perlu pola pikir yang kreatif dalam menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0. Pembuatan atau perancangan media yang menarik sekaligus kreatif dapat membawa pengalaman belajar siswa dari situasi abstrak menuju situasi yang lebih konkrit. Layaknya pemasaran, guru juga harus menarik minat belajar siswa terlebih dalam menyampaikan materi yang terbilang begitu membosankan atau hanya sekedar model hafalan yang membuat siswa jadi malas di ruang pembelajaran. Hal itulah yang membuat media pembelajaran begitu penting dalam ruang belajar terlebih pada era digital

dalam menghadapi tantangan revolusi industri 4.0. Guru dapat mencapai indikator pembelajaran secara maksimal dengan adanya media. Media pembelajaran yang baik adalah media yang melibatkan keaktifan siswa dalam penggunaannya. Namun seperti yang kita ketahui, kenyataan yang terjadi di lapangan banyak siswa hanya duduk, melihat dan mendengarkan materi yang telah disampaikan secara verbal oleh guru. Guru merasa dengan menggunakan metode konvensional dalam mengajar akan lebih mudah mengawasi, mengontrol dan mengarahkan siswa. Akan tetapi tanpa disadari oleh guru, siswa tersebut cenderung menjadi siswa yang pasif kurang bisa mengembangkan potensi yang ada dari siswa tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas II yang dilakukan di SD N 106810 Sampali diketahui bahwa siswa masih kesulitan memahami materi pembelajaran hal ini disebabkan guru menjelaskan materi pembelajaran kurang menarik. Guru cenderung saat melaksanakan proses pembelajaran sering menggunakan metode ceramah akibat keterbatasan media pembelajaran. wali kelas II berpendapat bahwa hal ini disebabkan akibat keterbatasan media pembelajaran Di sekolah. Dengan keterbatasan media pembelajaran tersebut banyak siswa yang tidak memahami materi pembelajaran yang disampaikan, hal ini diketahui ketika guru bertanya kepada siswa tidak ada jawaban dari beberapa siswa akan lebih baik di era perkembangan teknologi sekarang ini media berbasis teknologi dicampur tangan kan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian masalah di atas peneliti melakukan suatu penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

Android pada Siswa SD Kelas II Tema 5 Sub Tema II SD 106810 Sampali Medan” .

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah yang peneliti paparkan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang tersedia di SD Negeri 106810 Sampali Medan cenderung terbatas
2. Media pembelajaran yang tersedia di kelas II Sekolah Dasar Negeri 106810 Sampali Medan kondisinya sudah kurang layak digunakan .
3. Belum terdapat pengembangan media pembelajaran berupa *wordwall* pada pembelajaran Tematik Tema 5 di Kelas II Sd Negeri 106810 Sampali.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, maka peneliti perlu membatasi permasalahan agar penelitian ini lebih fokus dan terarah. maka peneliti memberikan batasan dalam penelitian ini yaitu: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Berbasis Android pada Siswa Kelas II Tema 5 Pengalamanku Sub Tema 2 Pengalamanku di sekolah pada pembelajaran 5 SD Negeri 106810 Sampali T.A. 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran tematik berbasis android melalui game interaktif untuk siswa kelas II SD Negeri 106810 Sampali T.A. 2022/2023?
2. Bagaimana efektifan media pembelajaran tematik berbasis android melalui game Interaktif untuk siswa kelas II SD Negri 106810 Sampali T.A. 2022/2023 ?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis game interaktif untuk siswa kelas II SD Negeri 106810 Sampali T.A. 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Tematik berbasis android melalui game interaktif untuk siswa kelas II SD N 106810 Sampali T.A. 2022/2023
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Tematik berbasis Android melalui *game* interaktif untuk siswa kelas II Negeri 106810 Sampali T.A. 2022/2023
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Tematik berbasis game interaktif untuk siswa kelas II SD Negeri 106810 Sampali T.A. 2022/2023

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pengetahuan bagi siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa sehingga lebih mudah memahami materi Tema 5 Pengalamanku Sub 2 Tema Pengalamanku di Sekolah Kelas II SD .

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi dalam mengembangkan pembelajaran tematik

