

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembatasan sosial tidak hanya berpengaruh besar pada perekonomian masyarakat, tetapi juga berpengaruh pada bidang pendidikan. UNESCO menyebutkan bahwa pandemic virus corona mengancam sebanyak 577.305.660 dari mulai pelajar pra-sekolah hingga menengah atas dan 86.034.287 pelajar dari pendidikan tinggi di seluruh dunia (Nurjaman, 2020). Pembelajaran daring atau daring telah dilakukan oleh tiap sekolah di Indonesia akibat virus corona telah dilaksanakan sejak Februari 2020 berbasis belajar online dengan memanfaatkan teknologi jaringan internet, ponsel, serta laptop untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Pembelajaran daring sangat menyenangkan dilakukan apabila digunakan dengan fasilitas seperti media pembelajaran yang menarik (Annadhira, 2020).

Menurut Putra (2020) beberapa faktor kendala utama dalam pelaksanaan pembelajaran daring dengan menggunakan teknologi diantaranya adalah (1) penguasaan teknologi, (2) keterbatasan sarana prasarana, (3) kekuatan jaringan internet, (4) pendanaan. Empat hal tersebut termasuk guru, siswa, dan orang tua siswa. Ponsel yang biasanya dimanfaatkan hanya sebagai hiburan kini menjadi alat yang sangat krusial ketika melakukan pembelajaran daring, tetapi permasalahannya adalah tidak semua orangtua memiliki fasilitas tersebut terutama kuota internet yang kerap kali mengeluarkan dana yang cukup besar untuk digunakan setiap hari. Kendala lain yang paling besar adalah tingkat kejenuhan dalam belajar semakin tinggi akibat kurangnya media belajar yang mumpuni ketika mengajar. Menurut Annadhira (2020), media belajar sangat penting bagi keberlangsungan kegiatan pembelajaran untuk menarik perhatian siswa. Hal tersebut tentunya dapat mempengaruhi minat siswa ketika memahami sebuah materi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa guru disalah satu SD di Kecamatan Coblong, Kota Bandung, ketika melaksanakan

pembelajaran secara daring para guru menggunakan media PPT dan Google Meet, dan tidak setiap pembelajaran menggunakan media tersebut, paling banyak hanya seminggu satu kali. Hal itu disebabkan karena banyaknya kendala ketika mengajar dengan menggunakan 2 media tersebut sekaligus. Maka pembelajaran secara rutin guru hanya membagikan Lembar Kerja Siswa (LKPD) dalam bentuk PDF melalui grup *WhatsApp* kepada siswa. Pembelajaran dengan hanya menggunakan LKPD tentunya kurang menarik perhatian siswa ketika mengerjakan, sehingga merasa jenuh untuk mempelajarinya. Akibatnya terdapat beberapa siswa yang kurang terminat untuk memahami terhadap materi yang diberikan dengan nilai evaluasi belajar yang standar atau dibawah rata-rata siswa lain.

Menurut Yusuf (2014) secara psikologis, siswa sekolah dasar yang berkisar pada usia 6 – 12 tahun 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. Perkembangan fisik dan psikis anak pada usia tersebut sudah mulai terlihat berkembang kearah sempurna dan dianggap siap untuk menghadapi tantangan dan beban berupa sekolah dan berbagai tugas sekolah. Lalu menurut Sumantri dan Syaodih (2009) seorang anak pada usia ini juga cenderung masih aktif bermain dan senang bergerak. Pada masa usia sekolah atau kelompok siswa lebih senang berkumpul bersama teman-temannya dan sebagian besar masih sangat aktif dalam segi perkembangan motoriknya. Disaat usia sekolah cenderung ingin mencoba, menyentuh serta melihat sesuatu yang konkret, dan selalu bereksplorasi.

Sehubungan dengan hal tersebut, tentu terdapat kendala atau kesulitan yang dialami oleh seorang guru atau pendidik selama pembelajaran daring terutama bagi anak usia sekolah dasar. Menurut Taradisa (2020) di masa anak yang seharusnya banyak belajar dengan motorik, aktif bergerak, bermain sambil belajar, belajar berkelompok bersama teman-temannya. Kini di masa pandemi siswa terpaksa harus diam di rumah tanpa melakukan aktifitas di luar bersama guru dan teman seperti biasanya. Saat kegiatan belajar formal pun terhalang oleh layar komputer atau ponsel.

Terkait hal tersebut banyak aspek yang perlu ditingkatkan dalam pembelajaran

Regina Tazkiya Munandar, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI WORDWALL BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD PADA MATERI IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

daring terutama pada media ajar yang digunakan ketika kegiatan belajar mengajar online berlangsung. Idealnya, diharapkan media yang digunakan untuk memfasilitasi siswa sekolah dasar tidak terbatas hanya dengan satu media saja (Yaumi, 2017). Meskipun hanya ada satu media, seorang guru dapat menginovasi media agar siswa tidak merasa jenuh sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Telah banyak penelitian mengamati keadaan di lapangan beberapa tahun kebelakang bahwa pelajaran yang paling banyak dianggap membosankan dan monoton adalah IPS (Nurhayati, 2011). Padahal pada situasi pendidikan saat ini, pendidikan sosial sangat penting untuk membangun jiwa sosial siswa demi masa depannya di lingkungan sekitarnya maupun untuk bangsa dan negara. Hal tersebut tentunya dimulai dari hal terkecil melalui pembelajaran IPS yang diberikan oleh guru di sekolah. Pembelajaran IPS tidak hanya semata-mata dijabarkan secara teoritis, tetapi juga harus di implementasikan dalam setiap pengajarannya. Maka secara spesifik, pengembangan ini ditujukan untuk mata pelajaran IPS karena peneliti ingin mencegah kebosanan siswa sehingga dapat dijalani dengan menyenangkan ketika pembelajaran daring.

Menurut Ruhaniyah (dalam Amrin, 2009) “belajar sambil bermain dapat membuat anak semakin cerdas”. Dengan demikian, pada saat proses pembelajaran yang menyenangkan diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Ditambah pula dengan diterapkannya pembelajaran daring dapat membuat siswa cepat bosan jika media yang ditampilkan kurang menarik (Sidqi & Auliya, 2020). Maka dari itu, untuk mengikuti pembelajaran dengan baik salah satunya dapat dilakukan dengan mengembangkan media belajar agar tujuan belajar dapat tercapai salah satunya adalah hasil belajar yang memuaskan.

Maka dari itu peneliti mengambil judul “Pengembangan media media aplikasi wordwall berbasis web untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas IV SD pada Materi IPS” yang diharapkan dapat menunjang berbagai dampak positif selama belajar online atau daring sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dari sebelumnya. Media *wordwall* adalah sarana penyalur untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk web aplikasi yang digunakan untuk membuat

Regina Tazkiya Munandar, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI WORDWALL BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD PADA MATERI IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

permainan dengan berbagai quiz yang menyenangkan (Irawanti, 2021). Indikator yang akan dikembangkan dalam aplikasi *wordwall* meliputi; (1) Visualisasi yang menarik, visualisasi ini meliputi banyaknya gambar, tampilan, dan variasi warna. (2) Mudah dioperasikan, pengoperasian aplikasi *wordwall* sangat mudah digunakan oleh siswa karena aplikasi *wordwall* dapat dioperasikan tanpa harus mendownload. Hanya mengklik sebuah link lalu permainan akan muncul. (3) isi yang disampaikan dibuat agar mudah dipahami oleh siswa.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang diambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media media aplikasi wordwall berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi IPS yang ideal?
2. Bagaimana hasil validasi dari para ahli terkait desain pengembangan media media aplikasi wordwall berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi IPS?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan implementasi pengembangan media media aplikasi wordwall berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi IPS?

C. Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media media aplikasi wordwall berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi IPS
2. Untuk mendeskripsikan hasil validasi dari para ahli terkait desain pengembangan media media aplikasi wordwall berbasis web untuk

Regina Tazkiya Munandar, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI WORDWALL BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD PADA MATERI IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi IPS

3. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan implementasi pengembangan media media aplikasi wordwall berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi IPS

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dengan tujuan yang ingin dicapai peneliti, berikut manfaat penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengembangan media aplikasi *wordwall* pada kegiatan belajar mengajar secara online atau daring, serta dapat dipelajari pula oleh guru-guru yang membutuhkan variasi dalam pembelajaran untuk siswa.

2. Manfaat Praktis

a) Untuk peneliti

- Memberikan ilmu yang bermanfaat terkait penggunaan media aplikasi wordwall berbasis web pada materi IPS di sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar siswa
- Dapat dijadikan landasan ketika mengajar siswa sekolah dasar dalam belajar daring atau belajar secara online

a) Untuk siswa

- Adanya pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi wordwall berbasis web siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan
- Pengembangan media aplikasi ini dapat memberikan minat ketika proses kegiatan belajar sehingga siswa dapat mengatasi rasa bosan dalam belajar online

E. Sistematika Penulisan Skripsi

Regina Tazkiya Munandar, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI WORDWALL BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD PADA MATERI IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tujuan dari penulisan ini adalah agar mudah dipahami dalam aspek tata urutan pembahasan dari awal hingga akhir, maka sistematika yang akan diterapkan dalam penulisan yaitu sebagai berikut:

- BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini meliputi latar belakang, tujuan, manfaat, dan sistematika pembahasan.

- BAB II : Kajian Pustaka

Pada bab ini meliputi landasan teori dan kerangka berpikir.

- BAB III : Metode Penelitian

Pada bab ini meliputi jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba diantaranya : 1) desain uji coba, 2) subjek uji coba, 3) jenis data, 4) instrument pengumpulan, 5) teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

- BAB IV : Hasil Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini meliputi penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk.

- BAB V : Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Pada bab ini berisi kesimpulan yang meliputi kajian produk yang telah diproduksi, implikasi hasil, dan rekomendasi pengembangan.