BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar dan berpengaruh pada materi pembelajaran yang akan diberikan, serta cara penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Tahap pendidikan anak usia sekolah dasar dimana siswa akan lebih cenderung tertarik dengan perrmainan yang mudah dimainkan serta terdapat animasi yang menarik perhatian. Tahap tersebut membuat siswa akan lebih mudah mengingatkan sesuatu yang dipelajari.

Saat ini dunia telah memasuki era revolusi industri generasi 4.0 yang di tandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi serta perkembangan sistem digital, kecerdasan artifisial, dan *virtual*. Dengan semakin konvergennya batas antara manusia, mesin dan sumber daya lainnya, teknologi informasi dan komunikasi tentu berdampak pula pada berbagai sektor kehidupan. Salah satunya adalah berdampak terhadap sistem pendidikan di Indonesia.

Keberhasilan suatu negara dalam menghadapi revolusi industri 4.0, dapat ditentukan oleh kualitas dari pendidik seperti guru. Para guru dituntut menguasai keahlian, kemampuan beradaptasi dengan teknologi baru dan tantangan global diera sekarang. Dalam situasi diera revolusi industri 4.0, setiap lembaga pendidikan harus mempesiapkan orientasi dan literasi lama yang mengandalkan baca, tulis dan matematika harus di perkuat dengan mempersiapkan literasi baru yaiu literasi data, teknologi dan sumber daya manusia. Literasi data adalah kemampuan untuk membaca, analisa dan menggunakan infomasi dari data dalam

dunia digital. Kemudian, literasi teknologi adalah kemampuan untuk memahami sistem mekanika dan tekonologi dalam dunia kerja. Sedangkan literasi sumber daya manusia yakni kemampuan berinteraksi dengan baik, tidak kaku dan bekarakter. Hal yang paling terkini adalah berkembangnya ”*Cyber Teaching*” atau pengajaran maya, yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. Istilah lain yang makin populer saat ini ialah *E-Learning* yaitu satu model pembelajaran dengan menggunakan media teknologi komunikasi dan informasi khususnya internet (Siregar, dkk., 2022, h. 142).

Guru berperan penting untuk memilih perangkat pembelajan yang tepat. Adapun media pembelajaran seperti RPP, Silabus, Program tahunan, Program semester, Kurikulum, Media pembelajaran dan perangkat pembelajaran lainnya. yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan media untuk proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa hal yang benar memiliki beberapa pertimbangan antara lain aksebilitas, jenis penelitian, desain media, anggaran biaya, dan fitur-fitur yang di sediakan dalam *platform* tersebut (Damayanti, 2020, h. 72). Media memiliki fungsi untuk mengarahkan siswa mendapatkan pengalaman belajar (*learning experience*) yang dapat dilihat dari interaksi siswa dengan media. Penggunaan media yang tepat akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga dapat mempertinggi hasil pembelajaran. Pendapat ini searah dengan pendapat dari *Edgare Dale* yaitu teori “*Cone Experience*“ yang merupakan dasar pokok penggunaan media dalam proses pembelajaran (Jalinus & Ambiya, 2016, h. 2).

Media pembelajaran adalah semua alat fisik yang dirancang secara terencana sehingga mampu menyampaikan imformasi dan dapat membangun

interaksi. Sehingga dapat memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran dan memfasilitasi prestasi didik untuk mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran. Alat fisik yanag di maksud bisa berupa media pembelajaran tradisional seperti papan tulis, bagan, *slide,* OHP/OHT serta objek-objek nyata. selain itu bisa berupa media yang di mutakhirkan seperti komputer, DVD, CD-*Room*, internet, video secara interaktif, video secara interaktif dan juga aplikasi *games* pempelajaran seperti *kahoot*, Quizizzz, Hoop, EdApp, Wordwall dan lain sebagainya (Yaumi, 2018, h. 7).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 10420 Sambirejo Timur Tembung pada hari kamis tanggal 12 Oktober 2023, ditemukan beberapa hal terkait dengan pembelajaran IPAS pada muatan IPS materi tentang "Indonesiaku Kaya Budaya". Namun pelaksanaan pembelajaran IPS di SD belum terlaksana dengan maksimal. Permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 104204 Tembung berdasarkan hasil obsevasi dan wawancara ditemukan bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS, Guru belum maksimal dalam pemanfaatan teknologi, Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel 1.1 Perolehan Hasil Belajar Siswa kelas IV-B
SD Negeri 104204 Sambirejo Timur

Mata Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
IPS	<70	13	59%
	= 70	3	13%
	>70	6	23%
Jumlah		22	100%

Berdasarkan penjelasan di atas, hal ini menjadi suatu yang harus segera diatasi. Salah satu upaya untuk menyelesaikan permasalahan dari kurangnya

penggunaan media saat materi dipaparkan adalah dengan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menyediakan media aplikasi *wordwall* berbasis *web*.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Aplikasi Wordwall Berbasis *Web* Pada Pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD N 104204 Sambirejo Timur T.A 2023/2024".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang ditemukan, yaitu pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya pada kelas IV, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS.
2. Guru belum maksimal dalam pemanfaatan teknologi.
3. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian dimaksud agar penelitian terarah dan fokus, sehingga peneliti dapat mengetahui secara terperinci dan tepat sasaran. Oleh karena itu berdasarkan identifikasi masalah diatas maka batasan dalam penelitian ini ialah "Pengaruh Media Aplikasi *Wordwall* Berbasis *Web* Pada Pembelajaran IPAS Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya Topik B Kekayaan Budaya

Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD N 104204 Sambirejo Timur T.A 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan penguraian latar belakang dan identifikasi masalah,didapatkan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu' Bagaimanakah pengaruh media aplikasi wordwall berbasis *web* pada pembelajaran IPAS Indonesiaku kaya budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD N 104204 Sambirejo Timur T.A 2023/2024.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui adanya pengaruh media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi indonesiaku kaya budaya.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dapat ditinjau secara teoritis dan praktis, yakni:

1. Secara Teoretis

   Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis yaitu melalui sumbangan teori dan analisisnya untuk kepentingan pendidikan.

2. Manfaat praktis

   1) Bagi Sekolah

      Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dan informasi yang berguna bagi lembaga pendidikan umumnya dan khususnya SD Negeri 104204 Sambirejo Timur.

2) Bagi Guru

Sebagai pembaharuan serta pengembangan media pembelajaran dengan daya tarik tersendiri untuk mencapai mutu proses belajar yang maksimal.

3) Bagi Siswa

Memberi kemampuan kepada siswa untuk menumbuh kembangkan penalarannya.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut pada pengembangan media pembelajaran game edukasi.

5) Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan tentang mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi serta menambah pengalaman dalam melakukan penelitian.