

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran memiliki beberapa macam, yaitu media animasi, audio visual, dan sebagainya (Khomaidah & Harjono, 2019). Salah satu media pembelajaran digital yang kini banyak digunakan oleh guru adalah media berbasis *Wordwall*, yaitu platform interaktif yang memungkinkan penyajian materi secara menarik melalui berbagai bentuk permainan edukatif. Penggunaan media pembelajaran seperti *Wordwall* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik, sekaligus memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan.

Menurut Sadiman dkk. (2011), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa dalam kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Heinich et al., 2002) yang menyatakan bahwa *Instructional media are the physical means through which instruction is presented to learners.* "Artinya, media instruksional merupakan sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan instruksi kepada peserta didik.

Dalam konteks pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah (MI), khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV, media berbasis *Wordwall* sangat relevan untuk digunakan. Materi “Keberagaman Budaya di Indonesia” membutuhkan pendekatan yang menarik dan kontekstual, sebab kontennya bersifat eksploratif. Media pembelajaran yang interaktif dapat membantu peserta didik yang berada dalam tahap operasional untuk memahami informasi secara visual dan kinestetik

Penelitian oleh Yusuf & Widyaningrum (2021) menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa SD, terutama jika dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam studi internasional, (Clark & Mayer, 2016) menegaskan bahwa *people learn more deeply from words and pictures than from words alone,* yang mendukung pentingnya visualisasi dalam proses pembelajaran.

Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor penting dalam dunia pendidikan. Dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, disebutkan bahwa pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian.

Menurut Gegne' dan Briggs (dalam Arsyad, 2015) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang interaktif, terdiri dari antara lain tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, computer. Media pembelajaran sangat membutuhkan kreativitas yang tinggi dari pengembangnya. Berdasarkan hal tersebut, pendidik ataupun peserta didik disekolah dasar sangat membutuhkan inovasi media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu produk teknologi yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran adalah komputer

Salah satu mata pelajaran yang mengalami perubahan nama setelah diterapkannya Kurikulum Merdeka adalah IPAS, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Pada Kurikulum 2013, mata pelajaran ini dikenal sebagai IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Namun, dalam Kurikulum Merdeka, kedua mata pelajaran tersebut digabung menjadi satu. IPAS mengkaji makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan rasa ingin tahu untuk

mengeksplorasi fenomena di sekitar mereka, serta berperan aktif dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan sumber daya di lingkungan mereka dengan baik. (Azzahra et al., 2023)

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) dalam arti singkat adalah dasar dari ilmu sosial, ilmu sosial ini membahas tentang kehidupan masyarakat dan budaya masyarakat yang tujuannya untuk membahas dan menyelesaikan permasalahan masyarakat. Ilmu pengetahuan sosial ini dipengaruhi oleh jenjang pendidikan dan jenjang kognitif, di Indonesia sendiri ilmu pengetahuan sosial (IPS) mengembangkan dalam social studies meliputi ilmu ekonomi, sejarah, geografi, sosiologi, politik, hukum dan pendidikan kewarganegaraan.

Budaya adalah salah satu pembahasan dalam ilmu pengetahuan sosial (IPS) lebih spesifiknya adalah materi keberagaman budaya. Materi keberagaman budaya ini jelas memiliki tujuan yang sesuai dengan tujuan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yaitu mengingatkan manusia sebagai makhluk yang memiliki budaya. Materi keberagaman budaya pada sekolah dasar sangat penting diajarkan karena materi ini adalah dasar untuk mengenalkan bahwasannya mereka adalah makhluk yang memiliki budaya dan harus saling menghormati budaya yang lain. Memahami sebuah materi keberagaman budaya ini sangatlah tidak mudah karena siswa disekolah dasar adalah siswa yang masih berpikir secara konkret

Pada pembelajaran IPAS materi Keberagaman budaya di Indonesia yang membutuhkan visualisasi yang menarik bagi siswa terutama dalam proses pembelajaran, Salah satu cara untuk mengatasi hal ini adalah dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbentuk kuis online dengan gambar dan musik yang banyak dikembangkan pada saat sekarang ini. Hal ini terbukti dengan kegiatan yang dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Jakarta, dimana guru-guru menyampaikan bahwa mereka membutuhkan banyak pengetahuan tentang berbagai aplikasi dalam proses pembelajaran (Sari & Zulfadewina, 2020)

Seorang guru juga harus memiliki strategi belajar mengajar yang tepat, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, salah satu di antaranya adalah pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Penulis berpendapat bahwa penyajian materi, pemilihan media dalam proses pembelajaran IPAS sangat penting dalam menarik minat dan perhatian siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan mendapatkan informasi (Kustina, dkk. 2021:4)

Penggunaan media *e-learning* dapat menggunakan berbagai aplikasi seperti, *Wordwall*, *Quizizz*, *Kahoot*, *Google Form*, dan lain-lain. Aplikasi yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan *Wordwall*. *Wordwall* merupakan situs pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan (Agusti & Aslam, 2022). Keunggulan dari aplikasi ini adalah tersedianya berbagai template kuis dalam bentuk permainan, hal ini dapat meningkatkan minat siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media *Wordwall* dapat menghidupkan suasana kelas dan meningkatkan semangat belajar siswa, mendorongnya menciptakan suasana belajar yang menarik. Dalam lingkungan belajar yang menyenangkan ini diharapkan hasil belajar siswa akan terpengaruh secara positif (Hasanah et al., 2024)

Wordwall dipilih karena memiliki banyak kelebihan di antaranya adalah banyak jenis permainan yang bisa digunakan seperti kuis (quis), teka-teki silang (crossword), mencari padanan (find the match), roda acak (random wheels), benar atau salah (true or false) dan lain sebagainya. Hasil penelitian (Hasanah et al., 2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat suasana kelas menjadi lebih hidup.

Dalam hal ini pendidik sangat mendukung dengan adanya media pembelajaran berbasis *Wordwall* untuk kelas IV

MI agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Materi yang digunakan didalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* ini ialah tentang keberagaman budaya di wilayah Indonesia. Seperti kita ketahui, keberagaman budaya diwilayah Indonesia sangatlah beragam, Indonesia memiliki 38 provinsi dimana masing-masing provinsi memiliki ciri khas kebudayaannya sendiri, diantaranya; pakaian adat, tari tradisional, alat musik tradisional, senjata tradisional dan rumah adat dari masing-masing daerah. Kata Keragaman Budaya di Indonesia bukanlah suatu hal yang baru, seperti yang telah disebutkan dalam Al-Quran surah Al-Hujurat ayat 13:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ (١٣)

Artinya: “*Hai manusia, sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan dan menjadikan kamu berbangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal.*” (Q.S. Al-Hujurat ayat 13)

Berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti di MIN 2 Kota Bengkulu, yaitu: (1) Pendidik telah menganal teknologi namun, pendidik belum mencoba menggunakan media berbasis *Wordwall* untuk kelas IV SD/MI, (2) Buku paket dan LKS menjadi sumber satu-satunya dalam

pembelajaran, (3) Pendidik menggunakan metode ceramah tanpa dibantu oleh media pembelajaran, (4) Peserta didik menganggap materi yang diajarkan cukup banyak, sehingga membuat peserta didik merasa bosan, (5) Dalam proses pembelajaran, peserta didik menginginkan media pembelajaran yang lebih menarik, dan interaktif agar menjadi menyenangkan dan mudah dipahami.

Hal ini merupakan salah satu masalah penting untuk didiskusikan mengingat kondisi yang ada pada madrasah di Indonesia saat ini, yaitu tentang kesadaran akan pentingnya teknologi, karena teknologi berperan penting di era global saat ini, akses informasi dan teknologi komunikasi menjadi begitu vital bagi kesuksesan sebuah lembaga adaptasi terhadap budaya yang berbeda-beda. (Lubis & Nuriadin, 2022)

Maka dari itu pengembangan media pembelajaran ini akan difokuskan pada media berbasis website *Wordwall*. Website *Wordwall* dapat mengantarkan siswa untuk mengetahui bagaimana materi keberagaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia. Materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia yang dikembangkan dalam website *Wordwall* ini terdiri beberapa keanekaragaman yang terdapat pada masing-masing wilayah di Indonesia, diantaranya yaitu, rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, alat musik tradisional, dan tarian tradisional yang

tercakup pada mata pelajaran IPAS kelas IV yaitu materi Keragaman Budaya dan Bangsa di Wilayah Indonesia.

Setelah penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, masih banyak pendidik di sekolah dasar yang kurang variatif dan inovatif dalam menggunakan media dan model pembelajaran yang tepat dan efektif sehingga, pelajaran tersebut membuat peserta didik merasa bosan pada saat proses pembelajaran, dari pada itu diharapkan, media pembelajaran *Wordwall* pada materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan wibesite *Wordwall* yang akan dikembangkan mampu membantu peserta didik lebih tertarik saat belajar materi keberagaman dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika yang artinya berbeda-beda namun tetap satu jua. Harapan adanya media pembelajaran berbasis webside pada materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia menggunakan *Wordwall* ini, peserta didik tak hanya sekedar memahami isi materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia, namun juga dapat bersyukur kepada Tuhan YME.

Penulis menyampaikan gagasan dan berinisiatif untuk mengembangkan bahan ajar sebagai media pembelajaran. Gagasan ini diwujudkan dalam bentuk penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuann Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu”

B. Identifikasi Masalah

1. Pendidik telah menganal teknologi namun, pendidik belum mencoba menggunakan media berbasis *Wordwall* pada materi keragaman budaya di Indonesia di kelas IV SD/MI
2. Buku paket dan LKS menjadi sumber satu-satunya dalam pembelajaran.
3. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menginginkan media pembelajaran yang lebih menarik, dan interaktif khususnya pada materi keragaman budaya di Indonesia yang tercakup dalam mata pelajaran IPS agar menjadi menyenangkan dan mudah dipahami.

C. Batasan Masalah

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall*
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu
3. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi keberagaman budaya di Indonesia kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu
2. Bagaimana respons peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi

keberagaman budaya di Indonesia kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu?

3. Bagaimana Efektifitas media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi keberagaman budaya di Indonesia kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu?

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berbentuk website yang dapat diakses di laptop atau Gadget secara online menggunakan google sites dan *Wordwall*. Media ini juga disesuaikan dengan materi keberagaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia.
2. Pengembangan media interaktif ini memiliki nama media “Keberagaman Budaya” yang di dalamnya memiliki bagian sebagai berikut:
 - a. Media utama berupa menu beranda google sites dengan jenis ikon yang menarik.
 - b. Di dalam google sites terdapat petunjuk penggunaan media, uraian singkat materi; tujuan pembelajaran, materi bacaan, soal pre-test, soal post-test, permainan yang terintegrasi dengan *Wordwall*.
 - c. Permainan di *Wordwall* dengan menambahkan gambar dan beberapa soal permainan.

F. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi keberagaman budaya di Indonesia kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui respons peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi keberagaman budaya di Indonesia kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu.
3. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada materi keberagaman budaya di Indonesia kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
Menambah wawasan ilmu pengetahuan, dan teknologi bagi pembaca khususnya yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peserta Didik
 - 1) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi keragaman budaya bangsa di wilayah Indonesia.
 - 2) Meningkatkan minat belajar peserta didik karena suasana belajar yang menyenangkan
 - 3) Peserta didik lebih semangat belajar dan lebih aktif dalam proses pembelajaran karena menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall*.

b. Bagi Pendidik

- 1) Membantu pendidik dalam menjelaskan materi keragaman budaya dan bangsa di wilayah Indonesia
- 2) Menambah wawasan pendidik tentang alternatif media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran.
- 3) Menjadi motivasi bagi pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran yang menarik untuk mendukung proses belajar mengajar.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan dapat meningkatkan mutu pendidikan pada pihak sekolah.