

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat sekarang ini, Perkembangan teknologi memiliki dampak pada pengajaran di sekolah dasar, memengaruhi materi pembelajaran dan metode penyampaiannya. Pada fase pendidikan anak usia sekolah dasar, siswa lebih cenderung tertarik dengan permainan-permainan yang mudah untuk diakses. Peningkatan mutu pendidikan di masa sekarang dapat dilakukan dengan adanya inovasi di dalam lingkup pendidikan, salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah melalui penyegaran dalam pendekatan atau metode pengajaran. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan penuh kegembiraan, diperlukan beberapa langkah inovatif, seperti merancang kurikulum yang lebih baik, mengembangkan media pembelajaran yang baru, dan memastikan fasilitas dan infrastruktur pendidikan yang memadai.

Memasuki era sekarang ini dimana kegiatan belajar mengajar sudah bisa dilaksanakan secara offline. Banyak cara yang bisa dilakukan guru untuk meningkatkan mutu pendidikan. Diantaranya adalah dengan pembaharuan dibidang pendidikan terutama dalam proses pembelajaran. Salah satu caranya bisa dilakukan dengan peningkatan kualitas dari pembelajaran yaitu dengan pembaharuan pendekatan dan metode mengajar disekolah. Suasana belajar yang menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran harus diwujudkan agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif. Upaya untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan diperlukan beberapa

pengembangan, seperti pengembangan kurikulum yang menjadi acuan dalam pendidikan, Penyusunan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat mengakomodasi minat serta konsentrasi siswa ketika belajar, serta perbaikan fasilitas dan infrastruktur pendidikan..

Diperlukan pengembangan dalam proses inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Media pembelajaran memiliki potensi tidak hanya dalam membangkitkan semangat belajar siswa, melainkan juga dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pembelajaran Memberikan data yang menarik dan dapat dipercaya, memfasilitasi pemahaman data, serta menyajikan informasi secara komprehensif merupakan fungsi utama media pembelajaran. Menurut Hamka (2018: 13), media pembelajaran adalah sarana fisik maupun non-fisik yang dengan sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dan siswa untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pemahaman materi pembelajaran. Menurut Arsyad (2015: 16) Media Pembelajaran selain bertujuan untuk membangkitkan motivasi dan minat belajar pada siswa, media pembelajaran dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman pada dirinya, memberikan data yang menarik dan terpercaya, dan memudahkan penafsiran data danmemadatkan informasi. Media pembelajaran merupakan bagian komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran yang diberikan. Pemanfaatan media seharusnya merupakan sesuatu yang harus mendapat perhatian dalam setiap kegiatan pembelajaran, oleh karena itu pendidik perlu dipelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran saat proses pembelajaran.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IV Pada Materi Pecahan

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1.	<75	Tidak Tuntas	14	58,33%
2.	≥75	Tuntas	10	41,66%
			24	100%

(Sumber: SDN 135563 Kota Tanjungbalai)

Setelah dilakukan wawancara dengan Ibu Rika Rahmi S,Pd guru kelas IV SDN 135563 Kota Tanjungbalai pada 26 September 2022. Mengungkapkan bahwa adanya kendala saat proses pembelajaran. Saat guru menyampaikan materi pembelajaran ada beberapa materi pembelajaran dimana guru mengalami kesulitan agar siswa mengerti, selain itu kurang bervariasinya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, masih kurangnya pemahaman guru dalam penggunaan teknologi sebagai pendukung proses pembelajaran di era abad 21 sekarang ini. Permasalahan tersebut terlihat jelas ketika guru bertanya di kelas. Respon siswa sedikit dan terkesan agak lama dalam merespon gurunya. Terlebih lagi, ketika pembelajaran kurang menarik minat siswa, materi yang diajarkan tidak akan diserap dengan efektif, dan ini dapat mengakibatkan kesulitan dalam tahap selanjutnya dari proses belajar. dan mengakibatkan minat dan hasil belajar menurun. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka dibutuhkan solusi berupa penggunaan model pembelajaran baru yang lebih menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk melakukan aktivitas belajar pada pembelajaran matematika.

Cara yang harus dilakukan guru untuk menyelesaikan permasalahan

tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran, hal ini dilakukan supaya menarik minat dalam belajar siswa, pada masa sekarang ini kita bisa memanfaatkan teknologi untuk membuat sebuah media pembelajaran yang menarik dan lebih mudah diakses, salah satunya dengan menggunakan media *game edukasi* yang bisa kita aplikasikan untuk menambah semangat belajar siswa yang kreatif, guru yang menyajikan materi dengan cara yang menarik akan memudahkan siswa dan dapat meningkatkan minat mereka dalam proses belajar mengajar di kelas. Proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah dasar membutuhkan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan. Dengan suasana belajar yang menyenangkan para siswa akan lebih semangat dan menambah minat belajar mereka sehingga mereka terus ingin menambah pengetahuannya. Seorang guru harus mendidik mendidik dan membimbing peserta didik melalui proses pembelajaran yang mudah untuk dipahami oleh peserta didik, oleh karena itu sebagai seorang pendidik harus selalu mengingat kewajiban dan tugasnya untuk mencerdaskan anak bangsa.

Hal yang penulis pelajari, Penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. *Game Edukasi* adalah salah satu media yang cocok untuk diterapkan, Dengan memanfaatkan permainan sebagai alat bantu dalam pembelajaran, proses pendidikan dapat ditingkatkan dan mampu memikat minat siswa, sehingga diharapkan dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Dalam pembuatan *game edukasi* tersebut penulis menggunakan sebuah aplikasi berbayar yang bernama *Wordwall*.

Wordwall dapat digunakan untuk pembuatan *game edukasi* yang dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar disekolah. Selain mudah

untuk diakses *Wordwall* ini juga memiliki kelebihan lain diantaranya adalah petunjuk pengerjaan yang memudahkan untuk dipahami pengakses, dan banyak pilihan jenis game yang bisa dibuat guru dan disajikan oleh guru kepada siswanya, Diharapkan bahwa penggunaan *wordwall* ini akan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi, sementara penggunaan media *game* edukasi ini akan memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Keputusan untuk mengembangkan media pembelajaran ini juga diberikan dukungan oleh penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Dewi Wahyuni Yasra dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Menggunakan *Wordwall* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar” berdasarkan hasil penelitian tersebut ditemukan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwal* yang dikembangkan peneliti terbukti valid dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang. Dari hasil pretest dan post test dibuktikan bahwa penggunaan media yang dikembangkan terbukti efektif digunakan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas dan untuk meneliti lebih lanjut penulis mengangkat skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Wordwall* pada Mata Pelajaran Matematika materi Pecahan Pada Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 135563 Tanjungbalai Tahun Ajaran 2022/2023.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian yaitu :

1. Proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajarann yang bervariasi dalam mengajar di kelas.
2. Proses pembelajaran belum memaksimalkan pemanfaatan teknologi di masa sekarang.
3. Belum dikembangkannya media pembelajaran *game* edukasi dalam proses pembelajaran.
4. Dalam proses pembelajaran di kelas masih menggunakan media pembelajaran konvensional.
5. Peserta didik kurang memiliki motivasi dalam belajar dikarenakan kurangnya pemahaman dalam pembelajaran matematika
6. Hasil belajar peserta didik yang rendah

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih efektif dan fokus untuk mencapai tujuan penelitian, maka permasalahan yang akan dikaji adalah materi pembelajaran yang disajikan dalam “Pengembangan media pembelajaran ini adalah pembelajaran matematika materi pecahan senilai di kelas IV SDN 135563 Kota Tanjungbalai.”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, Maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Validitas pengembangan media *game* edukasi berbasis *wordwall* sebagai media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa?
2. Bagaimana Efektifitas penggunaan media *game* edukasi berbasis *wordwall*

dalam meningkatkan pembelajaran dan menarik minat belajar siswa di kelas IV SDN 135563 Kota Tanjungbalai?

3. Bagaimana Praktikikalitas media pembelajaran *game edukasi* berbasis *wordwall* dalam menarik minat belajar pada siswa kelas IV SDN 135563 Kota Tanjungbalai?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, penelitian ini dilakukan bertujuan untuk :

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran *game edukasi* berbasis *wordwall* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SDN 135563 Kota Tanjungbalai.
2. Mengetahui keefektifitas pengembangan media pembelajaran *game edukasi* berbasis *wordwall* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SDN 135563 Kota Tanjungbalai.
3. Mengetahui praktikalis pengembangan media pembelajaran *game edukasi* berbasis *wordwall* pada pembelajaran matematika materi tematik di kelas IV SDN 135563 Kota Tanjungbalai.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian yang tertera diatas diharapkan hasil penelitian inimemiliki manfaat diantaranya sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat secara teoritis yaitu melalui sumbangan teori dan analisisnya untuk kepentingan pendidikan di sekolah

agar dapat membantu siswa yang minat belajarnya rendah pada pelajaran matematika materi tematik di kelas IV SD. Dari penelitian ini akan terlihat kelayakan dan keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *game edukasi* berbasis *wordwall*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat bagi sekolah sebagai bahan masukan dan informasi yang berguna bagi lembaga pendidikan, terkhususnya pada SDN 135563 Kota Tanjungbalai.

b. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai refleksi pada saat pembelajaran di sekolah agar lebih menarik dan efektif.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat bagi siswa untuk menumbuhkan penalarannya dan membuat siswa untuk belajar mandiri.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat kepada diri peneliti sendiri untuk menambah pengetahuan tentang bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran yang menarik menggunakan *game edukasi* serta menambah pengalaman dalam melakukan penelitian.