

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sistem adalah suatu kesatuan yang terbentuk atas tujuan, masukan, proses dan sebagainya yang saling berhubungan dan saling berpengaruh dalam mencapai satu tujuan, salah satunya digunakan untuk sebuah pembelajaran. Menurut (Dr, 2018)Istilah pembelajaran yaitu proses belajar mengajar dan memiliki arti dari lingkup yang lebih mendalam.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang kompleks. Dalam pembelajaran tidak hanya menyampaikan pesan atau materi melainkan aktifitas yang menuntut guru dan siswa untuk melakukan kegiatan yang aktif dan efektif (Kenwa, 2020) maka dari itu guru harus dapat menciptakan pembelajaran sebaik mungkin dengan berbagai perangkat pendukung.

Menurut (Trianto, 2010) Pembelajaran sebagai sistem dengan aspek kegiatan yang kompleks, dalam kegiatan pembelajaran membutuhkan perangkat-perangkat tertentu untuk mendukung sebuah pembelajaran yang baik dan berkualitas didukung dengan kecocokan antara metode atau model dan materi pembelajaran. Metode atau model yang tepat dapat membuat peserta didik termotivasi untuk belajar dan dapat mengoptimalkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Menurut (bungalangan, 2020) hasil belajar dikatakan sebagai perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, guna mendapatkan hasil belajar yang baik maka pada pembelajaran membutuhkan suatu perangkat pendukung salah satunya yaitu media. Media dalam pembelajaran memudahkan para guru dan siswa untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Media berperan penting pada suatu pembelajaran, apalagi negara indonesia saat ini sedang menghadapi pandemi virus korona, yang mengharuskan para siswa dan guru untuk

work from home . dengan begitu kegiatan belajar mengajar di arahkan ke online atau dalam jaringan(daring).

Menurut (joko kuswanto, 2018) Dengan menggunakan media dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih asik dan menarik , misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa gambar, permainan ataupun animasi.

Salah satu media pembelajaran kuis berbasis aplikasi digital yang memungkinkan untuk digunakan pada kondisi saat ini yaitu Oodlu, pada media pembelajaran berbasis aplikasi digital Oodlu ini di dalamnya terdapat beberapa game, yang mana pada game tersebut kita dapat memasukkan pertanyaan berupa soal – soal yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Menurut (Dhita Seftiana1), 2021)Media pembelajaran ini dapat memberikan kesan baik pada peserta didik karena selain menyenangkan peserta didik juga akan memahami materi atau soal-soal yang ada pada media pembelajaran Oodlu ini.

Cara mengakses media pembelajaran kuis berbasis oodlu ini yaitu masuk pada website Oodlu dan login menggunakan username siswa , guru mencontohkan caranya lalu siswa tinggal mengklik link dan mengakses media tersebut. Media ini sangat cocok digunakan pada masa pandemi saat ini karena dapat merefresh pikiran peserta didik dengan adanya soal yang diselingi dengan game, pada game ini siswa harus dapat menjawab soal-soal lalu baru bisa memainkan game nya, jika siswa tidak dapat menjawab soal maka siswa tidak dapat melanjutkan bermain game, untuk soalnya yaitu membahas materi panca indera mata.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan media pembelajaran kuis berbasis Aplikasi *DigitalOodlu* pada materi panca indera mata kelas 4 Sd”.

B. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang diajukan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media kuis pembelajaran Oodlu pada materi panca indra kelas 4 SD ?
2. Bagaimana kelayakan produk hasil pengembangan media kuis Oodlu pada materi panca indra kelas 4 SD ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang diajukan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sejauh mana pengembangan media kuis Oodlu pada materi panca indra mata siswa kelas 4 SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan media kuis pembelajaran Oodlu pada materi panca indra kelas 4 SD.

D. MANFAAT PENELITIAN

Dalam penelitian ini tidak hanya tujuan saya yang dijelaskan, melainkan terdapat manfaat juga yang melandasi penelitian ini. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan Pembaca baik secara teoritis maupun secara praktis antara lain.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan pada saat pembelajaran khususnya pembelajaran di Sekolah Dasar utamanya yang berkaitan dengan penerapan media kuis aplikasi *Oodlu*

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Sekolah

Sekolah akan mendapatkan inovasi baru dalam proses pembelajaran. Inovasi ini akan meningkatkan kualitas sekolah di mata masyarakat sekitar, melalui penerapan aplikasi *Oodlu* dapat meningkatkan kualitas lulusan-lulusan sekolah.

b. Bagi Pendidik

Memberikan gambaran bagaimana proses dan kendala penerapan aplikasi *Oodlu* serta meningkatkan kreatifitas

guru untuk menerapkan media didalam pembelajaran daring.

c. Bagi Peneliti

Mengetahui bagaimana proses dan kendala penerepan aplikasi *Oodlu* sebagai media dalam pembelajaran daring dikelas tinggi Sekolah Dasar.

d. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam media pembelajaran yang lebih praktis dan menyenangkan serta memudahkan peserta didik dalam hal interaksi pembelajaran.

E. SPESIFIKASI PRODUK PENGEMBANGAN

Pada media Oodlu ini terdapat beberapa game tidak hanya satu game saja, maka dari itu beberapa game kita dapat menerapkan beberapa soal pada setiap game tersebut. Menurut (Dhita Seftiana¹), 2021) berikut sebagian keunggulan dari media Oodlu :

- Media kuis Oodlu ini memungkinkan untuk digunakan pada materi panca indra mata kelas 4 Sd yang berbasis kuis.
- Pembelajaran terasa menyenangkan dan tidak membosankan
- Media kuis Oodlu lebih baik dari pada media yang lain seperti microsoft word atau power point text.
- Pada media Oodlu memiliki beberapa fitur game di dalamnya dan dapat diselipkan pertanyaan, jika siswa tidak dapat menjawab pertanyaan maka siswa tidak dapat memainkan game.
- Siswa akan penasaran dan mempelajari materinya dengan sungguh - sungguh agar bisa menjawab soal dan memainkan gamenya.
- Pada media kuis Oodlu ini di jalankan oleh 1 anak secara bergantian , 1 soal 1 anak, apabila kegiatan belajar mengajar telah melaksanakan pembelajaran luring, tetapi jika daring setiap siswa dapat mengakses link secara bersamaan.

- Pada media kuis Oodlu dibagi menjadi 2 sesi , sesi yang pertama dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. dan sesi ke 2 dilakukan saat pembelajaran akan usai.
- Pada saat pembelajaran luring siswa yang bermain kuis Oodlutidak bisa menjawab maka akan diganti oleh siswa yang lain. Sehingga kurang lebih seluruhb siswa dapat merasakan kuis Oodlu. Untuk yang tidak dapat bermain maka mereka harus belajar lagi dan dapat bermain kembali saat semua gteman-temannya selesai bermain.

Jadi kesimpulan yang dapat di ambil yaitu media kuis oodlu cukup memungkinkan dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran siswa-siswi SD kelas 4.

Halaman Sengaja Dikosongkan