

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha dasar 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, ilmu hidup, pengetahuan umum serta keterampilan yang diperlukan dirinya untuk masyarakat berdasarkan undang – undang. Pendidikan umumnya dibagi menjadi tahap seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan kemudian perguruan tinggi, universitas magang.

Pendidikan dasar adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan, membutuhkan sikap dasar yang diperlukan dalam masyarakat, serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah (Faud Ihsan 2013:22). Pendidikan dasar pada prinsipnya merupakan pendidikan yang memberikan bekal dasar bagi perkembangan kehidupan, baik untuk pribadi maupun untuk masyarakat. Karena itu, bagi setiap warga negara harus disediakan kesempatan untuk memperoleh pendidikan dasar.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan mata pelajaran yang didalamnya terdapat pembelajaran mengenai alam, benda-benda, gejala alam dan juga makhluk hidup. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari mulai SD, SMP, SMA.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial salah satu mata pembelajaran yang harus dikuasai oleh Peserta didik . Pembelajaran IPAS hendaknya bisa menambah rasa ingin tahu Peserta didik secara ilmiah. Hal ini akan membantu mereka mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam.

Tetapi pada kenyataannya tidak semua peserta didik menguasai kompetensi seperti yang diharapkan. Penguasaan konsep IPAS yang kurang ini disebabkan oleh kesulitan siswa dalam merespon pembelajaran yang diberikan oleh guru. Menurut (Immanuel, Sa, 2015) secara umum penyebab kesulitan pembelajaran IPAS ini disebabkan beberapa faktor, yaitu : (1). Faktor internal penyebab siswa sulit belajar IPAS adalah aspek minat, motivasi, rasa percaya diri, kebiasaan belajar, dan cita cita, (2). Faktor eksternal, lingkungan belajar mempengaruhi kesulitan belajar siswa yang termasuk dalam penyebab siswa sulit belajar IPAS adalah muatan materi dalam kurikulum IPAS. Peserta didik terkesan susah memahami materi tanpa adanya media, guru yang hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah.

Dalam hal ini para guru, khususnya yang mengajar IPAS di sekolah dasar, diharapkan mengetahui dan mengerti hakikat pembelajaran ilmu pengetahuan alam, sehingga guru tidak kesulitan dalam mendesain dan melaksanakan pembelajaran IPAS.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

Melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan dalam mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut memberikan motivasi pada peserta didik melalui pemanfaatan media yang tidak hanya ada di dalam kelas, akan tetapi juga yang ada di luar kelas, jika hal itu dimanfaatkan maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Ketidak tersediaan media pembelajaran, maka yang akan terjadi adalah guru akan mengalami kesulitan dalam mengajar, pembelajaran menjadi monoton dan siswa merasa bosan dengan apa yang diajarkan oleh guru.

Karena itulah media pembelajaran harus difungsikan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Dengan demikian semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa. Salah satu media yang dianggap menarik yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media *Wordwall*.

*Wordwall* berbasis AI adalah media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi kecerdasan buatan untuk meningkatkan pengalaman belajar. *Wordwall* berbasis AI dapat menganalisis kebutuhan pembelajaran siswa dan memberikan fitur yang disesuaikan. Ini sangat membantu guru membuat materi yang lebih relevan dan menarik bagi siswa. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian materi (Khairunnisa,

2022). Menurut Lesatari, (2021) *Wordwall* berguna sebagai sumber belajar, media, dan juga sebagai alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Game ini dapat digunakan melalui laptop atau smarthphone. Dalam aplikasi wordwall terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat siswa tertarik. Media pembelajaran *wordwall* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi (Sartika, 2017). Tersedianya fitur – fitur kuis pada *Wordwall* yang bisa dijadikan template untuk kita gunakan seperti wujud soal opsi ganda (*quiz*), misteri silang (*crossword*), memilah kartu ataupun mencocokkan gambar (*matching pairs*), memasang jawaban yang pas (*find the match*).

Game edukasi merupakan salah satu bentuk game yang memiliki konten dan lebih berfokus pada aktivitas belajar yang dikembangkan pada program pendidikan dan pelatihan (Hamari, et al., 2016). Hasil penelitian penggunaan game edukasi digital pada berbagai mata pelajaran telah mendapatkan fakta dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik diberbagai jenjang pendidikan. Maka dari itu game edukasi yang dimaksud peneliti adalah media *wordwall*. Media *wordwall* termasuk kedalam media interaktif yang dapat menumbuhkan daya tarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Media interaktif berupa media dengan layanan digital dengan system berbasis computer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, videa, audio.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Ibu/wali kelas IV SD N 57 Banda Aceh bernama Ibu Sri Hartati S.pd Pada tanggal 27 maret 2024 bertempat di sekolah, beliau mengatakan pada proses pembelajaran tidak ada

kendala ataupun halangan untuk mengajar siswa, hanya saja ada beberapa siswa yang sering kali bosan dalam belajar dan gemar bermain pada saat proses pembelajaran dilakukan, dalam pembelajaran biasanya guru menggunakan model pembelajaran seperti model pembelajaran berbasis PJBL (*Project Basic Learning*), Pendekatan kontekstual, dan metode ceramah, serta pada pembelajaran guru juga menggunakan media yang biasa digunakan yaitu pembelajaran dibuat didalam PPT, dan juga membuat video sendiri dengan menggunakan aplikasi media. Beliau mengatakan belum pernah menggunakan/memanfaatkan media AI seperti *Wordwall* berbasis game ini dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu peneliti ingin adanya perubahan dan perkembangan pada media pembelajaran agar siswa juga lebih bersemangat untuk melakukan proses belajar, peneliti ingin mengembangkan media *Wordwall* pada materi mengenal bagian tubuh-tumbuhan dan fungsinya, agar dapat membantu pembelajaran menjadi lebih kondusif dan efektif.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Pengembangan Media *Wordwall* Berbasis *Game* Edukasi Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SDN 57 Banda Aceh”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran belum pernah menggunakan media *Wordwall* berbasis game edukasi.
2. Pembelajaran tidak pernah menggunakan media berbasis AI

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka, dalam penelitian ini dibatasi hanya pada:

1. Pengembangan Media *Wordwall* Berbasis *Game* Edukasi.
2. Materi yang di pilih adalah materi mengenal tubuh – tumbuhan dan fungsinya pada Pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh.

### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media *Wordwall* berbasis game edukasi pada materi mengenal tubuh- tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh yang valid?
2. Bagaimana kepraktisan media *Wordwall* berbasis game edukasi pada materi mengenal tubuh- tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh?
3. Bagaimana keefektifan media *Wordwall* berbasis game edukasi pada materi mengenal tubuh- tumbuhan dan fungsinya di kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah;

1. Untuk mengetahui kevalidan media *Wordwall* berbasis game edukasi pada
2. materi mengenal tubuh-tumbuhan dan fungsinya siswa kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh yang telah dikembangkan.

3. Untuk melihat kepraktisan media *Wordwall* berbasis game edukasi pada materi mengenal tubuh-tumbuhan dan fungsinya siswa kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh
4. Untuk Melihat keefektifan media *Wordwall* pada materi tubuh – tumbuhan dan fungsinya siswa kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh.

### **I.6 Manfaat Penelitian**

Dari penelitian ini, penulis mengharapkan tulisan ini dapat bermanfaat, yaitu:

1. Bagi siswa,

Penelitian ini dapat menghasilkan bahan ajar berupa media *wordwall* berbasis game edukasi yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi mengenal bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya secara mandiri dan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam mempelajari materi tersebut.

2. Bagi guru,

Penelitian ini dapat menjadi alternatif bahan ajar berupa media *wordwall* yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi mengenal bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya sesuai dengan kurikulum yang berlaku dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa.

3. Sekolah

Dapat menjadi tambahan wawasan dan sumbangan pemikiran yang berguna untuk peningkatan mutu pembelajaran di sekolah yang bersangkutan.

4. Bagi peneliti lain

Memberi informasi tentang perkembangan media *wordwall* dan menjadi beban Acuan dalam mengembangkan media *Wordwall* selanjutnya.