

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Syahputra (2018:1277) pada pembelajaran abad 21 harus dapat mempersiapkan generasi-generasi manusia yang dapat menghadapi kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam bermasyarakat. Oleh karena itu perlu adanya implikasi pada pembelajaran di sekolah-sekolah dengan menekankan semua pemangku kepentingan yang berada dalam dunia pendidikan salah satunya seperti guru, siswa dan orang tua siswa harus menguasai ICT (*Information and Communication Technology*).

Menurut Priyanto (2019:1) tantangan Indonesia pada abad 21 yaitu menyongsong generasi emas pada usia emas. Menyiapkan generasi emas untuk menghadapi abad 21 terdapat berbagai tantangan yang harus dihadapi salah satunya yaitu globalisasi, perkembangan teknologi serta kompetensi internasional. Generasi emas merupakan generasi yang memiliki keterampilan abad 21 yaitu generasi yang berkarakter, berpikir kritis, komunikatif, kolaboratif, kompetitif, kreatif serta inovatif.

Dalam pembelajaran abad 21 sangat penting untuk siswa memiliki keterampilan komunikatif yang harus dimiliki siswa untuk menghadapi tantangan pembelajaran abad 21 salah satunya harus dimiliki oleh siswa pada tingkat sekolah dasar. Menurut Fanani et al., (2019:3) karakteristik siswa sekolah dasar kelas rendah dalam aspek sosial telah memiliki kemampuan dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar serta teman sebayanya namun ada yang cenderung menutup diri dan memiliki rasa takut serta karakteristik siswa kelas rendah yaitu masih senangnya dalam bermain. Namun untuk karakteristik siswa sekolah dasar secara aspek bahasa untuk siswa kelas rendah kemampuan berbahasanya masih rendah dan sederhana serta memiliki kosakata yang terbatas.

Menurut Okta (2019:3) dalam proses pembelajaran di sekolah dasar salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan. Salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar yaitu

materi kosakata. Karena kosakata berperan penting sebagai dasar siswa untuk menguasai materi pembelajaran bahasa Indonesia dan mata pelajaran lainnya penguasaan kosakata juga sangat berpengaruh terhadap cara berpikir dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian para ahli diatas mengenai karakteristik siswa kelas rendah dan tantangan pembelajaran abad 21 yang teknologi informasi yang semakin canggih maka perlu adanya proses pembelajaran yang interaktif serta memanfaatkan teknologi yang semakin canggih ini untuk meningkatkan kosakata dalam proses pembelajaran. Menurut Luckyhasnita et al., (2018:289) pembelajaran interaktif pada saat ini yang dapat menarik minat siswa yaitu dengan tren pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi permainan edukasi pada gadget.

Menurut Virgiawan et al., (2018:30-31) mengemukakan bahwa kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbentuk soal atau pertanyaan yang dapat memberikan pemahaman materi atau dapat meningkatkan pengetahuannya serta siswa bisa memahami materi pembelajaran bukan hanya dari ceramah guru saja tetapi bisa didapat dari pertanyaan-pertanyaan yang interaktif.

Dengan melihat uraian dari para ahli diatas maka yang melatar belakangi pembuatan skripsi ini yaitu karakteristik siswa sekolah dasar kelas rendah yang cenderung suka bermain dan kemampuan berbahasanya masih rendah serta perkembangan teknologi yang semakin canggih banyak aplikasi kuis digital yang interaktif salah satunya yaitu aplikasi kuis wordwall. Menurut (Sherianto, 2020) mengungkapkan bahwa *wordwall* merupakan sebuah aplikasi menarik yang terdapat di browser, dimana aplikasi wordwall ini merupakan aplikasi khusus yang bertujuan sebagai sumber belajar, media dan alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. Media kuis aplikasi ini juga dapat dilakukan untuk pembelajaran jarak jauh dan dapat juga dilakukan untuk proses pembelajaran tatap muka.

Dengan adanya media aplikasi wordwall ini diharapkan siswa dapat melakukan proses pembelajaran yang efektif serta menyenangkan sehingga lebih mudah menerima materi pembelajaran. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan

diatas maka penulis memilih judul penelitian dengan “**Penerapan Media Kuis Menggunakan Aplikasi *Wordwall* pada Materi Kosakata Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar**”.

B. Pembatasan Masalah

Batasan masalah digunakan agar penelitian tidak meluas dan fokus pada satu tujuan. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Subjek yang digunakan pada penelitian ini yaitu siswa kelas 2 di SDN Kepuh Kiriman 1 Waru.
2. Penelitian ini dilakukan pada materi kosakata siswa kelas 2 sekolah dasar.
3. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa pada materi kosakata dengan menggunakan media kuis aplikasi wordwall.
4. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dalam menggunakan media kuis aplikasi wordwall pada materi kosakata.
5. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui respon siswa pada penerapan media kuis menggunakan aplikasi wordwall dalam materi kosakata.
6. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam penerapan media kuis menggunakan aplikasi Wordwall pada materi kosakata.

C. Rumusan Masalah

Dari pembatasan masalah yang dikemukakan diatas, maka perlu adanya rumusan masalah yang diajukan sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas siswa pada proses penerapan media kuis menggunakan aplikasi wordwall pada materi kosakata kelas 2 sekolah dasar?
2. Bagaimana aktivitas guru pada proses penerapan media kuis menggunakan aplikasi wordwall pada materi kosakata kelas 2 sekolah dasar?

3. Bagaimana respon siswa pada proses penerapan media kuis menggunakan aplikasi wordwall pada materi koskata kelas 2 sekolah dasar?
4. Bagaimana hasil belajar siswa pada penerapan media kuis menggunakan aplikasi wordwall pada materi kosakata kelas 2 sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penulisan ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan aktivitas siswa pada proses pembelajaran kosakata siswa kelas 2 SD dengan penerapan media kuis menggunakan aplikasi wordwall.
2. Mendeskripsikan aktivitas guru pada proses penerapan media kuis menggunakan aplikasi wordwall pada materi kosakata siswa kelas 2 sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan respon siswa kelas 2 sekolah dasar terhadap penerapan media kuis menggunakan aplikasi wordwall pada materi kosakata.
4. Mendeskripsikan hasil belajar peserta didik pada proses pembelajaran dengan menggunakan media kuis berbasis aplikasi wordwall pada materi kosakata siswa kelas 2 SD.

E. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat bagi peneliti

Manfaat yang diharapkan yaitu dapat dijadikan sebagai bekal dalam proses pembelajaran jika sudah terjun dalam dunia pendidikan dengan menerapkan media kuis berbasis aplikasi wordwall ini.

2. Manfaat bagi siswa

Dengan penerapan media kuis berbasis aplikasi wordwall dalam proses pembelajaran akan dapat meningkatkan semangat belajar siswa yang menyenangkan dan dapat membantu siswa dalam

memahami materi makna kosakata dengan mudah dan menyenangkan.

3. Manfaat bagi pendidik

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman atau masukan bagi pendidik untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan menggunakan media kuis berbasis aplikasi wordwall.

4. Manfaat bagi sekolah

Hasil dari penelitian dapat dijadikan sebagai masukan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan yang berkaitan dengan pengelolaan pengajaran.

F. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini yaitu terdapat beberapa variabel yaitu media kuis aplikasi wordwall, aktivitas guru, aktivitas siswa, respon siswa dan hasil belajar. Namun variabel ini tidak saling terikat karena dalam penelitian ini tidak menguji hipotesis serta tidak menjelaskan hubungan antar data satu dengan data lainnya.

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan media kuis berbasis aplikasi *wordwall* adalah penerapan media kuis ini dilakukan setelah dijelaskan terlebih dahulu materi mengenai kosakata oleh guru kemudian siswa mengerjakan kuis melalui website digital yaitu wordwall. Kuis ini berbentuk permainan yang memiliki beberapa pilihan menu template permainan yang sudah disediakan oleh guru yang kemudian siswa melakukan kuis dengan menggunakan media kuis wordwall.
2. Aktivitas guru dalam penerapan media kuis wordwall adalah kegiatan yang dilakukan guru ketika menerapkan media kuis wordwall kepada siswa pada proses belajar mengajar. Kegiatan tersebut yaitu kegiatan guru dalam menyampaikan materi sebelum diadakannya kuis dengan menerapkan media kuis wordwall, aktivitas guru dalam memberikan penjelasan mengenai media kuis serta memberikan penjelasan mengenai tata aturan dari kuis tersebut, menyampaikan hasil kuis, memberikan reward dan motivasi kepada siswa, serta penyampaian tindak lanjut

dalam menggunakan media kuis wordwall. Aktivitas guru ini dapat diukur melalui lembar observasi yang diamati oleh observer.

3. Aktivitas siswa dalam penerapan media kuis wordwall adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa ketika menggunakan media kuis wordwall. Kegiatan tersebut yaitu kegiatan siswa dalam memperhatikan penjelasan guru mengenai media kuis wordwall, aktivitas siswa dalam mengerjakan kuis menggunakan aplikasi wordwall sesuai dengan tata aturan kuis yang sudah ditentukan. Aktivitas siswa ini dapat diukur melalui lembar observasi yang diamati oleh observer.
4. Respon siswa adalah perilaku yang ditunjukkan oleh siswa sebagai hasil dari penerapan media kuis wordwall yaitu dengan menunjukkan keantusiasan dan kesenangan siswa dalam menggunakan media kuis wordwall, kesenangan siswa mengenai tampilan kuis menggunakan aplikasi wordwall, pemahaman kalimat dalam media kuis, respon yang dapat memotivasi siswa, kemudahan siswa dalam mengerjakan kuis menggunakan aplikasi wordwall. Respon siswa ini dapat diukur melalui angket yang diisi oleh siswa.
5. Hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa pada materi yang sudah dipelajari ketika sudah menerapkan media kuis wordwall yang diberikan oleh guru. Keberhasilan yang dicapai tersebut dapat diamati dan diukur melalui tes.