

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era abad 21 sekarang teknologi telah berkembang dengan begitu cepat mulai dari bekerja, belanja, belajar dan hingga seluruh aktivitas yang kita lakukan telah dipermudah dengan teknologi. Menurut Pribadi (2017, h. 14) Perkembangan teknologi komunikasi digital yang berlangsung pesat saat ini berdampak pada setiap aspek kehidupan manusia, termasuk cara manusia belajar. Dan tak dapat dihindari lagi bahwa seluruh kegiatan akan berbantuan teknologi sebagai media untuk mempermudah pekerjaan serta di dunia pendidikan juga merasakan dampaknya yang mengharuskan guru dituntut untuk mengikuti zaman dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran.

Sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 4 Ayat (4) dari Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dilakukan dengan memberi contoh, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas siswa. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam situasi seperti ini, guru membutuhkan sumber daya pembelajaran. Menurut Pasal 25 Ayat (4) dari Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, standar dan prasarana harus: a. Mendukung penyelenggaraan pembelajaran yang aktif, kreatif, kolaboratif, menyenangkan, dan efektif;

b. Menjamin keamanan, kesehatan, dan keselamatan; c. Ramah terhadap penyandang disabilitas; dan d. Menjaga kelestarian lingkungan.

Sebuah survei penggunaan TIK yang dilakukan pada tahun 2017 oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia menemukan bahwa lebih dari setengah populasi Indonesia memiliki smartphone 66,3% dari populasi, dan 70,98% dari responden adalah pelajar atau mahasiswa. Selain itu, hasil survei menunjukkan bahwa hanya 13,97% dari responden menggunakan smartphone untuk belajar saat tidak terhubung dengan internet, dan 27,51% menggunakan smartphone untuk belajar saat terhubung dengan internet. Selain itu, 26,58% dari responden bermain game saat tidak terhubung dengan internet, dan 47,05 persen dari responden bermain game saat terhubung dengan internet.

Hal ini mungkin karena sebagian besar siswa dan mahasiswa pasti pernah bermain game atau bahkan sangat menyukainya, entah itu melalui konsol seperti PlayStation, komputer, atau ponsel, yang sebagian besar dimiliki siswa saat ini. Selain itu, gaya kognitif siswa biasanya ditandai dengan pendekatan eksplorasi dalam belajar, kemampuan untuk melakukan banyak hal sekaligus saat belajar, rentang perhatian yang pendek selama proses belajar, dan kecenderungan untuk belajar melalui eksperimen daripada instruksi langsung. Jika materi atau aktivitas tidak lagi menarik bagi siswa, mereka dapat dengan mudah beralih ke yang lain.

Dan berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada SD NEGERI 050663 LUBUK DALAM Desa Kwala Begumit, Kecamatan Stabat, Kabupaten Langkat dan menerima informasi langsung dengan wali kelas IV. Dari hasil tersebut didapatkan permasalahan yang dihadapi terletak pada jarang guru

mempergunakan alat teknologi sebagai bahan pembelajaran. Guru masih menggunakan media cetak, media pengalaman langsung kelingkungan sekitar, dan menggunakan video pembelajaran. Pada penggunaan media teknologi yang dipakai guru hanya memberikan sebuah hasil yang sudah jadi tanpa siswa dilibatkan langsung dalam pembelajaran intraktif didalamnya. Siswa hanya diminta untuk melihat, berdiskusi dan memahami materi yang diajarkan tanpa meminta siswa terlibat langsung penggunaan teknologi yang disajikan guru.

Terdapat hasil belajar yang rendah pada siswa dengan ditunjukan melalui buku penilaian guru pada hasil ulangan harian siswa kelas IV SD NEGERI 050663 LUBUK DALAM Desa Kwala Begumit, Kecamatan Stabat, Kabupaten Langkat yang menyatakan bahwa 85% dari 20 siswa atau sebanyak 17 siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM (Kriteria Ketentuan Minimal), sedangkan 15% atau sebanyak 3 siswa yang menuntaskan nilai KKM pada mata pelajaran IPAS. Digambarkan berdasarkan tabel dibawah ini :



Tabel 1. 1 Hasil Ulangan Harian Kelas IV

KKM	Peresentase	Jumlah
≤ 70	85%	17
≥ 70	15%	3

(Buku Penilaian Walikelas)

Data diatas disebabkan oleh terlalu monotonnya pengajaran mata pelajaran IPAS yang terdapat pata materi Indonesiaku Kaya Budaya yang mengharuskan siswa untuk menghapalkan berbagai kekayaan budaya yang ada di Indonesia sehingga terjadinya kebosanan dalam proses belajar mengajar. Karena masih menggunakan metode menghapal siswa akan lebih cepat melupakan pelajaran yang telah diberikan sehingga siswa kurangnya antusias belajar dan kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar.

Ditambah kondisi sebelumnya mata pelajaran IPS juga dianggap salah satu mata pelajaran yang biasa memiliki begitu banyaknya teori didalamnya dan dianggap membosankan bagi beberapa siswa yang mempelajarinya. Oleh karena itu banyaknya pertimbangan yang telah diambil oleh Meteri pendidikan tentang perubahan kurikulum K13 menjadi kurikulum merdeka, sehingga mata pelajaran IPS yang dianggap terlalu tinggi pembahasannya mendapat perhatian lebih yang membuat mata pelajaran tersebut digabungkan dengan mata pelajaran IPA dan menjdi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Penyederhanaan IPAS diharapkan bisa memberikan pemahaman siswa pada kondisi disekelilingnya dengan pengamatan langsung dialam dan intraksi langsung pada orang banyak. Namun kenyataanya perubahan mata pelajar yang diharapkan menjadi solusi

permasalahan tersebut belum sepenuhnya bisa mengatasi rendahnya hasil belajar siswa.

Maka dari itu cara yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar yang rendah yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai sebuah bentuk yang dapat memberikan informasi. Seperti yang dijelaskan menurut Pribadi (2017, h. 7) Media pembelajaran adalah semua jenis alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan dan membuat intraksi. Peralatan fisik yang dimaksud meliputi barang asli, bahan cetak, bahan visual, bahan audio-visual, bahan multimedia, dan situs web. Peralatan ini harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan pembelajaran siswa. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran agar proses belajar mengajar efektif dan efisien.

Edugame menjadi salah satu media dengan menggunakan multimedia pembelajaran intraktif yang dilengkapi dengan berbentuk game melalui teknologi. Bagi sebagian orang mungkin menganggap game hanya diperuntukan bagi anak untuk bermain namun pada dasarnya *edugame* dapat dipergunakan sebagai alat pembelajaran. Seperti yang dijelaskan Menurut Najuah & Ricu (2022, h. 5) Game edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran dan meningkatkan pengetahuan pengguna melalui media yang unik dan menarik. Pada dasarnya, game biasa berisi hanya permainan dan hiburan, tetapi *edugame* yang dirancang untuk pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan membantu mereka memahami materi yang akan diajarkan.

Edugame salah satunya yang telah dirancang dari berbagai aplikasi serta website yang menyediakan game yang dapat dimainkan dimana saja dan kapan pun mulai dari setiap laptop, hp serta computer pasti terdapat game didalamnya. Fenomena ini tak terlepas dari perkembangan teknologi yang sangat pesat sehingga dibidang pendidikan sendiri mengalami dampaknya oleh karenanya guru menjadi peran penting dalam pendorong keberhasilan pembelajaran yang intraktif, efektif dan kreatif. Alat yang digunakan juga harus menyesuaikan perkembangan zaman yang sangat beragam mulai dari berbentuk video animasi, power point, gambar animasi berbantuan canva dan pemanfaatan aplikasi yang bias mendukung lainnya.

Maka dari permasalahan tersebut peneliti mengajak untuk guru menggunakan sebuah game berbentuk digital atau disebut *Edugame*. Penggunaan *edugame* yang dapat digunakan yaitu berbentuk sebuah aplikasi yang biasa digunakan dalam mengedukasi para siswa pada pemahaman materi yang telah diajarkan berbentuk sebuah soal yang berbantuan aplikasi *Wordwall*. Menurut Imanulhaq, Rela & Prastowo dan Pratowo (2022, h. 35) *Wordwall* adalah website yang menarik dan gratis yang dapat diakses oleh siapa saja yang menggunakan browser apa pun. *Edugame wordwall* dirancang untuk membantu guru membuat media pembelajaran berbasis game tanpa perlu belajar coding dan dapat mengubah materi pelajaran.

Wordwall sendiri dilengkapi dengan berbagi templetan game edukasi yang bisa dimanfaatkan dalam meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Templetan yang disediakan sebanyak kurang lebih 18 jenis game yang beragam didalamnya, melalui beragamnya template yang bisa digunakan dapat menjadi rujukan bagi

guru untuk memilih game yang sesuai dengan kebutuhan kelas. *Wordwall* bermanfaat untuk membuat pemahaman materi yang disampaikan dapat dipahami dengan cara yang menyenangkan, menarik serta rileks dalam hal mengerjakan soal yang diberikan.

Wordwall dianggap cocok oleh peneliti sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan penggunaan teknologi dengan semakin pesatnya zaman. Peneliti juga beranggapan media *Wordwall* yang digunakan bisa meningkatkan keikutsertaan siswa untuk ikut andil dalam penerapan IPTEK sebagai bahan untuk pembelajaran yang intraktif, efektif dan kreatif. Dari pemaparan masalah diatas peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Edugame Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Di Kelas IV SD Negeri 050663 Lubuk Dalam Kec. Stabat”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dilihat dari permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah - masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi;
2. Rendahnya hasil belajar siswa;
3. Antusias dan semangat siswa yang kurang dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Maka pada batasan masalah yang ingin peneliti batasi yaitu Pengaruh Penggunaan Media *Edugame* Berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi Inonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SD Negeri 050663 Lubuk Dalam

Kec. Stabat dan hanya sebatas melihat hasil belajar siswa pada ranah kognitif (pengetahuan) yang didapatkan siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah yang telah peneliti temukan maka didapat rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan media *edugame* berbasis *wordwall* pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SD Negeri 050663 Lubuk Dalam Kec. Stabat ?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Di lihat dari rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas bahwa, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan media *edugame* berbasis *wordwall* pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SD Negeri 050663 Lubuk Dalam Kec. Stabat.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan untuk menyelesaikan tantangan dan kebutuhan pendidikan di zaman yang penuh dengan penggunaan teknologi;
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi penelitian maupun makalah yang dapat memberikan informasi tentang proses belajar mengajar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, dapat belajar lebih antusias melalui adanya media edugame berbasis *wordwall*;
2. Bagi guru, hasil penelitian ini dijadikan sebagai gambaran untuk guru mempergunakan media *edugame* berbasis *wordwall* dalam proses belajar mengajar dengan penerapan teknologi;
3. Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai bahan perbaikan untuk menjadikan salah satu media *edugame* berbasis *wordwall* sebagai media mengajar;
4. Bagi peneliti, sebagai bahan masukan peneliti untuk menjadi calon guru yang professional.

