

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 10 tahun 2014 tentang pedoman pelestarian tradisi pasal 1 yang menyatakan bahwa pelestarian tradisi adalah upaya perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan suatu kebiasaan dari kelompok masyarakat pendukung kebudayaan yang penyebaran dan pewarisannya berlangsung secara turun-temurun. Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki adat dan budaya yang berbeda-beda di setiap pulau yang ada di Indonesia. Budaya daerah merupakan kekayaan bangsa yang perlu di jaga dan di perhatikan di era globalisasi saat ini. Salah satu bentuk budaya indonesia adalah kearifan lokal. Kearifan lokal dalam sistem budaya di Indonesia tercermin dalam keberagaman agama, keberagaman suku/ etnis, keberagaman bahasa. Kearifan lokal merupakan elemen budaya yang harus digali, dikaji, dan direvitalisasikan karena esensinya begitu penting dalam penguatan fondasi jati diri bangsa dalam menghadapi tantangan globalisasi (Brata, 2016). Pada topik kali ini membahas tentang keanekaragaman budaya rumah adat yang ada di Indonesia, mulai dari sabang sampai merauke setiap daerah pasti memiliki ciri khas tersendiri mulai dari bentuknya, arsitekturnya sampai fungsinya pun berbeda-beda.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mencakup beberapa kompetensi yang menjadikan peserta didik dapat menunjukkan perilaku bijaksana, bertanggung jawab, peduli dan santun, karena Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki struktur dan keterkaitan yang jelas dan kuat antar konsepnya. Dalam keadaan pembelajaran dengan situasi seperti ini, guru dituntut untuk lebih aktif memahami cara berkomunikasi dengan peserta didik dengan bahasa dan alat yang jelas berbeda. Salah satu materi dalam pembelajaran IPS di kelas IV yaitu, keanekaragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Selain kaya akan sumber daya alamnya, Indonesia juga memiliki keragaman suku bangsa dan budayanya yang berbeda-beda. Setiap suku bangsa memiliki ciri-ciri fisik masing-masing. Selain ciri fisik yang berbeda setiap suku bangsa memiliki kebiasaan dan adat istiadat di indonesia beragam. Kita harus menghargai keragaman suku bangsa

Hanny Maulida Rahma, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA APLIKASI WORDWALL DALAM MATA PELAJARAN IPS TEMA 7 MATERI INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU

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

dan budaya di Indonesia, sikap saling menghargai seperti inilah yang akan menumbuhkan semangat persatuan dan kesatuan (Suyanto dan Ramadani, 2015, hlm. 32). Adapun tujuan dari pengetahuan sosial ini untuk: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan social, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV SDN Cibiru 06 di kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung, saat melaksanakan pembelajarn para guru hanya menggunakan buku tematik serta untuk penugasan kepada siswa menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) saja. Hal ini disebabkan karena guru belum menguasai teknologi dan kurangnya sarana prasarana di sekolah seperti alat praga miniature rumah adat. Maka pembelajaran secara rutin guru hanya menerangkan materi yang terdapat pada buku tematik dan menugaskan kepada siswa melalui LKPD. Pembelajaran dengan LKPD saja tentunya kurang menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik merasa jenuh untuk mempelajarinya. Akibatnya terdapat beberapa peserta didik yang kurang minat untuk memahami materi yang diberikan oleh guru. Menurut teori kognitif Piaget (2002), perkembangan kognitif anak usia dasar memiliki fase operasional konkret 7-11 tahun adalah fase dimana anak sudah dapat memfungsikan akalinya untuk berfikir logis, rasional dan objektif, tetapi terhadap objek yang bersifat konkret. Jadi peserta didik yang berusia 7 sampai usia 11 tahun memiliki cara berfikir yang harus sesuai dengan keadaan nyata.

Peserta didik pada era sekarang sudah terbiasa dalam penggunaan teknologi. Oleh karena itu, dalam pembelajaran guru juga harus dapat menyesuaikan dengan karakter peserta didik yang akrab dan terbiasa dalam menggunakan teknologi. TPACK (*Technologi Pedagogical Content Knowledge*) merupakan salah satu pendekatan yang menggunakan ICT dalam pembelajaran. *Technological Pedagogical And Content Knowledge* (TPACK) adalah pengetahuan guru tentang bagaimana memfasilitasi pembelajaran peserta didik

dari konten tertentu melalui pendekatan pedagogik dan teknologi (Cox & Graham, 2009, hlm. 63). Menurut pendapat Wahyuningsih (2022) menyatakan bahwa materi IPS yang dikemas dengan menarik melalui penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik terkait proses pemahamannya terhadap materi yang diberikan guru kepadanya. Adapun beberapa cara untuk mengenalkan kebudayaan yang ada di Indonesia serta meningkatkan jiwa nasionalisme peserta didik, dapat melihat beberapa cagar budaya seperti TMII yaitu sebuah tempat miniatur rumah adat dari berbagai daerah yang ada di Indonesia, museum-museum ataupun cerita tentang kebudayaan dari buku. Namun seiring berjalannya waktu kehidupan kita bergantung pada teknologi dan sehubungan dengan pembelajaran saat ini berdampingan dengan teknologi. Inovasi baru pembelajaran menggunakan aplikasi *Wordwall* ini peserta didik dapat mengenal kebudayaan Indonesia melalui ponsel, laptop ataupun komputer. Jadi, dapat memudahkan peserta didik dan mengefektifkan waktu tidak harus berkunjung terlebih dahulu untuk ke TMII. Dengan adanya pengembangan media berbasis teknologi dapat menjadi salah satu cara untuk mempermudah proses pembelajaran dan dapat mencapai tujuan pembelajaran, adapun salah satu teknologi yang dapat menjadi media pembelajaran yaitu dengan menggunakan aplikasi web *Wordwall*. Irham Halik (2020) mengemukakan bahwa *Wordwall* adalah aplikasi web yang kami gunakan untuk membuat game berbasis tes yang menyenangkan, dengan *Wordwall* berbagai macam model permainan dapat dibuat. Pada aplikasi *Wordwall* ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi peserta didik yang mempunyai kendala pada jaringan. Keterkaitan materi dengan aplikasi ini yaitu diharapkan pembelajaran menggunakan aplikasi *Wordwall* dapat memberikan inovasi baru dalam pembelajaran dan juga era teknologi saat ini.

Adapun pengembangan media yang dikembangkan oleh Septariawan Prasetya P dan Kasriman (2022) mengembangkan pembelajaran *Wordwall* terhadap motivasi belajar IPS Kelas IV menunjukkan nilai kelas menggunakan

media *Wordwall* dengan presentase 57,3% dari 100% menyatakan bahwa media *Wordwall* cukup efektif terhadap motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, penulis tertarik mengambil judul penelitian **Pengembangan Media Pembelajaran Pada Aplikasi *Wordwall* dalam Mata Pelajaran IPS Tema 7 Materi Indahnya Keragaman di Negeriku**. Diharapkan dapat menunjang berbagai dampak positif dalam pembelajaran IPS khususnya materi keberagaman budaya rumah adat di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam skripsi ini adalah:

1. Bagaimana desain perancangan media pembelajaran pada aplikasi *Wordwall* dalam mata pelajaran IPS tema 7 Materi Indahnya Keragaman di negeriku?
2. Bagaimana uji kelayakan terbatas terhadap pengembangan media pembelajaran pada aplikasi *Wordwall* dalam mata pelajaran IPS tema 7 Materi Indahnya Keragaman di negeriku?
3. Bagaimana respon peserta didik dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran pada aplikasi *Wordwall* dalam mata pelajaran IPS tema 7 Materi Indahnya Keragaman di negeriku?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan hal berikut:

1. Untuk menjelaskan desain perancangan media pembelajaran pada aplikasi *Wordwall* dalam mata pelajaran IPS tema 7 Materi Indahnya Keragaman di negeriku.
2. Untuk mengetahui uji kelayakan terbatas terhadap pengembangan media pembelajaran pada aplikasi *Wordwall* dalam mata pelajaran IPS tema 7 Materi Indahnya Keragaman di negeriku.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran pada aplikasi *Wordwall* dalam mata pelajaran IPS tema 7 Materi Indahnya Keragaman di negeriku.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Peneliti dapat memberikan inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran pada aplikasi *Wordwall*.

2. Bagi Sekolah

Menambah media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik

3. Bagi Guru

Membantu guru untuk menumbuhkan semangat peserta didik dan kemandirian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran saat ini.

4. Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh saat ini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam, penulisan skripsi ini dibagi ke dalam beberapa bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan, menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II: Kajian pustaka menjelaskan mengenai teori-teori pengertian media pembelajaran, fungsi dan manfaat media pembelajaran, pengertian *Wordwall*, langkah-langkah pembuatan *Wordwall*, kekurangan dan kelebihan *Wordwall*, pengertian hakikat IPS, pembelajaran IPS di kelas IV SD, pengertian keragaman di negeriku, materi rumah adat di Indonesia, penelitian relevan dan kerangka berpikir.

BAB III: Metode Penelitian, berisi metode penelitian menggunakan *Design and Development (D & D)* dan desain penelitian yang digunakan yaitu menggunakan model ADDIE, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data dan penarikan kesimpulan.

BAB IV: Temuan dan Pembahasan, menjelaskan mengenai temuan yang diperoleh setelah dilakukannya penelitian untuk menjawab rumusan masalah serta pembahasan yang dikaitkan dengan kajian pustaka.

BAB V: Simpulan, implikasi serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya