

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada hakikatnya tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar berwawasan luas, memiliki kecerdasan spiritual, berakhlak mulia, memiliki keterampilan dan menjadi warga negara yang baik, tentu hal tersebut tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa fungsi dan tujuan dari pendidikan nasional dalam pasal 3 yang mengatakan bahwa: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Tujuan pendidikan ini tidak akan tercapai tanpa adanya pendidikan yang berkualitas. Hal ini sejalan dengan pendapat Noor (2020) yang mengungkapkan bahwa untuk mencapai tujuannya, pendidikan harus berkualitas baik.

Disamping hal tersebut pendidikan juga harus seimbang dengan adanya perubahan zaman, perubahan gaya hidup masyarakat, perkembangan media teknologi dan komunikasi yang berimplikasi pada karakter dan kebiasaan seseorang. Oleh sebab itu, hal tersebut menjadi landasan penting dalam pengembangan pendidikan yang harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa pada zamannya. Sejalan dengan konsep TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) yang mengintegrasikan teknologi pada pembelajaran. Amelia dkk. (2023) mengatakan bahwa TPACK berkaitan dengan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam proses pelaksanaan pembelajarannya, pembelajaran disini berkaitan dengan model, metode, pendekatan pengajaran, assessment pembelajaran, media dan langkah-langkah pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mendapatkan ilmu pengetahuan pengalaman. Contoh

teknologi dalam proses pembelajaran yaitu *web quizz* dimana guru perlu memahami dan mampu mengaitkan teknologi terkini dengan kebutuhan pembelajaran dengan memperhatikan 3 (tiga) aspek, diantaranya yaitu: pedagogi, konten atau materi ilmu pengetahuan, dan teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan dikembangkan kembali oleh guru secara efektif.

Memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran tentunya melatih siswa agar melek terhadap penggunaan dan pemanfaatan teknologi sejak dini, hal ini menjadikan pengaruh besar terhadap perkembangan dan keterampilan siswa agar dapat meningkatkan minat bakat sesuai kebutuhan zaman, kemudian mampu bersaing dan bertahan di era yang sangat lekat dengan teknologi. Dengan kata lain pendidikan saat ini bukan sekedar untuk menyiapkan sumber daya manusia yang siap pakai saja, namun pendidikan kali ini harus menyiapkan sumber daya manusia yang mampu menyesuaikan hidup dengan lingkungannya dan mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki dirinya atau yang ada dilingkungannya menjadi suatu produk yang bermanfaat untuk banyak orang.

Tertera dalam Kurikulum 2013 merupakan jawaban pemerintah atas tantangan abad 21. Keterampilan dan kompetensi abad 21 dalam penerapan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration dan Creativity and iNnovation*) sebagaimana yang dikemukakan Ariyana dkk. (2018) bahwa terdapat 4 keterampilan yaitu keterampilan memecahkan masalah, keterampilan berpikir kreatif, keterampilan berkomunikasi, dan keterampilan berkolaborasi. Keterampilan tersebut sudah seharusnya dimiliki oleh seluruh masyarakat khususnya anak tingkat sekolah dasar, karena keterampilan-keterampilan tersebut harus dilatih sedini mungkin melalui proses belajar dan cara mereka dalam menyelesaikan masalah. Selain itu pembelajaran abad 21 mengarah pada pembelajaran berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking*) sebagaimana yang dikemukakan oleh Utaminingtyas (2020) bahwa HOTS merupakan tingkat kemampuan kognitif tinggi yang akan melatih siswa untuk menemukan, memecahkan, dan mengevaluasi suatu permasalahan. Pembelajaran HOTS membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan dalam mencari dan memahami informasi baru, dan mengatur strategi penyelesaian agar dapat memecahkan kemungkinan-kemungkinan jawaban pada situasi yang baru.

Pendidikan abad 21 mengarah pada pendidikan yang berbasis HOTS dan pendidikan berbasis teknologi, dengan begitu dalam proses pembelajaran perlu menggunakan teknologi, salah satunya dengan menggunakan game edukasi *wordwall*. Penggunaan game *wordwall* dapat diterapkan pada semua mata pelajaran karena sifatnya yang fleksibel sehingga dapat di seting oleh penggunanya. Salah satu mata pelajaran yang dapat memanfaatkan media game *wordwall* yaitu pelajaran IPS dengan konten pemanfaatan sumber daya alam (SDA). Riwanto dan Budiarti (2021) menyatakan materi pemanfaatan sumber daya alam (SDA) dapat membantu membangun karakter peduli lingkungan, adapun kegiatan pemanfaatan sumber daya alam sekitar agar tetap lestari yaitu, menggunakan sumber daya air dengan bijak, pemanfaatan sampah atau barang bekas menjadi kompos dan barang yang dapat digunakan kembali, pemanfaatan teknologi ramah lingkungan dan lain sebagainya.

Konten pemanfaatan sumber daya alam (SDA) merupakan pembelajaran yang perlu dimengerti oleh siswa karena dapat membantu mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya alam yang ada di Indonesia, sehingga menjadikan siswa tersebut paham tentang pentingnya menjaga lingkungan. Efendi, Barkara dan Fitria (2020) contoh karakter peduli lingkungan yaitu membuang sampah pada tempatnya, buang air besar (BAB) dan kecil (BAK) di toilet yang disediakan, menjaga tanaman disekitar sekolah dengan merawat dan tidak merusaknya, dan menjaga serta mengajak teman lainnya untuk menjaga lingkungan sekitar. Karakter peduli lingkungan ini perlu dimiliki siswa agar sumber daya alam yang ada di bumi tidak habis dan tetap lestari.

Dari uraian tersebut mengatakan bahwa siswa penting memiliki keterampilan dalam hidup, salah satunya kemampuan pemecahan masalah. Sejalan dengan (Nur, N., & Jauhar, 2022) bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) salah satu bagian penting untuk mendukung keterampilan hidup siswa dan meningkatkan mutu pendidikan. Dilihat dari IPS itu sendiri merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sosial, keterampilan sosial individu diperoleh melalui proses belajar, dan salah satu keterampilan tersebut adalah keterampilan menyelesaikan masalah.

Pemecahan Masalah merupakan salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi. Masalah merupakan gap antara kenyataan dengan apa yang diharapkan. Gap dan kesenjangan tersebut perlu diminimalisir, dipecahkan dan diselesaikan. Kemampuan pemecahan masalah harus dibekalkan kepada siswa, bukan hanya digunakan untuk menyelesaikan konsep matematis, menjawab soal tentang pembelajaran yang hanya membutuhkan aspek kognitif, tetapi digunakan siswa sebagai bekal menyelesaikan segala permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, yang melibatkan berbagai elemen maupun persoalan yang kompleks. Oleh karena itu, kemampuan ini sangat penting untuk dikuasai siswa. Langkah pemecahan masalah menurut Polya (1973) yaitu kemampuan memahami masalah, kemampuan merencanakan langkah pemecahan masalah, kemampuan melakukan perhitungan secara matematis, dan mengecek kembali jawaban.

Keadaan pembelajaran pada muatan IPS terlihat masih banyak siswa yang masih mengalami kejenuhan dalam belajar akibat kurangnya media belajar yang mumpuni ketika guru tersebut mengajar. Terkait dengan keadaan tersebut ditemukan pada salah satu Sekolah Dasar yang berada di Kabupaten Bandung ketika penulis melakukan survey dalam pelaksanaan KKN tahun 2022. Di sekolah tersebut masih jarang guru yang memanfaatkan media pembelajaran digital terutama yang berbasis game interaktif khususnya di kelas IV. Menurut Kristanti & Sujana (2022), media belajar sangat penting bagi keberlangsungan kegiatan pembelajaran untuk menarik perhatian siswa. Hal tersebut tentunya dapat mempengaruhi minat siswa ketika memahami sebuah materi. Maka dari itu media pembelajaran harus dikemas dengan inovatif salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Menurut Puspita & Hanif (2019) secara psikologis, siswa sekolah dasar masih dalam tahap akhir usia anak-anak atau dapat disebut sebagai usia kelompok. Anak sudah dapat melaksanakan tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif. Lalu menurut Kurniawan & Wonosobo (2022) seorang anak pada usia ini juga cenderung masih aktif bermain dan senang bergerak. Maka dari itu untuk mendukung psikologis siswa dapat menggunakan media pembelajaran yaitu penggunaan permainan/*game* yang telah dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran (Maulidina, Susilaningih, dan Abidin, 2018). Contoh penerapan media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *wordwall*. *Wordwall*

adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat game berbasis kuis menyenangkan bagi siswa (Akhtar, dkk, 2019). Aplikasi ini bertujuan menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif dan mampu diakses tanpa terbatas ruang dan waktu, yaitu dengan menggunakan komputer, tablet, smartphone dan lain sebagainya (Sun'iyah, 2020). Dalam aplikasi *Wordwall* guru dapat memberikan kuis yang berbentuk permainan digital. Menariknya permainan dapat dibuat oleh guru dengan memasukan kuis pada draft permainan yang ada.

Penggunaan aplikasi *game* sebagai media untuk melatih kemampuan memecahkan masalah siswa telah diteliti oleh beberapa orang diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Safitri (2019) kelas 3 sampai kelas 6 sekolah dasar, dengan mengambil sampel secara random sejumlah 30 siswa, dengan menggunakan aplikasi *game* sebagai media untuk siswa belajar dan melatih kemampuan Pemecahan Masalah dinyatakan seluruh kemampuan siswa meningkat, dengan prestasi 83% dari 30 siswa dinyatakan memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah. Kemudian penelitian selanjutnya dilakukan oleh Ambarwati (2019) yang sama-sama menganalisis kemampuan Pemecahan Masalah siswa melalui media pembelajaran berbasis *game* terbukti efektif dan dapat membantu merangsang siswa untuk belajar dan memecahkan masalah. Penelitian tersebut memiliki ragam latar belakang permasalahan dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran jarak jauh pada saat pandemi yaitu sebagai berikut: a) pembelajaran dilaksanakan secara online dan media yang digunakan sangat terbatas dan kurang inovatif, b) siswa cenderung belajar mandiri tanpa ada yang membimbing di rumah masing-masing, c) belajar yang sifatnya penugasan membuat siswa jenuh saat belajar, d) hasil belajar yang kurang sesuai dengan kemampuan siswa, e) siswa lebih senang menggunakan HP untuk bermain game daripada belajar, f) perlunya penguasaan teknologi untuk menarik minat belajar siswa, g) kurangnya pemanfaatan terhadap kemampuan yang perlu dikembangkan siswa, seperti kemampuan pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam

mengembangkan kemampuan pemahaman Pemecahan Masalah siswa Kelas 4 Sekolah Dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan game edukasi *wordwall* pada pelajaran IPS konten pemanfaatan sumber daya alam daerah pegunungan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV?
2. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD setelah menggunakan game edukasi *wordwall* pada pelajaran IPS konten pemanfaatan sumber daya alam daerah pegunungan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian yang telah dirumuskan, maka tujuan pokok penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Penggunaan game edukasi *wordwall* pada pelajaran IPS konten pemanfaatan sumber daya alam daerah pegunungan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV.
2. Kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD setelah menggunakan game edukasi *Wordwall* pada pelajaran IPS konten pemanfaatan sumber daya alam daerah pegunungan.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber tambahan bagi guru dalam upaya menciptakan pembelajaran IPS yang menarik, sehingga guru akan lebih kreatif lagi dalam mengembangkan dan menggunakan beragam media pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran IPS tidak lagi hanya menggunakan metode ceramah dan metode penugasan yang

cenderung siswa menjadi pasif dan merasa bosan yang seharusnya dalam pembelajaran IPS harus membuat siswa menjadi aktif.

2. Manfaat Praktis

(1) Bagi Peserta Didik

Melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran menjadi menarik minat, tidak membosankan dan berkesan bagi siswa.

(2) Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan alternatif metode dan strategi yang dapat mengembangkan pemahaman *Pemecahan Masalah* siswa dalam pembelajaran IPS

(3) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan dapat dijadikan referensi bagi para peneliti lain untuk dijadikan penelitian lebih lanjut.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini terdiri atas lima BAB yang setiap bagian memiliki cakupannya masing-masing dan menggambarkan penelitian dari awal sampai akhir.

Bab I adalah pendahuluan yang di dalamnya memuat latar belakang masalah mengenai permasalahan pendidikan yang sedang terjadi saat ini, permasalahan tersebut harus segera dicari solusinya yaitu dengan menganalisis penerapan game interaktif *wordwall* konten pemanfaatan sumber daya alam daerah pegunungan pada pelajaran IPS terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD. Rumusan masalah terdiri atas pertanyaan-pertanyaan penelitian yang akan dicarikan solusinya sehingga memunculkan tujuandan memberikan manfaat baik kepada guru, siswa, maupun sekolah.

Bab II adalah kajian pustaka berisi tentang teori-teori yang mendukung penelitian berkenaan dengan media pembelajaran, game, game edukasi *Wordwall*, kemampuan pemecahan masalah, konten pemanfaatan sumber daya alam daerah pegunungan, karakteristik siswa SD kelas IV dan penelitian sebelumnya yang mendukung penelitian yang saat ini dilakukan serta kerangka berpikir.

Bab III adalah metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Kemudian pada bab ini juga dijabarkan mengenai metode dan jenis penelitian, sumber data penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian yang menjabarkan langkah-langkah penelitian yang dilakukan. Terakhir, pada bab ini juga menjelaskan tentang teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

Bab IV adalah temuan dan pembahasan. Temuan penelitian berisi tentang hasil temuan-temuan yang didapatkan selama proses penelitian, hasil pengolahan data serta penjelasan dari hasil pengolahan data. Kemudian pada bab ini juga berisikan pembahasan yang menguraikan hasil penelitian, hubungannya dengan teori, kelemahan penelitian, hingga rekomendasi untuk peneliti selanjutnya.

Bab V merupakan bab terakhir yang berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi. Simpulan berisikan tentang kesimpulan dari penelitian. Sedangkan implikasi dan rekomendasi merupakan bagian yang berisi tentang tindak lanjut dari penelitian untuk dimanfaatkan oleh penelitian selanjutnya.