

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi membawa pengaruh yang berarti terhadap dinamika kehidupan manusia, terutama dalam ranah pendidikan dan aktivitas harian. Kemajuan teknologi di bidang pendidikan berperan dalam menunjang pendidik dan peserta didik untuk mengakses berbagai informasi, mempercepat serta mempermudah tugas dan mempercepat komunikasi, membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi, serta memperkuat minat mereka terhadap proses pembelajaran. Fitriah dan Mirianda (2019: 149) menyatakan bahwa perkembangan teknologi di ranah pendidikan telah memberikan dampak yang nyata dan berarti, yang tercermin dalam berbagai perubahan yang terjadi saat ini. Salah satu wujud dari perubahan tersebut adalah kemudahan dalam mengakses informasi secara lebih terjangkau dan efisien, berkat dukungan teknologi yang terus berkembang. Perkembangan ini didukung oleh SDM yang semakin berkualitas dan adaptif dengan dinamika teknologi. Dalam konteks ini, pendidikan memiliki peran yang sangat berarti sebagai kunci keberhasilan, karena melalui pendidikan individu diberi ruang untuk mengembangkan potensi dan kompetensi yang dibutuhkan di era digital saat ini.

Pendidikan dapat diakses oleh semua orang sebagai upaya untuk menghindarkan diri dari ketidaktahuan. Semakin meningkat jenjang pendidikan yang dilalui individu, maka semakin luas pula wawasan dan pengetahuan yang dapat diperoleh. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Pasal 1 Ayat 1 Tentang Standar Nasional Pendidikan :

Pendidikan adalah usaha sadar dan 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 mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Hidayat dan Abdullah (2019: 34), pendidikan merupakan proses yang disusun secara sistematis oleh orang dewasa dengan tujuan membina pertumbuhan individu agar mencapai kematangan, mampu menjalankan tugas secara mandiri, serta bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri. Dalam pelaksanaannya, kurikulum memegang peran penting karena berfungsi sebagai pedoman dalam menyusun pendidikan secara terstruktur dan menjamin bahwa setiap satuan pendidikan memiliki arah dan tujuan yang jelas.

Kurikulum berperan penting sebagai dasar perencanaan dalam pendidikan yang disusun secara sistematis dan terpadu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selaras dengan definisi yang disampaikan oleh Suratno et al. (2022: 69), Kurikulum merupakan acuan atau dasar yang digunakan dalam proses pendidikan di satuan pendidikan. Di dalamnya mencakup berbagai tujuan pembelajaran merupakan komponen utama yang disusun secara terencana berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik, pemilihan materi yang sesuai, penggunaan metode pembelajaran yang tepat, serta pengembangan kegiatan belajar yang mendukung pencapaian kompetensi. Kurikulum juga mencakup kegiatan evaluasi untuk menilai sejauh mana peserta didik telah memahami materi yang diajarkan. Salah satu contoh penerapan kurikulum saat ini adalah Kurikulum Merdeka, yang memperkenalkan mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Mata pelajaran ini merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam

dan Ilmu Pengetahuan Sosial, yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami serta mengelola lingkungan alam dan sosial secara terpadu dan menyeluruh. Kurikulum ini dirancang untuk mendorong peserta didik berpikir kritis, kreatif,

Mata pelajaran IPAS diterapkan di kelas III–VI SD untuk mengenalkan makhluk hidup, benda di sekitar, serta hubungan manusia dan lingkungan, sekaligus membentuk karakter sesuai profil pelajar Pancasila. Melalui pembelajaran IPAS, rasa ingin tahu peserta didik terhadap berbagai peristiwa di sekeliling mereka dapat ditumbuhkan, sehingga mendorong mereka untuk memahami prinsip-prinsip alam dan keterkaitannya dengan kehidupan manusia di bumi. Menurut Kelana dan Pratama (2019: 6), pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diarahkan pada cara memahami dan meneliti gejala-gejala alam secara sistematis dan berdasarkan metode ilmiah. Artinya, peserta didik diajak untuk mengamati, mengumpulkan data, melakukan percobaan, serta menarik kesimpulan dari berbagai fenomena alam yang terjadi di lingkungan sekitar. Menurut Ratnawaty (2016), tujuan pembelajaran IPS adalah mengembangkan pengetahuan peserta didik serta keterampilan dasar yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, IPS membantu peserta didik memahami berbagai persoalan sosial, budaya, ekonomi, dan lingkungan sehingga mereka dapat mengambil keputusan yang bijak dalam kehidupan bermasyarakat. Salah satu materi dalam pembelajaran IPAS untuk kelas III adalah "Cerita dari Kampung Halaman." Materi ini memiliki peran penting karena memudahkan peserta didik mengenal dan memahami keragaman budaya Indonesia.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan tingkat keberagaman budaya yang sangat tinggi di dunia. Setiap wilayah memiliki tradisi, bahasa lokal, busana khas, arsitektur tradisional, kesenian daerah, serta sistem kepercayaan yang beragam. Menurut Savira et al. (2024:380), keberagaman budaya Indonesia merupakan salah satu kekayaan berharga yang menjadi simbol identitas dan kebanggaan nasional. Kekayaan budaya ini juga memiliki daya tarik tersendiri bagi negara lain untuk mempelajari kebudayaan Indonesia lebih dalam. Namun, saat ini banyak generasi muda yang mulai mengabaikan bahkan tidak mengenal warisan budaya yang berasal dari daerahnya sendiri. Oleh karena itu, diperlukan adanya upaya untuk menanamkan kesadaran budaya sejak dini kepada generasi muda, agar identitas bangsa Indonesia tetap terjaga dan tidak tergerus oleh arus globalisasi.

Salah satu bentuk kekayaan budaya yang dimiliki Provinsi Jambi adalah tarian tradisional yang dikenal dengan nama tari sekapur sirih, yang berfungsi sebagai tarian penyambutan untuk tamu kehormatan. Selain itu, terdapat rumah adat khas Jambi bernama kajang leko, yang sering disebut juga sebagai rumah panggung. Provinsi Jambi juga memiliki alat musik tradisional bernama gambus, yang menjadi bagian dari warisan seni musik daerah. Masih banyak lagi ragam budaya yang memperkaya identitas daerah ini. Keberagaman budaya yang dimiliki Indonesia perlu dikenalkan dan dipelajari oleh peserta didik melalui proses pendidikan, agar mereka memiliki pemahaman menyeluruh mengenai jati diri bangsa dan mampu menumbuhkan sikap saling menghargai serta toleransi terhadap perbedaan. Oleh karena itu, penguatan materi keragaman budaya dalam Kurikulum Merdeka dapat menjadi sarana bagi peserta didik untuk mengenali, memahami, dan mencintai budaya daerah mereka sendiri, sekaligus menumbuhkan rasa hormat

terhadap keberagaman budaya yang ada di seluruh Indonesia.

Berdasarkan pengamatan yang dilaksanakan oleh peneliti di Sekolah Dasar Negeri 66/II Simp. Rantau Ikil pada hari rabu, 7-9 Agustus 2024. Pengamatan ini dilakukan peneliti terhadap pendidik dan peserta didik, bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) belum didukung secara optimal oleh penggunaan media pembelajaran yang variatif dan kontekstual. Hal ini terlihat ketika pendidik menyampaikan materi tentang keragaman budaya Indonesia, yang seharusnya dapat disampaikan melalui media visual, audio-visual, atau alat peraga budaya, namun masih disampaikan secara konvensional sebatas ceramah dan buku. Minimnya pemanfaatan media belajar ini menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami serta mengapresiasi nilai-nilai budaya yang diajarkan.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan ibu L yang merupakan wali kelas III, wali kelas tersebut mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran masih belum maksimal dikarenakan oleh beberapa faktor, antara lain keterbatasan fasilitas sekolah, kurangnya pelatihan atau kemampuan pendidik dalam menggunakan media digital, serta alokasi waktu yang terbatas. Sehingga, tanpa bantuan media peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep budaya yang bersifat visual dan konkret, seperti rumah adat, pakaian tradisional, dan tarian daerah. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi abstrak dan kurang membekas dalam ingatan peserta didik. Selain itu, ketiadaan media juga dapat menurunkan minat dan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik. Daya serap informasi pun menjadi rendah karena tidak adanya rangsangan visual maupun auditori yang dapat memperkuat pemahaman. Lebih

jauh, pembelajaran tanpa media juga menghambat pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik, serta membuat nilai-nilai budaya lokal sulit dipahami secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari.

Pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai kebutuhan peserta didik sangat penting. Di era teknologi yang terus berkembang, pemanfaatannya secara bijak mendukung proses belajar yang lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu dikembangkan dengan memperhatikan keselarasan antara tujuan pembelajaran dan isi materi yang disampaikan. Hal ini sependapat dengan Utomo (2023: 3636), yang menyebutkan bahwasanya media pembelajaran memiliki peran krusial sebagai sarana penghubung antara pendidik dan peserta didik dalam menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami, salah satunya melalui media permainan interaktif yang efektif. Media ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar tidak hanya melalui teks atau visual, tetapi juga melalui aktivitas yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *game* interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Contohnya, wordwall memungkinkan pembuatan *game* interaktif yang sesuai dengan materi pelajaran, sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih wordwall sebagai media pembelajaran karena dianggap mampu menyajikan proses belajar yang interaktif, menarik, serta mudah dioperasikan oleh pendidik maupun peserta didik. Pembuatan *game* interaktif ini dapat dilakukan dengan mudah dan cepat melalui berbagai template yang telah disediakan, tanpa memerlukan keahlian teknis khusus.

Pemilihan template disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta materi yang akan disampaikan. Selain itu, pendidik juga memiliki fleksibilitas untuk menyesuaikan konten. *Game* interaktif ini dapat diakses baik secara daring maupun luring, serta memiliki fleksibilitas dalam penggunaannya, sehingga mampu menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan antusiasme mereka selama proses pembelajaran. Selain itu, wordwall juga menyediakan fitur pelaporan hasil yang memudahkan pendidik dalam mengevaluasi performa peserta didik, termasuk jumlah soal yang dijawab dengan benar dan durasi waktu yang dibutuhkan dalam menyelesaikan aktivitas tersebut. Berbeda dengan pembuatan media digital yang cenderung kompleks, wordwall memberikan kemudahan melalui proses yang cepat, menghemat waktu, serta lebih terjangkau dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *game*.

Dalam materi keragaman budaya IPAS, wordwall digunakan untuk menyajikan konten secara menarik guna meningkatkan minat, pemahaman, dan keterlibatan peserta didik. Pemilihan media ini didukung oleh Olisna et al. (2022), yang menyebut wordwall sebagai platform berbasis web dengan konsep gamifikasi, berisi berbagai kuis dan permainan interaktif. Aplikasi ini memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan mendorong partisipasi aktif serta penguatan karakter peserta didik. Oleh karena itu, wordwall dipandang sebagai media yang relevan dan tepat untuk digunakan dalam penelitian ini, terutama sebagai alternatif solusi atas masih minimnya pemanfaatan media pembelajaran di jenjang sekolah dasar. Melalui platform ini, peserta didik bisa belajar sekaligus bermain, sehingga membuat belajar lebih menyenangkan, menarik, dan efektif. Selain itu, *game* interaktif ini juga membantu pendidik menyampaikan materi dengan cara yang

lebih bervariasi dan sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian pengembangan media *game* interaktif wordwall untuk materi keragaman budaya kelas III SD.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun beberapa rumusan masalah yang dapat ditemukan oleh peneliti, antara lain:

1. Bagaimana hasil analisis pengembangan media pembelajaran *game interaktif* menggunakan aplikasi wordwall materi keragaman budaya pada kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimana hasil validasi desain dari pengembangan media pembelajaran *game interaktif* menggunakan aplikasi wordwall materi keragaman budaya pada kelas III sekolah dasar?
3. Bagaimana hasil validasi produk dari pengembangan media pembelajaran *game interaktif* menggunakan aplikasi wordwall materi keragaman budaya pada kelas III sekolah dasar?
4. Bagaimana hasil implementasi dari pengembangan media pembelajaran *game interaktif* menggunakan aplikasi wordwall materi keragaman budaya pada kelas III sekolah dasar?
5. Bagaimana hasil evaluasi dari pengembangan media pembelajaran *game interaktif* menggunakan aplikasi wordwall materi keragaman budaya pada kelas III sekolah dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ditemukan oleh peneliti maka terdapatnya tujuan pengembangan diantaranya :

1. Mendeskripsikan hasil analisis pengembangan media pembelajaran *game interaktif* menggunakan aplikasi wordwall materi keragaman budaya pada kelas III sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan hasil validasi desain pengembangan media pembelajaran *game interaktif* menggunakan aplikasi wordwall materi keragaman budaya pada kelas III sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan hasil validasi produk pengembangan media pembelajaran *game interaktif* menggunakan aplikasi wordwall materi keragaman budaya pada kelas III sekolah dasar.
4. Mendeskripsikan hasil implementasi pengembangan media pembelajaran *game interaktif* menggunakan aplikasi wordwall materi keragaman budaya pada kelas III sekolah dasar.
5. Mendeskripsikan hasil evaluasi pengembangan media pembelajaran *game interaktif* menggunakan aplikasi wordwall materi keragaman budaya pada kelas III sekolah dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi pengembangan produk yang direncanakan dalam penelitian pengembangan ini, berikut uraian lengkapnya:

1. Hasil yang diperoleh dari pengembangan ini adalah sebuah permainan interaktif berupa kuis atau pertanyaan yang menarik.
2. Media pembelajaran *game interaktif* wordwall ini bisa digunakan pada

berbagai perangkat yang tersambung jaringan internet.

3. Kuis dan soal yang akan menjadi produk, akan disusun dan dikelompokkan terlebih dahulu berdasarkan materi yang dipelajari.
4. Media pembelajaran interaktif ini dibuat melalui situs resmi wordwall, yaitu <https://wordwall.net/>.
5. Materi pembelajaran yang terdapat pada *game* interaktif ini adalah pembelajaran IPAS, Bab 7 “cerita dari kampung halaman” Kelas III Sekolah Dasar.
6. Pengembangan media pembelajaran wordwall ini didasarkan pada data yang diperoleh dari SDN 66/II Simp. Rantau Ikil yang mencerminkan kebutuhan peserta didik serta kondisi pembelajaran disekolah tersebut.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini dilihat dari segi teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Pentingnya pengembangan media pembelajaran *game* interaktif menggunakan aplikasi wordwall terlihat secara teoritis mampu menghasilkan sarana belajar yang efisien, sesuai, dan fleksibel terhadap kebutuhan peserta didik. Media ini menjadi alat yang efektif dan terpercaya untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, sebagaimana diterapkan dalam proses pembelajaran di SDN 66/II Simp. Rantau Ikil.

2. Secara Praktis

- a. Bagi pendidik, selain membantu meringankan pekerjaan, media tersebut juga mampu memperbaiki mutu pembelajaran, menjadikan proses belajar lebih

optimal, hemat waktu, dan menarik.

- b. Bagi peserta didik, media ini mempermudah pemahaman, meningkatkan motivasi, dan membuat pembelajaran lebih efektif serta menyenangkan. Media ini memberikan dampak signifikan terhadap pencapaian hasil belajar yang maksimal.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Pemanfaatan media yang disusun secara inovatif dapat membantu peserta didik belajar dengan lebih efisien serta meningkatkan motivasi belajar mereka, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
- b. Media pembelajaran akan dirancang semenarik mungkin sehingga dapat membangkitkan ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Jaringan internet yang tidak stabil bisa mempengaruhi proses penggunaan produk yang dikembangkan.

1.7 Definisi Istilah

1. Pengembangan merupakan tipe riset yang diterapkan agar menciptakan produk baru yang dapat diuji kualitasnya (Sugiyono, 2015: 297).
2. Media pembelajaran merujuk pada segala hal yang dapat dipakai dengan tujuan informasi dari pendidik mendorong minat dan proses belajar peserta didik (Anyan et al., 2023:132).
3. Wordwall adalah salah satu platform pembelajaran, di mana pendidik dapat membuat macam-macam template pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan (Sari & Yarza, 2021: 196).

4. Pembelajaran IPAS ialah pembelajaran yang mengembangkan sebuah keterampilan, berupa keterampilan inkuiri, mengerti akan diri sendiri dan lingkungannya yang mampu mengembangkan pengetahuan dan konsep pada pembelajaran (Nuryani et al., 2023: 599-603).