**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan
suasana belajar dan proses pembelajaran dengan sedemikian rupa agar peserta
didik mampu mengembangkan potensi dirinya secara aktif agar untuk memiliki
pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kekuatan
spiritual keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia. (dalam UU RI Nomor 20
Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pendidikan merupakan
sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan
ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menopang kehidupan di
masa yang akan datang (Julia & Sukmawarti, n.d.). Sehingga pada dasarnya
pendidik harus memberikan pendidikan yang berkualitas karena pendidikan itu
segala efektivitas yang diusahakan suatu lembaga dalam memberikan harapan
kompetensi yang baik dengan sumber daya manusia yang mampu mempengaruhi
kemajuan pada suatu bangsa.

Indonesia memiliki tiga jenis sistem pendidikan yakni pendidikan formal,
informal dan non formal. Pada pendidikan formal ialah pendidikan yang
terstruktur dengan memiliki jenjang, yaitu pendidikan dasar, menengah, dan
perguruan tinggi. Maka, pendidikan khususnya pada sekolah dasar besar
peranannya dalam mempersiapkan karakter peserta didik, dimana hal ini sangat
penting kualitas sumber daya manusia di sekolah sehingga mampu menentukan
kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan dapat dilihat dari kualitas karakter

peserta didik, maka sebab itu didalam sebuah pendidikan sangat besar
peranan karakter bagi peserta didik. Pendidikan karakter adalah upaya dalam
membantu perkembangan jiwa anak didik menuju ke arah peradaban yang
manusiawi dan baik dari sifat kodratnya (F. N. Muhammad & Nurmadiah, 2023).
Sehingga, peserta didik memiliki keasadaran dan pemahaman untuk kebajikan
dalam kehidupan sehari-hari sebagia bangsa.

Pada era ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berkembang
dengan pesat. Perkembangan teknologi komunikasi sangat berpengaruh besar
khususnya pada dunia pendidikan. Komunikasi dalam pendidikan sangat penting.
Komunikasi digunakan di seluruh aspek pendidikan seperti memberikan pesan,
ajaran, memberikan data dan fakta untuk kepentingan pendidikan (Eka & Arrini,
2021). Maka sebab itu, komunikasi penting bagi peserta didik dalam
menyampaikan pendapatnya bahkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga
terjadinya sebuah interaksi dan saling bertukar pengetahuan, serta pengalaman.

Dalam mewujudkan kualitas pendidikan tersebut diperlukan adanya suatu
kurikulum yang dapat menyongsong suatu pendidikan tersebut. Kurikulum
merupakan rancangan atau panduan dalam melaksanakan pembelajaran dan
program pendidikan karena kurikulum ialah merupakan pedoman atau tolak ukur
dalam mencapai suatu pendidikan. Kurikulum merdeka sudah mulai untuk
diterapkan dibeberapa sekolah, salah satunya sekolah yang akan diteliti telah
menerapkan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang isi
pembelajarannya dengan projek untuk menguatkan pencapaian profil belajar
pancasila, dengan bantuan program guru penggerak. Kurikulum merdekapengimplementasian dalam sistem pembelajarannya mengarahkan peserta didik
serta guru pada kebebasan, maksud dari kebebasan dalam hal ini ialah mampu
mendorong guru dan peserta didik lebih kreatif dan inovatif. Adapun makna yang
tersirat dalam merdeka belajar bahwa memberikan kesempatan belajar secara
bebas dan nyaman bagi peserta didik.

Dalam pembelajaran kurikulum merdeka terdapat model-model
pembelajaran, yang mana dalam hal ini guru juga dapat melaksanakan
pembelajaran aktif *(active learning)* sehingga kemampuan dalam diri peserta
didik dapat dimanfaatkan secara optimal. Model pembelajaran merupakan salah
satu komponen dari kegiatan pembelajaran, dimana dari model pembelajaran ini
guru dapat memahami bagaimana bentuk pembelajaran yang akan dilaksanakan
(Nurjannah & Khairani, n.d.). Salah satu model pembelajaran *cooperatif learning*tipe TGT merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam
kelompok belajar melalui permainan yang diterapkan. Model pembelajaran TGT
adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan,
melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status,
melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur
permainan dan reinforcement (Anggraeni & Wasitohadi, 2014).

Dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari komponen-komponen
pembelajaran, salah satunya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan
sarana terpenting dalam proses pembelajaran karena dengan adanya media
pembelajaran sebuah materi dapat tersampaikan dengan baik bagi peserta didik.
Media pembelajaran dapat dimanfaatkan melalui kecanggihan teknologi yangdapat membantu proses belajar mengajar guna mengoptimalkan kualitas proses
belajar mengajar tersebut. Perkembangan teknologi yang semakin canggih
merupakan sarana untuk membantu tercapainya tujuan pendidikan. Dunia
pendidikan sangat membutuhkan media pembelajaran karena media sangat
berperan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat
membantu menyebarkan informasi. Sehingga menumbuhkan pikiran, perasaan,
perhatian, dan minat mereka. Maka dari itu, media pembelajaran yang diciptakan
oleh guru harus lebih kreatif dan inovatif (Melisa & Fadlan, 2023). Dengan
adanya perkembangan teknologi dalam ilmu pengetahuan ini menuntut guru untuk
mampu kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran sehingga
guru dapat membuat media pembelajaran dengan menggunakan bantuan melalui
sebuah aplikasi.

Salah satu media pembelajaran yang akan digunakan peneliti dikelas V SD
adalah media pembelajaran melalui aplikasi *wordwa.ll*. *Wordwall* merupakan salah
satu teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran secara
menarik. *Wordwall* merupakan sebuah *website* yang dapat membantu guru dalam
menyampaikan sebuah materi. *Wordwall* dapat diakses secara gratis dan memiliki
template dengan ciri khas tersendiri seperti bentuk mengelompokkan, essai
pendek, menjodohkan dan quis games. Media ini dapat didesain untuk
meningkatkan kegiatan pembelajaran baik secara individu, maupun kelompok
yang akhirnya akan melibatkan peserta didik untuk lebih aktif selama proses
pembelajaran berlangsung. Media *Wordwall* diharapkan dapat meningkatkan
pemahaman materi peserta didik tanpa harus selalu tergantung pada buku ataupenjelasan yang diberikan oleh guru (Andini et al., 2023). Media pembelajaran
berbasis aplikasi *wordwall* menggunakan model *cooperatif learning* tipe TGT
yang akan diterapkan pada proses belajar mengajar, dikarenakan model TGT ini
akan membantu peserta didik dalam menyampaikan sebuah pendapat melalui
tournament dan games.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Swasta Nurul
Huda Medan, memperoleh hasil bahwa media pembelajaran yang ada pada
sekolah tersebut masih terbatas karena guru belum menerapkan media

pembelajaran berbasis digital terkhusus pada media pembelajaran berbasis
aplikasi *wordwall*. Karena pada proses pembelajaran sebelumnya media

pembelajaran yang digunakan hanyalah buku paket guru dan peserta didik saja.
Selain itu belum diterapkannya model *cooperaive learning* tipe TGT(*Team
Games Tournament*) dalam pembelajarannya dengan materi magnet, listrik, dan
teknologi untuk kehidupannya, sehingga terjadinya kurang interaksi pada peserta
didik. Kurangnya interaksi pada peserta didik akan menimbulkan sebuah
kejenuhan atau kebosanan dalam proses pembelajaran, sehingga hal ini
mengganggu keterampilan komunikasi pada peserta didik. Sebelumnya, model
pembelajaran yang diterapkan hanya kerja kelompok saja yang diberikan beberapa
tugas lalu presentasi seperti biasanya dengan berfokus pada buku saja, sehingga
ketersediaan media dan model tersebut membuat peserta didik kurang dalam
keterampilan komunikasinya karena proses pembelajaran tersebut menimbulkan
sebuah kejenuhan atau kebosanan, maka dari itu interaksi antara peserta didik
dengan guru kurang, bahkan interaksi peserta didik dengan peserta didik jugakurang. Penerapan model TGT terdapat sebuah games yang mana pada proses ini
akan membantu situasi pembelajaran menjadi tidak jenuh atau bosan, dan model
TGT juga terdapatnya sebuah tournament yang mana terjadinya interaksi
langsung antara peserta didik dengan peserta didik, bahkan peserta didik dengan
guru. TGT ini salah satu model berkelompok yang memiliki unsur permainan
didalamnya.Dalam penerapan pembelajaran dengan menggunakan media
pembelajaran yang berbasis teknologi membutuhkan persediaan yang mendukung
salah satunya ialah proyektor dalam menampilkan media pembelajaran tersebut.
Sehingga persediaan fasilitas oleh pihak sekolah belum dipergunakan secara
maksimal.

Berdasarkan masalah tersebut, maka diperlukan adanya sebuah media
pembelajaran yang berbasis teknologi seperti media yang berbasis aplikasi
*wordwa.ll*. Untuk mendukung penelitian ini dalam penerapan media pembelajaran
berbasis aplikasi *wordwall* yang dikembangkan maka dapat menggunakan model
pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT (*Team Games Tournament*).

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk
melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran
Berbasis Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi
Menggunakan Model Tgt *(Teams Games Tournaments)* Materi
Magnet,Listrik, Dan Teknologi Untuk Kehidupan Kelas V Sekolah Dasar”**

* 1. Indentifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas dapat
di identifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Belum digunakannya media pembelajaran digital berbasis *wordwall*
2. Belum diterapkannya model *cooperative learning* tipe TGT(*Team Games
Tournament*)
3. Kurangnya interaksi peserta didik dalam proses pembelajaran
4. Kurangnya keterampilan komunikasi peserta didik dalam berpendapat selama
proses pembelajaran berlangsung.
5. Belum memanfaatkan fasilitas dengan maksimal yang telah tersedia di
sekolah
	1. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan agar
permasalahan yang dikaji lebih terarah dan tidak terlalu luas supaya
memperoleh gambaran yang jelas, maka peneliti membatasi masalah
penelitian pada pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi
*wordwall* menggunakan model TGT *(Teams Games Tournamnet)* materi
magnet,listrik, dan teknologi untuk kehidupannya kelas V SD swasta Nurul
Huda Medan.

* 1. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, adapun rumusan masalah dalam
penelitian ini, Yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall*

menggunakan model TGT materi magnet,listrik, dan teknologi untuk
kehidupannya kelas V SD Swasta Nurul Huda Medan?

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall*

menggunakan model TGT materi magnet,listrik, dan teknologi untuk
kehidupannya kelas V SD Swasta Nurul Huda Medan?

1. Bagaimanana hasil pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi

*wordwall* menggunakan model TGT materi magnet,listrik, dan
teknologi untuk kehidupannya kelas V SD Swasta Nurul Huda Medan?

* 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat diambl tujuan dari penelitian
ini, yaitu :

1. Untuk merancang pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi

*wordwall* menggunakan model TGT materi magnet,listrik, dan
teknologi untuk kehidupannya kelas V SD Swasta Nurul Huda Medan

1. Untuk memvalidasi kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi

*wordwall* menggunakan model TGT materi magnet,listrik, dan
teknologi untuk kehidupannya V SD Swasta Nurul Huda Medan

1. Untuk membuktikan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis

aplikasi *wordwall* dengan menggunakan model materi magnet,listrik, dan
teknologi untuk kehidupannya kelas V SD Swasta Nurul Huda Medan

* 1. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis,
dipaparkan sebagai berikut :

* + 1. Manfaat Teoritis
1. Memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan guru dan

lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan
media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* pada materi magnet, listrik, dan
teknologi untuk kehidupannya

1. Dapat dijadikan acuan oleh sekolah dalam meningkatkan kualitas

pembelajaran serta sebagai contoh pemanfaatan dan pengembangan IPTEK (Ilmu
Pengetahuan dan Teknologi) di Sekolah.

1. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan acuan bagi peneliti selanjutnya

yang melakukan penelitian pengembangan media berbasis aplikasi *wordwall.*

* + 1. Manfaat Praktis
1. Bagi Guru

Diharapkan dengan adanya penelitian ini guru dapat mengetahui
pemanfaatan aplikasi *wordwall* , sehingga mampu menjadikan pembelajaran yang
lebih menarik. Kemudian dapat meningkatkan inovatif serta kreatif guru selama
proses pembelajaran agar dapat menumbuhkan motivasi belajar pada peserta
didik.

1. Bagi Peserta didik

Diharapkan dapat meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik
serta pemahaman dalam suatu materi yang dapat mencapai suatu tujuan
pembelajaran tersebut.

1. Bagi Sekolah

Peneliti sangat mengharapkan dari hasil pengembangan media
pembelajaran berbasis aplikasi *Wordwall* ini dapat memberikan wawasan dankontribusi dalam mengembangkan suatu media pembelajaran guna menciptakan
pembelajaran yang menarik dan lebih baik lagi

1. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah wawasan, dan pengalaman sebagai bekal
menajdi gurun yang profesional dalam menggunakan teknologi dan membuat
media pembelajaran di masa mendatang