

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia saat ini mengalami kemajuan yang pesat. Kemajuan pendidikan di Indonesia sudah pasti tidak luput demi mencerdaskan anak-anak bangsa. Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang (Sidiknas, 2023). Maka dari itu, demi mencerdaskan anak bangsa pendidikan di Indonesia dari tahun ke tahun terus ditingkatkan kualitasnya.

Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia tidak hanya dalam hal administratif saja tetapi juga dengan meningkatkan kualitas guru dari segi intelektual dan juga mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran. Salah satu hal yang sekarang ini dilakukan untuk mengembangkan kreatifitas guru dalam mengajar adalah dengan membuat media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat atau perantara sebagai penyampai pesan/informasi dalam proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran (Anugrah dkk., 2022).

Media pembelajaran saat ini sangatlah dibutuhkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang variatif. Sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, media pembelajaran juga mulai dibuat dengan

memanfaatkan teknologi yang ada. Hal tersebut biasa disebut dengan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital adalah perpaduan dari beberapa media yang ada, seperti teks, gambar, video, audio yang disajikan dalam satu bentuk pembelajaran (Okra & Novera, 2019). Media digital saat ini sangat bermacam-macam, dapat diakses secara *online* maupun *offline*.

Salah satu media digital yang dapat diakses secara *online* adalah media dengan basis *web wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi berbasis *web* yang disajikan dalam bentuk permainan bertujuan untuk mengikut sertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei (Purnamasari dkk., 2022). *Wordwall* merupakan sebuah platform digital berbasis *website* yang dapat dijadikan wadah oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Aeni dkk., 2022). Jadi media *wordwall* dapat digunakan untuk menciptakan suatu variasi dalam pembelajaran supaya tidak terkesan monoton.

Menurut Gamayanati dalam (Aeni dkk., 2022) *wordwall* dirancang untuk membuat permainan pembelajaran berbasis kuis yang dapat membantu guru mengukur pemahaman siswa terhadap materi. Siswa akan mudah memahami suatu materi dengan pembelajaran yang variatif dan tidak membosankan salah satunya dengan *wordwall*. Pemahaman siswa adalah seberapa besar siswa mampu memahami makna atau konsep, situasi, dan fakta yang diketahuinya serta menyajikannya secara sistematis dalam bentuk lain (Sugiarto dkk., 2018). Memahami suatu materi merupakan bekal awal bagi siswa supaya dapat mengeksplor hal-hal baru dalam materi yang diajarkan.

Media *wordwall* dapat digunakan dalam pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Berdasarkan Lampiran Permendiknas nomor 22 tahun 2006, Mata pelajaran IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Hal tersebut memungkinkan guru untuk membuat suatu media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi saat pembelajaran berlangsung. Indikator pemahaman yang dimaksud adalah menerjemahkan, menginterpretasikan dan mengekstrapolasi (Sanjaya, 2008). Menterjemahkan yang dimaksud bukan hanya pengalihan bahasa satu ke bahasa yang lain tetapi juga dari konsepsi abstrak ke model simbolik. Menginterpretasikan lebih luas dari menerjemahkan karena menginterpretasikan merupakan kemampuan untuk mengenal atau memahami ide-ide utama suatu komunikasi. Sedikit berbeda dengan dua hal sebelumnya, mengekstrapolasi menuntut kemampuan intelektual yang diharapkan mampu melihat dibalik yang tertulis dan dapat menggambarkan sebuah konsentrasi pada permasalahan tersebut.

Berdasarkan analisis hasil observasi dan studi dokumentasi serta wawancara dengan guru kelas VI MI Muhammadiyah 02 Solokuro pada tanggal 10 Oktober 2023 terkait ketercapaian tujuan pembelajaran yang di laksanakan khususnya pada pelajaran IPA, bahwa penggunaan media pembelajaran belum optimal serta kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Siswa juga kurang memahami materi

tata surya dalam mata pelajaran IPA, kurang dapat menjelaskan materi tata surya, dan kurang dapat membedakan benda-benda yang ada dalam tata surya. Pengembangan media pembelajaran juga belum menggunakan media digital. Pengembangan media game dalam bentuk digital belum pernah dikembangkan. Sehingga 67 % pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA masih kurang dan belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah sebesar 70. Dikarenakan siswa cenderung bosan dalam pembelajaran karena kurang bervariasi media yang digunakan.

Penggunaan media *wordwall* dapat menjadi salah satu solusi dalam membantu proses pembelajaran supaya lebih menyenangkan. *Wordwall* merupakan salah satu *website* game edukasi yang dapat diakses di *smartphone* atau laptop. Game edukasi berbasis *web wordwall* pengembangannya praktis, valid dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas (Putri & Hamimah, 2023). Tidak hanya di dalam kelas, media game edukasi berbasis *web wordwall* ini juga dapat digunakan di luar kelas karena dapat diakses menggunakan *smartphone*. Mengingat peserta didik di zaman sekarang ini suka bermain game yang ada di *smartphone*, maka menciptakan media yang dapat diakses kapan saja melalui teknologi, akan memudahkan siswa untuk belajar dimana saja dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fajarianti & Zuhdi (2023) bahwa penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran IPA materi Sistem Peredaran Darah Manusia mempunyai

kevalidan media sebesar 83,5 % dan validasi media sebesar 84,4 % dengan kriteria sangat valid, kepraktisan sebesar 88,6 % dengan kriteria sangat praktis, uji coba produk sebesar 93,7 % dan keefektifan media sebesar 91%, maka media *wordwall* dapat dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian terdahulu dari Dwi Rochmada (2022) penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran IPS mendapatkan hasil uji validasi media sebesar 89,3 %, uji validasi materi sebesar 88 % dan uji coba media pada peserta didik sebesar 83,5 %, maka media *wordwall* dikatakan layak dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian lain pada media *wordwall* dengan materi bilangan ganjil genap mata pelajaran matematika mendapatkan hasil validasi media sebesar 87,5 %, validasi materi sebesar 88 % serta angket peserta didik sebesar 97% dan media *wordwall* dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran (Sudarsono & Mulyani, 2021). Sehingga media game edukasi berbasis *web wordwall* dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran (Oktariyanti dkk., 2021).

Berdasarkan penelitian di atas, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran game edukasi berbasis *web wordwall* pada mata pelajaran IPA. Media pembelajaran yang dibuat peneliti dapat diakses dimana saja dan kapan saja serta diakses secara *online*. Perbedaannya dengan penelitian terdahulu, media ini di buat untuk materi tata surya dan ditujukan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Web**

Worldwall Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar". Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan terhadap pengembangan media game edukasi berbasis *web wordwall* pada mata pelajaran IPA materi Tata Surya di Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, dapat diturunkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana validitas pengembangan media game edukasi berbasis *Web Wordwall* untuk meningkatkan pemahaman materi siswa pada mata pelajaran IPA kelas VI di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media game edukasi berbasis *Web Wordwall* untuk meningkatkan pemahaman materi siswa pada mata pelajaran IPA kelas VI di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media game edukasi berbasis *Web Wordwall* untuk meningkatkan pemahaman materi siswa pada mata pelajaran IPA kelas VI di Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui validitas pengembangan media game edukasi berbasis *Web Wordwall* untuk meningkatkan pemahaman materi pada mata pelajaran IPA kelas VI di Sekolah Dasar.
2. Mengetahui kepraktisan pengembangan media game edukasi berbasis *Web Wordwall* untuk meningkatkan pemahaman materi pada mata pelajaran IPA kelas VI di Sekolah Dasar.
3. Mengetahui keefektifan pengembangan media game edukasi berbasis *Web Wordwall* untuk meningkatkan pemahaman materi pada mata pelajaran IPA kelas VI di Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Dengan media game edukasi *Wordwall* dalam pembelajaran IPA materi Tata Surya di MI Muhammadiyah 02 Solokuro, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran, selain itu media ini juga dapat menjadi penolong rasa bosan siswa karena kurangnya variasi media dalam pembelajaran dan juga kebosanan ketika berada di rumah.

2. Bagi Guru

Media game edukasi *wordwall* oleh guru dapat dimanfaatkan sebagai pilihan media saat pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

3. Bagi Sekolah

Pengembangan media ini mampu menambah variasi media yang ada di sekolah yang sebanding dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dan mampu memberikan motivasi untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang cocok dengan materi dan kepribadian siswa.

4. Bagi Peneliti

Pengembangan media ini dapat membagikan pengalaman yang baru dan wawasan untuk mengembangkan media yang cocok dengan pembelajaran dan karakter siswa yang dapat berguna di dunia kerja nantinya.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut :

1. Media Game Edukasi *Wordwall* hanya dikembangkan pada materi Tata Surya kelas VI Mata Pelajaran IPA.
2. Media Game Edukasi *Wordwall* untuk Mata Pelajaran IPA materi Tata Surya hanya dikembangkan di sekolah MI Muhammadiyah 02 Solokuro.

3. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*)
4. Media Game Edukasi *Wordwall* mendukung penilaian pengetahuan yang dimiliki siswa setelah mempelajari materi menggunakan Media Game Edukasi *Wordwall*.