

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang berperan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, khususnya dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Perkembangan teknologi yang pesat mengharuskan setiap individu untuk menguasai pengetahuan teknologi, termasuk integrasi pembelajaran teknologi di sekolah dasar. Guru sebagai fasilitator pembelajaran harus kompeten dalam pemanfaatan teknologi untuk mengintegrasikannya ke dalam ilmu pengetahuan selama proses pembelajaran. Seorang anak usia sekolah dasar lebih menyukai gaya belajar yang menyenangkan, yang memberikan kebebasan kepada anak untuk mengembangkan ide-idenya selama proses pembelajaran serta gaya belajar yang dapat menubuhkan minat belajar siswa.

Guru harus kreatif dalam menggunakan perangkat pengajaran agar siswa tidak cepat bosan dalam belajar. Penggunaan media ajar yang tepat akan meningkatkan minat siswa dalam belajar dan mendorong siswa dalam berpikir kritis selama proses pembelajaran. Guru juga harus mampu melaksanakan pembelajaran aktif dan kreatif untuk menarik perhatian siswa. Guru harus menyediakan sumber belajar, salah satunya adalah penggunaan media untuk pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran. Media digunakan untuk mendorong keberhasilan belajar secara efektif dalam mencapai tujuan

pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempermudah pemahaman terhadap materi sehingga dapat membangkitkan minat belajar siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2022 terhadap salah satu guru kelas IV SDN 064966 diketahui bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik masih banyak yang tidak mencapai nilai KKM (70). Berikut keterangan jumlah siswa kelas IV-B SDN 064966 beserta kategori siswa yang telah lulus KKM, tidak lulus KKM dan siswa yang nilainya sama dengan KKM:

**Tabel 1.1 Perolehan Hasil Belajar Tematik Siswa
Kelas IV SD Negeri 064966 Kec. Medan Perjuangan**

No	Hasil Belajar Siswa	Jumlah	Persentase
1	Mencapai KKM	6	30%
2	Tidak mencapai KKM	11	55%
3	Sama dengan KKM	3	15%
	Jumlah	20	100%

Proses belajar mengajar yang diterapkan oleh pengajar masih bersifat ceramah serta media yang dimanfaatkan berupa buku cetak. Sehingga pembelajaran terkesan kurang menarik serta berpengaruh pada minat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung, beliau mengemukakan bahwa media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah cenderung terbatas, serta pengajar juga masih kurang aktif dan inovatif dalam mempergunakan media pembelajaran. Sejauh ini media pembelajaran dengan bantuan IT yang diterapkan berupa *power point*. Penggunaan media ajar yang tidak bervariasi dapat mempengaruhi minat belajar dan berdampak pada hasil belajar siswa. Penggunaan media yang digunakan

guru ternyata tidak cukup dengan alokasi waktu pembelajaran tematik yang sesuai dengan pedoman RPP yang telah dirancang.

Upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan melakukan sebuah pengembangan media pembelajaran. Berbagai macam jenis media yang dapat dipergunakan oleh guru dalam mentransfer pengetahuan kepada siswa, salah satunya dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi yang ada. Penyajian proses pembelajaran dengan game interaktif yang menarik dan kreatif dapat membangkitkan semangat belajar serta minat siswa dalam belajar. Penggunaan media dengan memakai web cukup praktis dan simpel pada pembuatannya oleh guru serta penggunaannya untuk siswa kelas IV yang telah memahami penggunaan *android* ataupun laptop. Salah satu web praktis yang dapat digunakan oleh guru yakni *web wordwall*. Setiap aktivitas dan pilihan template pada *web wordwall* tentunya diatur dan terarah sehingga peserta didik ataupun pengajar diharapkan bisa mengakses media ini secara mandiri kapan dan dimana saja dan agar serta dapat memenuhi target alokasi waktu setiap mata pelajaran yang akan diajarkan oleh guru.

Menurut Kunto (2021), "*Wordwall* adalah aplikasi web yang digunakan dalam membuat game yang menarik berbentuk kuis". *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai upaya dalam menumbuhkan minat siswa. Memakai game interaktif berbasis *web Wordwall* dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan keterlibatan peserta didik. Hal tersebut diperkuat menggunakan hasil penelitian oleh Masniladevi (2022, h. 1171) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Web Wordwall* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar". Persentase validasi materi

menunjukkan 83,4% materi dan pembuatan konten yang dimuat pada media pembelajaran berbasis web interaktif *wordwall* termasuk dalam kategori sangat valid tanpa revisi. 82% aspek kebahasaan (sangat valid), 83,4% aspek media dengan kategori sangat valid serta respon positif siswa terhadap media melalui angket validasi sebesar 88,7%. Hasil akhir uji validitas pengembangan media interaktif berbasis web *Wordwall* dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* dikatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang efektif, praktis, dan interaktif, serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menjawab kuis tanpa dipaksa oleh guru.

Penggunaan media yang komunikatif dan menyenangkan dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada siswa agar menarik minat dan meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran tematik di SDN 064966 Kec. Medan Perjuangan. Media yang akan dikembangkan dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan pembelajaran. Berdasarkan penjelasan dari latar belakang masalah di atas serta untuk diteliti lebih lanjut, peneliti tertarik mengangkat skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbasis *Web Wordwall* pada Tema 7 Subtema 1 di Kelas IV SDN 064966 Kec. Medan Perjuangan T.A. 2022/2023”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Proses pembelajaran masih bersifat konvensional
- 1.2.2 Kurangnya minat belajar siswa

1.2.3 Hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 1 tergolong rendah.

1.2.4 Adanya keterbatasan waktu pada proses pembelajaran pada tema 7 subtema 1.

1.2.5 Media pembelajaran berbasis *web wordwall* belum pernah digunakan di SD Negeri 064966 Kec. Medan Perjuangan.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi agar terarah dan ruang lingkup masalah dalam penelitian tidak terlalu luas. Batasan masalah pada penelitian ini yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbasis *Web Wordwall* yang difokuskan pada Tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku) Subtema 1 (keragaman suku bangsa dan agama di negeriku) pembelajaran 3 yang memuat 3 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, IPS, dan PPKn kelas IV SD Negeri 064966 Kec. Medan Perjuangan T.A. 2022/2023”.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1.4.1 Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *web wordwall* pada tema 7 subtema 1 di kelas IV SD Negeri 064966 Kec. Medan Perjuangan T.A. 2022/2023?

1.4.2 Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis *web wordwall* pada tema 7 subtema 1 di kelas IV SD Negeri 064966 Kec. Medan Perjuangan T.A. 2022/2023?

1.4.3 Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *web wordwall* pada tema 7 subtema 1 di kelas IV SD Negeri 064966 Kec. Medan Perjuangan T.A. 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1.5.1 Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *web wordwall* pada tema 7 subtema 1 di kelas IV SD Negeri 064966 Kec. Medan Perjuangan T.A. 2022/2023.

1.5.2 Mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis *web wordwall* pada tema 7 subtema 1 di kelas IV SD Negeri 064966 Kec. Medan Perjuangan T.A. 2022/2023.

1.5.3 Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *web wordwall* pada tema 7 subtema 1 di kelas IV SD Negeri 064966 Kec. Medan Perjuangan T.A. 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada pembaca tentang pengembangan media ajar *Game* Interaktif berbasis *web wordwall* khususnya pada muatan bahasa Indonesia, PKn dan IPS di kelas IV sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Media pembelajaran berbasis *web wordwall* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan berpikir kritis siswa agar siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran tematik maupun belajar mandiri dirumah

b) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi guru dalam pemilihan media yang akan digunakan selama proses belajar mengajar, serta dapat memberikan pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis teknologi.

c) Bagi Sekolah

Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat mendorong sekolah untuk tetap menggunakan fasilitas yang ada di sekolah sebagai alat bantu siswa memperoleh ilmu pengetahuan.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan suatu produk multimedia pembelajaran di sekolah dasar dan memberikan pengalaman serta wawasan tentang pengembangan sumber belajar berbasis teknologi.