

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di dalam dunia Pendidikan, Menurut Susanto, Ahmad (2013:165) IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang tercantum dalam kurikulum Pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang Sekolah Dasar. IPA menurut Panjaitan, Seriani (2017:254) merupakan singkatan dari “Ilmu Pengetahuan Alam” yang merupakan terjemahan dari kata Bahasa Inggris yaitu “Natural Science” atau lebih sering disebut “Science” merupakan ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa adalah mendeskripsikan daur hidup makhluk hidup materi tersebut diberikan kepada siswa kelas IV semester 1.

Pembelajaran IPA dikelas sebaiknya tidak hanya membaca, menghafal berdasarkan buku teks pembelajaran yang diberikan oleh sekolah, atau hanya mendengar guru ceramah di depan kelas. Namun sebaiknya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih keterampilan siswa sehingga dengan sendirinya siswa dapat menemukan fakta-fakta, konsep, dan sikap ilmiah, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran seperti media yang bergambar atau bersuara. Dengan menggunakan media yang bergambar atau bersuara materi-materi yang kompleks dapat disederhanakan sehingga siswa mudah untuk menerima materi tersebut.

Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam dunia Pendidikan. Media pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media memiliki peran yang signifikan dalam menciptakan suasana belajar yang aktif. Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan peran media pembelajaran ini yaitu mata pelajaran IPA. Dalam mata pelajaran IPA hampir seluruh materi pembelajaran perlu adanya sajian media pembelajaran ini. Salah satu materi IPA yang memerlukan adanya media pembelajaran ini yaitu materi daur hidup hewan.

Pada era milenial ini generasi kita dihadapkan pada kemajuan teknologi yang sangat pesat tentu perlu adanya keseimbangan gaya belajar pada Lembaga Pendidikan. Seperti mengkolaborasikan gaya belajar dengan media pembelajaran yang modern maka akan memberikan kemungkinan terciptanya pembelajaran yang interaktif. Pada kurikulum 2013 pengajar diharuskan mengikuti kemajuan teknologi sebagai bentuk upaya antisipatif terhadap pengembangan zaman era industri 4.0. Terlebih lagi sejak tahun lalu ada kesulitan pada proses belajar mengajar dikarenakan ada penyebaran virus yang mematikan yaitu penyebaran virus corona atau covid-19 yang mengharuskan siswa belajar secara daring di rumah.

Pembelajaran daring ini adalah upaya untuk memutus penyebaran covid-19, karena virus ini sangat cepat menyebar ketika kita sedang berkumpul berkerumunan. Pada awal pembelajaran daring siswa sangat senang dan berantusias karena bisa mengikuti pembelajaran di rumah, namun seiring berjalannya waktu proses pembelajaran daring yang dilakukan secara terus menerus membuat siswa merasa bosan dan jenuh. Salah satu upaya yang dapat dilakukan pendidik untuk mengatasi kebosanan saat proses pembelajaran daring berlangsung adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang menarik untuk siswanya.

Wordwall adalah aplikasi web yang kami gunakan untuk membuat game berbasis tes yang menyenangkan. Dengan wordwall berbagai macam model permainan dapat dibuat. Wordwall dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan untuk membentuk minat baru siswa dalam belajar. Wordwall merupakan media pembelajaran yang interaktif karena memiliki konsep belajar dan bermain. Permainan tersebut dapat dengan mudah diakses melalui wordwall.net. Tidak hanya sebagai media pembelajaran, wordwall juga didesain sebagai sumber belajar, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Dengan konsep belajar dan bermain ini, wordwall sangat cocok digunakan guru untuk mengatasi rasa bosan pada siswa saat mengikuti proses pembelajaran daring.

Untuk dapat bermain di aplikasi wordwall ini siswa hanya perlu klik link yang sudah dishare oleh guru pada grup kelas masing-masing. Tentunya sebelum share link guru sudah membuat games pembelajaran sesuai dengan materi yang sudah disampaikan sebelumnya, jadi sudah bisa dipastikan bahwa siswa dapat menjawab soal soal tersebut dengan benar. Karena konsepnya belajar dan bermain siswa harus berlomba-lomba untuk mendapat skor tertinggi dan waktu tercepat. Skor dan catatan waktu dapat dilihat Ketika permainan sudah selesai. Sedangkan peringkat dapat dilihat dengan cara menuliskan nama siswa masing-masing.

Ada banyak jenis permainan yang ditawarkan pada aplikasi wordwall ini, yaitu antara lain, open the box, match up, quiz, gameshow quiz, matching pair dan masih banyak lagi. Peneliti menggunakan jenis permainan quiz karena mudah dipahami oleh siswa. Jenis permainan quiz ini sama seperti soal evaluasi yang dikirim oleh guru melalui ms.form, namun bedanya diwordwall ini berupa games yang bergambar dan bersuara jadi terlihat lebih menarik.

Pada media pembelajaran Wordwall Games ini untuk memainkan games-games yang ada tentunya harus didukung juga dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari oleh siswa. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan materi IPA sebagai media pembelajaran Wordwall Games.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik meneliti tentang Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Games pada Aplikasi Wordwall untuk Pembelajaran IPA kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya.

B. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan kajian penelitian agar permasalahan yang dibahas nantinya tidak meluas maka ruang lingkup dan Batasan masalah yang peneliti ajukan adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media Games Wordwall dimana pada aplikasi ini terdapat berbagai jenis permainan edukatif yang dapat dimainkan oleh siswa.

2. Fokus permasalahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah memudahkan pemahaman belajar terutama pada pelajaran IPA materi Daur Hidup pada Hewan.
3. Tempat penelitian dilakukan di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.
4. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Games pada Pembelajaran IPA Materi Daur Hidup pada Hewan kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya?
2. Bagaimana aktivitas siswa kelas IV SD pada Pembelajaran IPA dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Games?
3. Bagaimana respon siswa kelas IV SD terhadap Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Games?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan hasil yang akan diperoleh setelah penelitian selesai, sesuatu yang akan dicapai atau yang akan ditangani dalam suatu penelitian. Maka dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Games pada Pembelajaran IPA Materi Daur Hidup pada Hewan kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.
2. Mengetahui aktivitas siswa kelas IV SD pada Pembelajaran IPA dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Games.
3. Mengetahui respon siswa kelas IV SD terhadap Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Games.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dapat dijadikan tambahan pengetahuan yang ditunjukkan kepada berbagai pihak diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa
Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik pada kegiatan pembelajaran sehingga lebih tertarik mengikuti Pembelajaran IPA.
2. Bagi Guru
Penelitian ini dapat digunakan sebagai media alternatif dalam mengajarkan materi pelajaran IPA agar proses belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan.
3. Bagi Sekolah
Diharapkan pada masa mendatang sekolah dapat memberikan fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran seperti Media Wordwall.

F. Batasan Istilah

Batasan istilah yang terkait dengan judul penelitian ini adalah pengertian media, wordwall, belajar, pembelajaran interaktif, dan IPA.

1. Media menurut Daryanto (2011:8) adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga sampai pada penerimanya.
2. Wordwall adalah media pembelajaran interaktif berbasis games dimana pada aplikasi ini terdapat beberapa jenis permainan edukatif yang dapat dijadikan sumber dan alat belajar siswa.
3. Belajar menurut Hamalik (2017:16) adalah suatu proses kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan untuk mengingat, dan mengalami perubahan tingkah laku.
4. Pembelajaran interaktif adalah komunikasi dua arah yang dilakukan oleh guru dan siswa yang bersifat saling melakukan aksi dan reaksi, saling aktif dan saling berhubungan timbal balik antar satu dengan yang lainnya.

