BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan pendidikan. Pemerintah merumuskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara". Untuk meningkatkan hasil pembelajaran dalam dunia pendidikan perlunya teknologi

Generasi alpha adalah generasi yang terlahir dari tahun 2010-2025. Generasi ini memiliki orang tua dari enerasi Y dan Z. Mereka dilahirkan bersamaan dengan cepatnya laju perkembangan teknologi dimana teknologi informasi bisa dikatakan sudah sempurna. Berbeda dengan generasi Y dan Z dimana teknologi teknologi informasi masih dalam masa transisi. Generasi alpha tidak bisa dipisahkan dari gadget. Kedekatan mereka pada gadget membawa efek kepada gaya hidup, pola fikir, cara belajar, bahkan kesehatan.

Abad 21 dikenal sebagai era globalisasi dan teknologi informasi-komunikasi (*information & communication technology*). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat menawarkan berbagai kemudahan baru dalam

pembelajaran sehingga menyebabkan terjadinya pergeseran orientasi belajar dari *outside-guided* menjadi *self-guided* dan dari *knowledge-as-possession* menjadi *knowledge-as-construction*. Lebih dari itu, teknologi ini ternyata turut pula memainkan peran penting dalam memperbarui konsepsi pembenaran yang semula fokus pembelajaran semata-mata sebagai suatu penyajian berbagai macam pengetahuan menjadi pembelajaran sebagai suatu bimbingan agar mampu melakukan eksplorasi sosial budaya yang kaya akan pengetahuan.

Pembelajaran merupakan proses terjadinya interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar, namun proses pembelajaran yang berlangsung kenyataannya sebagian besar masih berpusat pada pengajar, di mana proses pembelajaran yang berkualitas idealnya adalah pembelajaran yang dapat membantu dan memfasilitasi pembelajar untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal, serta mampu mencapai tujuan yang ditetapkan secara efektif, dengan berorientasi pada minat, kebutuhan, dan kemampuan pebelajar.

Dalam bidang pendidikan, proses pembelajaran diidentikkan dengan proses penyampaian informasi atau komunikasi. Dalam hal ini media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan pada lembaga pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan siswa sehingga pada akhirnya lembaga pendidikan akan mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas.

Melihat keterbatasan yang melekat pada media konvensional, maka sudah saatnya media konvensional ditingkatkan kualitasnya atau bahkan diganti dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang lebih inovatif sekaligus interaktif, diantaranya adalah media pembelajaran yang dirancang dengan

menggunakan bantuan komputer. Perkembangan media pembelajaran dengan berbasis komputer sekarang ini dalam aplikasinya sudah menggunakan gabungan beberapa media yang disebut sebagai multimedia sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif, efisien, dan menarik.

Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan, kurang dipahami, dan monoton sehingga siswa kurang termotivasi. Syaiful dan Aswan (2006: h. 77) mengatakan bahwa, "Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan". Oleh karena itu variasi model pembelajaran sangat dibutuhkan. Salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe M*ake A Match*.

Make A Match dipilih sebagai salah satu bentuk variasi metode pembelajaran yang akan diterapkan di kelas karena metode pembelajaran M*ake A Match* memiliki kelebihan yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan match adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut. (Suprijono, 2011: h. 94).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 11 November 2022 di kelas V SDN 106813 Amplas kepada wali kelas, fakta yang ditemukan pada permasalahan ini adalah dimana pada pembelajaran tematik Guru belum pernah menggunakan game interaktif (media pembelajaran). Media pembelajaran yang sering digunakan hanya media cetak seperti contohnya

gambar yang diprint, kemudian ditempelkan dikarton dan dipajang didalam kelas. Penggunaan atau penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan guru masih jarang digunakan, dikarenakan keterbatasan media yang tersedia di SD Negeri 106813 Amplas dan hanya mengunakan media seadanya. Adapun media yang sering digunakan media cetak dan benda-benda yang ada disekitarnya. Hal ini menujukan bahwa pengunaan media berbasis teknologi masih jarang digunakan.

Berdasarkan observasi awal hasil ulangan harian siswa bahwa hasil belajar siswa yang masih rendah dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1.1 Tabel Nilai Siswa

Nilai	Jumlah siawa	Persentase
<70	7 orang	Tuntas
>70	13 orang	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel diatas hasil presentase ketuntasannya pada ulangan harian siswa adalah 35% dimana hanya ada 7 siswa dari 20 siswa yang lulus diatas KKM, sehingga dilihat dari fakta tersebut hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Jadi untuk mengatasi permasalahan diatas, diperlukan adanya suatu media pembelajaran yang dapat mendorong siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan ini maka peneliti memiliki ide untuk mengembangkan media pembelajaran berupa game interaktif berbantuan W*ordwall.* Kemudian untuk proses belajar mengajar guru cenderung lebih monoton dalam mengajar. Dimana guru hanya menggunakan metode ceramah, metode diskusi, dan metode tanya jawab. Begitupun dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan, peneliti menanyakan mengenai model pembelajaran M*ake A Match,* guru kelas V SDN 106813 Amplas tidak mengetahui sama sekali model

pembelajaran tersebut. Sehingga disinilah peneliti ingin mengembangkan model pembelajaran M*ake A Match* pada pengembangan media pembelajarannya. Terkait pentingnya suatu pengembangan media pembelajaran berupa game interaktif, guru mengatakaan bahwa kebutuhan untuk pembelajaran game interaktif dirasa sangat perlu karena di SDN 106813 Amplas belum menggunakan pembelajaran game interatif. Selain itu juga guru menjelaskan bahwa jika memakai game interaktif, maka peserta didik akan lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan, karena dalam pembelajaran game interaktif akan terdapat animasi yang menarik, gambar dan audio terkait pada materi yang dapat meningkatkan daya ingat peserta didik, motivasi dan rasa ingin tau sehingga dapat menumbuhkan keaktifan dalam suatu proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan *Wordwall* Pada Tema 1 SubTema 2 Pembelajaran 1 Kelas V SDN 106813 Amplas".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan studi kasus yang telah dipaparkan, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran game interaktif
2. Penggunaan atau penerapan media pembelajaran berbasis teknologi masih jarang digunakan.
3. Hasil belajar siswa tergolong masih rendah
4. Guru belum menerapkan model pembelajaran *Make A Match*
5. Proses belajar mengajar guru cenderung menggunakan media cetak

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah, maka perlu dilakukan pembatasan dalam peneltian ini. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini yaitu berfokus pada kelas V dan berfokus pada menginovasi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif seperti media pembelajaran game interaktif berbantuan *Wordwall* pada tema 1 Subtema 2 pembelajaran 1 Kelas V SD T.A 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil studi kasus yang telah di paparkan, maka dapat di identifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran game interakrif berbasis M*ake A Match* berbantuan W*ordwall* pada tema 1 subtema 2 pembelajaran 1 kelas V SD Negeri 106813 Amplas?
2. Bagaimana praktikalitas produk media pembelajaran game interakrif berbasis M*ake A Match* berbantuan W*ordwall* pada tema 1 subtema 2 pembelajaran 1 kelas V SD Negeri 106813 Amplas?
3. Bagaimana efektivitas produk media pembelajaran game interakrif berbasis M*ake A Match* berbantuan W*ordwall* pada tema 1 subtema 2 pembelajaran 1 kelas V SD Negeri 106813 Amplas?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk melihat bagaimana kelayakan produk media pembelajaran game interakrif berbasis M*ake A Match* berbantuan W*ordwall* pada tema 1 subtema 2 pembelajaran 1 kelas V SD Negeri 106813 Amplas.

2. Untuk menilai praktikalitas produk media pembelajaran game interakrif berbasis M*ake A Match* berbantuan W*ordwall* pada tema 1 subtema 2 pembelajaran 1 kelas V SD Negeri 106813 Amplas.
3. Untuk membuktikan efektivitas produk media pembelajaran game interakrif berbasis M*ake A Match* berbantuan W*ordwall* pada tema 1 subtema 2 pembelajaran 1 kelas V SD Negeri 106813 Amplas.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan dapat diperbandingkan melalui penyempurnan media pembelajaran game interaktif berasis M*ake A Match* berbantuan W*ordwall* yang mampu membuat perkembangan baru dalam ilmu pengetahuan yang melekat sehingga peserta didik tidak bosan dan lebih energik dalam mengikuti pembelajaran.

2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Peserta Didik, Hasil penelitian ini di harapkan memberikan alternative media pembelajaran untuk peserta didik.
   b. Bagi Pendidik, Hasil penelitian ini di harapkan membatu pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran pilihan yang bermanfaat pada sistem pembelajaran, mendorong pengajar untuk membuat, memakai media yang menarik dan sesuai pada kebutuhan.
   c. Bagi Sekolah, Hasil dari penelitian ini di harapkan dapat memberikan inovasi media pembelajaran untuk menaikkan kualiatas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti, Hasil penelitian ini di harapkan mampu menembahkan pengetahuan peneliti sebagai calon pendidik dalam meningkatkan kemampuan pengembangan media pembelajaran bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran di masa depan.

e. Bagi penelitian lanjutan, sebagai bahan untuk refrensi dan dasar penelitian bagi pengembangan media pembelajaran untuk melanjutkan penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran game interaktif. Penelitian ini juga akan memberikan pengalaman secara langsung dan akan meningkatkan wawasan peneliti tentang jenis *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) khususnya terkait dengan penerapan dalam mengembangkan media pembelajaran game interaktif.