

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah proses yang disadari dan dirancang sistematis agar dapat menciptakan sebuah suasana pembelajaran yang mendukung. Dalam lingkungan tersebut, peserta didik harus dapat untuk aktif dalam pengembangan potensi yang dimiliki dari dirinya. Pendidikan sendiri ada untuk dapat membangun individu yang didalamnya terdapat sebuah nilai spiritual, keagamaan, kemampuan dalam mengendalikan diri, integritas, budi pekerti, kecerdasan, dan tentunya keterampilan penting yang berguna bagi dirinya sendiri ataupun pada kehidupan sosial (Pendidikan, 2022).

Untuk memahami pendidikan secara mendalam, perlu mengenali dua istilah utama dalam kajian ini, yaitu pedagogi dan pedagoik. Sekilas tampak serupa, namun memiliki makna berbeda. Kata “pedagogi” diartikan sebagai pendidikan itu sendiri, sementara “pedagogik” lebih merujuk pada ilmu atau studi tentang pendidikan. Kata “pedagogos” yang menjadi akar dari istilah pedagogi dalam bahasa Yunani awalnya bermakna "pelayan", namun lambat laun berkembang menjadi makna yang lebih luhur, yaitu sebagai profesi mulia yang membimbing anak-anak menuju kemandirian

dan tanggung jawab yang lebih besar dalam hidup (Al Firman & Yakobus Ndona, 2024).

Pendidikan dalam pengertian luas mencakup seluruh proses belajar yang berlangsung seumur hidup. Artinya, segala bentuk interaksi, pengalaman, dan pengaruh dari lingkungan dapat menjadi bagian dari proses pendidikan, tak terbatas pada ruang kelas atau institusi formal semata. Konsep ini dikenal juga sebagai long life education, di mana kegiatan mengajar dan belajar bisa terjadi kapan saja dan di mana saja, selama memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan individu (Silaban et al., 2023).

Berdasarkan pendapat Hamalik, media sebagai bentuk pembelajaran difungsikan untuk menjadi alat ataupun teknik yang berfungsi memperlancar sebuah komunikasi dan dapat memberikan penguatan pada hubungan interaktif diantara guru serta siswa yang terjadi pada saat proses pendidikan sedang berlangsung. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan media terdapat peran yang sangat besar untuk dapat membantu proses keberhasilan dari belajar mengajar. Keberadaan media turut menunjang kelancaran proses transfer pengetahuan antara guru dan siswa. Dengan bantuan media, berbagai bentuk variasi dalam pembelajaran dapat dengan mudah diwujudkan (Suparlan, 2024).

Minat belajar siswa pun dapat tumbuh dengan dukungan penggunaan media pembelajaran. Media ini mampu mendorong siswa

menjadi lebih aktif dan imajinatif selama kegiatan belajar berlangsung. Pemahaman terhadap materi menjadi lebih mudah, dan kesiapan siswa dalam belajar turut meningkat. Saat materi pelajaran disampaikan melalui media yang tepat, motivasi siswa pun meningkat, dan keterlibatan mereka menjadi lebih besar, selama jenis media yang digunakan sesuai dengan topik yang dibahas (Andriani et al., 2020).

Media adalah sarana tepat dalam memberikan penyampaian sebuah informasi dan pesan. Ketika media dipakai pada konteks pendidikan terutama pembelajaran, maka pada akhirnya dapat digolongkan sebagai media pendidikan. Oleh karena itu, kehadiran media dalam aktivitas belajar mengajar menjadi sesuatu yang tak terelakkan. Media juga berperan dalam membentuk kemandirian siswa serta mendorong mereka untuk meningkatkan bentuk tanggung jawab terhadap proses pembelajaran yang dilakukan. Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat yang membawa informasi pembelajaran dan dapat dimanfaatkan dalam penyampaian materi (Az-Zahro et al., 2024).

Secara sederhana, media adalah perangkat penyampai komunikasi. Sebuah media dikatakan sebagai media pendidikan jika digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi. Tanpa keberadaan media, koordinasi kegiatan pembelajaran akan sulit dilakukan. Media memiliki peran penting karena bisa digunakan di seluruh level pendidikan dan dalam berbagai jenis kegiatan pembelajaran. Dilain sisi, media juga dapat memudahkan peserta didik untuk dapat melihat aspek pembelajaran

berdasarkan pada perspektif yang memiliki jangka panjang. Media pembelajaran ialah alat yang memuat pesan instruksional yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Andriani et al., 2020).

Media pembelajaran merupakan instrumen bantu bagi guru agar proses belajar dapat berjalan secara efektif. Guru dituntut untuk mengembangkan media ini sebagai bagian dari perangkat pembelajaran yang berfungsi untuk dapat melakukan kemudahan pada penyampaian materi oleh guru. Penerapan media dalam kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan semangat, menumbuhkan minat baru, dan menambah motivasi belajar siswa. Jika penyampaian materi berjalan dengan baik, maka siswa akan lebih mudah dalam memecahkan persoalan yang mereka hadapi (Sugiantara et al., 2024).

Bentuk dari media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu Wordwall, yaitu aplikasi interaktif yang memungkinkan siswa melakukan evaluasi secara daring secara menyenangkan (Kusuma & Fadiana, 2024). Wordwall bisa digunakan oleh guru dan murid sebagai sarana pembelajaran, referensi materi, dan juga alat evaluasi. Aplikasi ini menyediakan berbagai template permainan edukatif yang dibuat oleh para pendidik, sehingga dapat merangsang kreativitas pengguna baru. Platform ini juga memungkinkan pembuatan aktivitas berbasis kuis secara menarik dan menyenangkan. Selain itu, Wordwall dapat digunakan dalam merancang serta merevisi instrumen evaluasi (Karwanto, 2023).

Alasan pemilihan Wordwall dalam penelitian ini adalah karena platform tersebut menyediakan berbagai macam bentuk permainan edukatif, seperti adanya penggunaan kuis, permainan pencocokan pasangan, teka-teki silang, roda acak, dan pilihan benar-salah. Selain itu, Wordwall menyediakan fitur leaderboard yang menampilkan peringkat siswa serta kesalahan dalam menjawab setiap soal, disertai persentase yang menunjukkan tingkat kesulitan dari soal yang diberikan (Adabiah, 2024). Penelitian sebelumnya oleh (Nadia, 2022), yang meneliti dampak penggunaan Wordwall di jenjang sekolah dasar menunjukkan bahwa media ini berpengaruh terhadap hasil belajar. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, baik saat diskusi kelompok maupun presentasi di depan kelas, dan juga mendorong terbentuknya kerja sama antar siswa.

Dengan pilihan permainan yang variatif seperti penggunaan kuis, adanya teka-teki, tebak-tebakan, persamaan kata, roda acak, serta permainan benar atau salah, Wordwall memiliki banyak keunggulan yang menjadikannya pilihan utama dalam penelitian ini. Media ini juga dilengkapi dengan sistem evaluasi yang memberikan data kesalahan dan nilai persentase untuk mengetahui soal mana yang paling mudah dan paling sulit (Pradesta, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas V yang bernama Ibu Listia Kurniati S.Pd di SDN Sidamulya pada tanggal 28 November 2024 mengatakan bahwa di SD Negeri Sidamulya khususnya di

kelas lima untuk penggunaan media pembelajaran interaktif di SDN Sidamulya masih kurang sehingga hasil belajar siswa masih rendah dari KKTP 75 nilai rata-rata siswa belum mencapai KKTP berdasarkan rekap nilai siswa, guru kelas V ini sudah menerapkan media interaktif tetapi tidak selalu atau jarang menggunakan media pembelajaran digital lebih sering menggunakan buku paket dan buku LKS pada saat pembelajaran, media digital yang pernah digunakan seperti youtube, dan quiziz untuk media interaktif yang lain belum pernah di coba diterapkan pada saat pembelajaran.

Penerapan media interaktif di SDN Sidamulya masih kurang karena masih terbatasnya jumlah fasilitas di sekolah seperti lcd, proyektor sekolah dan laptop yang terbatas. Guru dikelas V lebih sering menggunakan teknik tradisional seperti metode ceramah kepada siswa, guru masih kurang memanfaatkan sarana dan prasarana disekolah. Media pembelajaran yang tersedia masih kurang interaktif atau menarik dan pada pengajarannya masih monoton sehingga siswa cenderung bosan dan kurang menarik bagi siswa.

Metode pembelajaran yang tidak melibatkan elemen interaktif dan menyenangkan dapat menyebabkan kurangnya keterlibatan aktif siswa yang penting untuk pemahaman dan penguasaan materi. Kendala yang sering terjadi pada saat menggunakan media digital yaitu koneksi internet yang lumayan susah dan keterbatasan jumlah laptop yang dimiliki sekolah. Pada saat pembelajaran masih ada beberapa siswa yang dalam pemahaman

konsep materi masih belum paham apa yang disampaikan oleh guru karena dalam proses belajar mengajar guru lebih sering menerapkan metode konvensional dengan menggunakan buku LKS dan buku paket, siswa juga cenderung pasif jika guru menjelaskan dengan metode ceramah, mereka lebih cepat bosan, kurang terlibat dalam proses pembelajaran dan kurang tertarik pada materi yang dijelaskan sehingga mengakibatkan rendahnya pemahaman siswa dan rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS di kelas V.

Kegiatan ekonomi merupakan bagian penting dari kurikulum kelas lima. Isinya membahas sejumlah gagasan mendasar terkait jenis-jenis usaha dan aktivitas ekonomi seperti agraris, peternakan, perikanan, pertambangan, perdagangan, perindustrian. Namun, karena materi ini diajarkan menggunakan pendekatan tradisional, masalah pembelajaran sering kali terjadi. Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi dan terlibat, yang pada akhirnya dapat berdampak pada pemahaman dan tujuan pembelajaran mereka.

Pembelajaran yang monoton dapat mengurangi daya tarik siswa terhadap materi yang diajarkan. Ketika siswa hanya berperan sebagai pendengar yang pasif tanpa adanya kesempatan untuk berinteraksi atau berpartisipasi aktif, mereka cenderung kehilangan fokus dan merasa bosan. Selain itu, siswa yang bosan cenderung tidak terlibat secara emosional maupun intelektual dalam pembelajaran. Akibatnya hasil belajar siswa cenderung rendah dan belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan

pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan. Di sisi lain kelas V memiliki karakteristik senang bermain dan belajar melalui aktivitas yang melibatkan visual serta interaktivitas. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis digital menawarkan berbagai fitur interaktif yang dapat menyesuaikan dengan gaya belajar siswa.

Merujuk pada hasil studi oleh (Mi et al., 2024) pengembangan media Wordwall dengan pendekatan mind mapping pada pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa dari aspek tampilan, media ini menghadirkan huruf-huruf berwarna, gambar pada kartu yang sangat jelas, serta termasuk dalam kategori media visual. Kelayakan media diuji melalui proses validasi sebagai langkah awal sebelum uji coba, yang melibatkan tiga validator. Hasilnya: ahli media memberikan nilai rata-rata 93,75%, ahli materi memberikan 100%, dan ahli pembelajaran juga memberikan 100%. Rata-rata keseluruhan adalah 97,92%, yang didalamnya menghasilkan data bahwa media ini valid dan layak digunakan. Rata-rata keseluruhan nilai respon mencapai 99,48% yang masuk dalam kategori “sangat setuju”. Dengan demikian, kesimpulannya Wordwall sangat efektif dan menarik untuk dipakai dalam sebuah pembelajaran.

Penelitian oleh (Suryani et al., 2024) mengadopsi pendekatan research and development (R&D) dengan melibatkan 11 peserta didik sebagai subjek. Proses dalam melakukan pengembangan pada media

pembelajaran dapat berdasarkan pada tahapan model ADDIE, dimana terdapat Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data mencakup dokumentasi, angket validasi, serta kuesioner tanggapan dari siswa. Berdasarkan pada hasil analisis, media pembelajaran interaktif berbasis web dengan platform Wordwall yang diterapkan pada mata pelajaran IPAS menunjukkan bahwa topik Sejarah Kerajaan di Indonesia mendapatkan validasi rata-rata 86,2% (kategori sangat valid). Respon siswa terhadap kepraktisan media ini mencapai 88,15%, menunjukkan media tersebut sangat mudah digunakan dalam praktik pembelajaran.

Penelitian (Anugrah et al., 2022) mengembangkan media pembelajaran Wordwall dalam bentuk permainan edukatif untuk mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil validasi, penilaian dari pakar media menunjukkan rata-rata skor sebesar 86%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, evaluasi oleh ahli materi menghasilkan nilai sebesar 96%, juga tergolong sangat layak. Berdasarkan dalam uji coba tahap I dengan kelompok kecil, diperoleh hasil 96% yang berada dalam kategori sangat baik. Berikutnya, pada uji coba tahap II, persentase meningkat menjadi 98%, termasuk ke dalam kategori sangat layak. Berdasarkan itu, Wordwall berbasis game edukatif dinilai cocok dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS.

Perkembangan teknologi juga membuka peluang dalam meningkatkan mutu pembelajaran melalui pemanfaatan media digital.

Wordwall menjadi salah satu aplikasi yang menyediakan berbagai aktivitas belajar interaktif, seperti kuis, teka-teki, dan permainan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menggunakan media Wordwall sebagai sarana untuk mendorong peningkatan prestasi belajar siswa pada jenjang sekolah dasar, peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Materi Kegiatan Ekonomi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, dapat teridentifikasi sejumlah permasalahan yang muncul:

1. Keterlibatan dan semangat siswa dalam proses pembelajaran biasanya menurun ketika melalui pendekatan ceramah dan buku teks yang biasanya membosankan dan tidak menarik.
2. Media pembelajaran yang tersedia saat ini kurang interaktif atau menarik sehingga kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.
3. Siswa sering merasa bosan dengan metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks tanpa elemen interaktif.
4. Guru belum optimal dalam memanfaatkan teknologi berbasis digital untuk mendukung proses pembelajaran.

5. Metode pembelajaran yang tidak melibatkan elemen interaktif dan menyenangkan dapat menyebabkan kurangnya keterlibatan aktif siswa yang penting untuk pemahaman dan penguasaan materi.
6. Penggunaan media digital sering terkendala dengan akses internet di sekolah yang terbatas atau tidak stabil.

C. Pembatasan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah yang telah dijelaskan, penting untuk membatasi ruang lingkup penelitian, antara lain:

1. Fokus pada media pembelajaran wordwall tanpa memperluas ke platform atau metode digital lainnya.
2. Media yang dikembangkan akan difokuskan pada materi kegiatan ekonomi yang diajarkan di kelas V khususnya konsep-konsep seperti agraris, peternakan, perikanan, pertambangan, perdagangan, perindustrian.
3. Penelitian ini akan dibatasi pada penerapan media pembelajaran di lingkungan sekolah dasar khususnya di kelas V.
4. Penelitian akan membatasi analisis pada interaksi dan keterlibatan siswa dengan aktivitas yang dirancang menggunakan wordwall.
5. Evaluasi akan difokuskan pada efektivitas media pembelajaran Wordwall terhadap materi kegiatan ekonomi dan tidak mencakup aspek lain seperti efektivitas umum alat bantu agar di seluruh mata pelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, maka penulis merumuskan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis wordwall pada materi kegiatan ekonomi kelas V?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran digital berbasis Wordwall pada materi kegiatan ekonomi kelas V?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran digital berbasis Wordwall pada materi kegiatan ekonomi kelas V menurut penilaian guru dan respon siswa?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi kegiatan ekonomi kelas V?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis wordwall pada materi kegiatan ekonomi kelas V.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran digital berbasis Wordwall pada materi kegiatan ekonomi kelas V.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran digital berbasis Wordwall pada materi kegiatan ekonomi kelas V menurut penilaian guru dan respon siswa.

4. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi kegiatan ekonomi kelas V.

F. Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis:

1. Dapat memperkaya pemahaman tentang bagaimana media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Wordwall, dapat meningkatkan efektivitas belajar pada materi ekonomi.
2. Memberikan kontribusi pada literatur tentang pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam konteks materi kegiatan ekonomi.
3. Menyediakan data empiris untuk menilai efektivitas teori pembelajaran aktif yang didorong oleh penggunaan media interaktif.

B. Manfaat Praktis:

1. Menyediakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi kegiatan ekonomi.
2. Memberikan panduan praktis bagi pengembang media pembelajaran lainnya dalam merancang dan menggunakan alat berbasis Wordwall.
3. Memudahkan guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, sehingga dapat membuat materi lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

4. Menyediakan contoh penerapan teknologi yang dapat diadaptasi untuk berbagai materi dan tingkat pendidikan, memperluas penggunaan teknologi dalam pendidikan.

G. Spesifikasi Produk

1. Media interaktif berbasis Wordwall dengan variasi format permainan seperti kuis, match-up, word search, atau true or false.
2. Media yang telah dikembangkan dapat diakses melalui <https://wordwall.net> dengan berbagai macam game edukasi yang dapat diakses oleh guru dan siswa untuk pembelajaran.
3. Media interaktif berupa kuis game yang dapat dioperasikan oleh guru dan siswa dengan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembelajaran
4. Hasil dari media dapat menghasilkan latihan soal atau kuis berbentuk game dalam bentuk website.
5. Media ini dapat dioperasikan menggunakan laptop atau HP dan dihubungkan dengan proyektor LCD untuk ditampilkan di kelas saat pembelajaran.