

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya mempengaruhi seseorang dengan memberikan pengetahuan agar penguasaan ilmu pengetahuannya bertambah. Pendidikan dapat berhasil apabila beberapa komponen diantaranya ini dapat berjalan baik, dimana beberapa komponen ini meliputi guru, siswa, tujuan, buku, metode, media dan model pembelajaran. Penggunaan metode, media dan model pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi minat siswa dan pemahaman siswa terkait materi yang dipelajarinya (Rahmatul Ilmi & Alwen Benti, 2020).

Dizaman modern ini banyak sekali kemudahan yang ditawarkan, salahsatu kemudahan yang dirasakan ialah kemudahan mengakses internet. Menurut Syahira Azima et al., (2021) masuknya budaya asing mengakibatkan tergotogotnya semangat nasionalisme dan berpengaruh terhadap kebudayaan bangsa Indonesia. Pada masa sekarang ini, globalisasi terus membawa pengaruh dan kemajuan yang pesat dalam segi kemudahan akses internet dan informasi. Terjadinya modernisasi dan masuknya kebudayaan asing ke nusantara, dibutuhkan filter dan cara agar budaya nasional Indonesia tidak mudah tergantikan. Menurut Affan, (2017) proses filterisasi perlu dilakukan agar kebudayaan barat yang masuk ke Indonesia tidak menusak identitas kebudayaan nasional bangsa.

Memaknai arti kebudayaan nasional menurut Marzali (2014) kebudayaan nasional adalah kebudayaan yang meliputi suku, adat bangsa di seluruh Indonesia dan kebudayaan baru yang diadopsi dari interaksi antar kebudayaan suku bangsa dengan budaya asing sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa Indonesia. Berdasarkan keterangan diatas dapat dipahami bahwa dalam pembelajaran tersebut diharapkan siswa dapat memahami dan

mengaplikasikan kebudayaan nasional dan mengaitkannya dengan kebhinekaan.

Menurut capaian pembelajaran peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan tersebut siswa harus mampu memahami dan memaknai arti dari kebudayaan nasional dan dikaitkan kembali dengan kebhinekaan. Peneliti menganggap penting dengan melakukan penelitian untuk meningkatkan pemahaman budaya nasional siswa dengan menerapkan *education game*. Menurut Wahyudi et al., (2021), Metode pembelajaran *Education game* merupakan contoh penggunaan game edukasi merupakan pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan yang dapat merubah proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik perhatian anak – anak. *Education game* inilah merupakan alat yang dapat membantu pembelajaran bagi pendidik yang efektif saat penyampaian pembelajaran sehingga dapat memunculkan keinginan belajar bagi peserta didik yang lebih baik. Game edukasi adalah sebuah pembelajaran yang didesain dan mengintegrasikan permainan. Menurut (Abdullah et al., n.d.) game edukasi menerapkan system pembelajara langsung dengan pola *learning by doing*. Proses dilakukan dengan menyelesaikan tantangan yang ada didalam game tersebut, dari tantangan tersebut peserta didik dapat belajar dan bermain. Dari proses tersebut peserta didik dituntut untuk melakukan pembelajaran secara mandiri.

Berdasarkan prapenelitian yang dilakukan dengan wawancara, observasi dan test liasn. Hasil wawancara dengan guru kelas V di SD N 2 Pelemkerep, permasalahan yang didapat bahwa dalam pembelajaran mata pelajaran IPAS khususnya pada materi Letak Geografis Indonesia, siswa masih rendah pengetahuannya dapat dilihat dari pernyataan guru kelas V yang mengutarakan bahwa nilai harian dan ulangan siswa kelas V kurang maksimal. Selain itu, peneliti mendapatkan informasi dari beberapa siswa bahwa ketika guru menerangkan materi letak geografis guru hanya menerangkan dengan model ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran yang

menyebabkan siswa cepat bosan, jenuh, malas belajar yang berimbas pada hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan yang didapat, dengan pembelajaran yang konvensional dan pencapaian pembelajaran tidak tercapai mengharuskan guru untuk berpikir untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan hasil penilaian formatif yang dilakukan selama proses pembelajaran ialah didapatkan rata rata pemahaman siswa tentang kebudayaan nasional dan pengetahuan mendalam terkait budaya nasional masih terbilang kurang rendah. Hasil pengamatan yang dilakukan sebesar 88,8% siswa mengalami kesulitan dalam mengenali ragam kebudayaan nasional dan menyebutkan ragam budaya nasional, serta beberapa siswa masih belum bisa menyebutkan 38 provinsi . Berdasarkan data yang didapatkan perlu adanya inovasi dalam pembelajaran yang dilakukan agar dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait kebudayaan nasional.

Metode pembelajaran *Education game* diharapkan dapat meningkatkan minat siswa sehingga pemahaman budaya siswa juga ikut meningkat. Dalam penelitian yang dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran *Education game* dapat meningkatkan pemahaman budaya nasional siswa. Pemahaman bergantung pada pembelajaran yang dilakukan.

Menurut (Atsar, 2017) kebudayaan merupakan hasil dari interaksi antar manusia. Marzali, (2014) menganggap bahwa pengetahuan tentang kebudayaan nasional sangatlah penting karena pengetahuan tentang kebudayaan nasional dapat mempengaruhi kemajuan dari budaya itu sendiri dan lebih dikenal dan mudah untuk dipelajari. Ridwan (2022) memberikan pemahaman mengenai kebudayaan sebagai sebuah sistem simbol dari makna-makna, di mana melalui sistem simbol tersebut manusia dapat memberikan makna bagi kehidupannya. Kebudayaan selalu mengacu pada suatu pola makna yang diwujudkan dalam simbol yang diturunkan secara historis di mana melalui pewarisan gagasan yang berbentuk simbolik tersebut manusia dapat menyampaikan, melestarikan dan mengembangkan pengetahuan mereka mengenai kehidupan.

Berdasarkan penelitian yang terdahulu, dari Febrianti et al., (2023) aktifitas siswa meningkat dengan menggunakan metode pembelajaran game education berbasis media *wordwall* . Dengan meningkatnya aktifitas siswa diharapkan dapat meningkatkan pemahaman kebudayaan nasional siswa. Hasil peningkatan yang terjadi yaitu 47,5 menjadi 90 yang mana menunjukkan adanya peningkatan dengan kategori tinggi. Dengan berdasar pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Febrianti, Alfi dan Fatih yang menjadi refrensi penelitian ini untuk dilakukan dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman kebudayaan nasional dengan menggunakan metode pembelajaran *Education game* berbasis media *wordwall* .

Selain itu dikutip dari penelitian yang dilakukan oleh Hidayati et al., (2023) yang berjudul “Peningkatan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Ipa Materi Suhu Dan Kalor Dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* Di Sdn Bibis Kabupaten” bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran *wordwall* siswa mengalami peningkatan persentase pada tiap indikator pemahaman konsep di siklus I dan siklus II. Peningkatan persentase yang terjadi pada siklus I adalah 70% ke siklus II 80%. Maka dapat dikatakan bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Dikuatkan kembali dengan penelitian yang dilakukan oleh Ratih Wulandari et al., (2017) penggunaan multimedia interaktif bermuatan education game sangat efektif dalam meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mendapatkan hasil peningkatan dengan rata-rata 92,72% dengan kreteria “sangat menarik. Dengan demikian pada saat aktivitas belajar siswa meningkat sehingga mempengaruhi perkembangan dan peningkatan pada hasil belajar siswa.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Alfiah, (2022) penerapan media game edukasi android meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi bangun datar. Aktivitas siswa memperoleh persentase pada pra siklus sebesar 15%, siklus 1 sebesar 51,25%, dan siklus 2 sebesar 82,75%.

Hasil belajar siswa pada pra siklus sebesar 41,25 %, siklus 1 sebesar 66,25%, dan siklus 2 sebesar 86,25%. Peningkatan hasil belajar siswa juga disebabkan karena proses aktivitas belajar selama penerapan media game edukasi android.

Dengan demikian berdasarkan referensi jurnal penelitian terdahulu yang didapat bahwa penggunaan *Education game* berbasis *wordwall* dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa sehingga pemahaman siswa dapat meningkat dengan dibarengi oleh keterampilan guru dalam mengajar. Dalam permasalahan tersebut dibuat metode pembelajaran inovatif menggunakan aplikasi game interaktif *wordwall* dengan menggunakan *Education game* yang memiliki tujuan berupa ; meningkatkan keterampilan guru mengajar, melalui media pembelajaran game interaktif *wordwall* diharapkan dapat meningkatkan meningkatkan aktifitas belajar siswa, dan dapat serta meningkatkan pemahaman kebudayaan nasional siswa. Berdasarkan paparan diatas peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan media *Wordwall* Berbasis *Education game* Untuk Meningkatkan Pemahaman Kebudayaan Nasional Materi Letak Geografis Indonesia Di Kelas V Sd N 2 Pelemkerep”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok masalah yang disampaikan pada latar belakang, maka peneliti mencoba mengajukan dalam bentuk pertanyaan yang akan dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Untuk lebih memudahkan dan memfokuskan dalam melakukan penelitian, rumusan masalah sebagaimana dijelaskan diatas, kemudian dirinci dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana keterampilan guru dalam menginovasikan pembelajaran menggunakan media *wordwall* berbasis *Education game* pada materi letak geografis Indonesia di kelas V SD N 2 Pelemkerep?
2. Bagaimana aktifitas pembelajaran menggunakan media *wordwall* berbasis *Education game* untuk meningkatkan pemahaman kebudayaan nasional materi letak geografis Indonesia di kelas V SD N 2 Pelemkerep?
3. Bagaimana peningkatan pemahaman kebudayaan nasional anak menggunakan media *wordwall* berbasis *Education game* pada materi letak geografis Indonesia di kelas V SD N 2 Pelemkerep ?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang ditemukan diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan inovasi penggunaan media *wordwall* berbasis *Education game* pada materi letak geografis Indonesia di kelas V SD N 2 Pelemkerep .
2. Mendeskripsikan aktifitas belajar siswa dengan menggunakan *media wordwall Education game* pada pembelajaran materi letak geografis Indonesia di kelas V SD N 2 Pelemkerep.
3. Mendeskripsikan proses peningkatan pemahaman budaya nasional menggunakan media *wordwall* berbasis *Education game* letak geografis Indonesia di kelas V SD N 2 Pelemkerep.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah diharapkan dapat memberikan manfaat yang dapat menjadi acuan bagi tenaga pendidik pada umumnya dan khususnya berkaitan dengan meningkatkan pemahaman kebudayaan nasional menggunakan metode pembelajaran *Education game* dan menggunakan media *wordwall*.

1. Secara praktis
 - a. Bagi peneliti, mendapatkan pengalaman dalam memecahkan masalah pembelajaran yang terdapat di lapangan yang dilakukan peneliti.
 - b. Bagi guru, mendapatkan pengalaman dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall* berbasis *Education game*.
 - c. Bagi siswa, dapat meningkatkan pemahaman kebudayaan nasional siswa terkait materi letak geografis.
 - d. Bagi sekolah, dapat memberikan pengalaman baru mengenai cara belajar menggunakan media *Wordwall* berbasis *Education game* ini untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami dan mengimplementasikan kebudayaan nasional.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini meliputi definisi terkait pemahaman kebudayaan nasional, *wordwall*, media *word wall*, keterampilan mengajar, aktivitas dalam pembelajaran. Berikut ini istilah – istilah kunci yang dipandang penting untuk didefinisikan sebagai berikut :

1. Pemahaman kebudayaan nasional
Pemahaman budaya nasional merupakan sebuah proses menerima informasi dan berpikir mendalam sampaidengan mengimplementasikannya, dalam hal ini dikaitkan dengan kebudayaan nasional. Proses menerima informasi dan berpikir mendalam tentang

keberagaman budaya nusantara merupakan proses pemahaman siswa terhadap budaya nasional. Pemahaman menggambarkan perilaku individu yang mengalami proses penerimaan informasi lanjut terkait informasi yang didapatkan

2. *Media Wordwall* berbasis *Education Game*

Education game yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah mengintegrasikan materi kebudayaan nasional yang ada pada materi letak geografis Indonesia dikelas 5 dengan permainan yang mengandung unsur edukasi dan dikemas dengan teknologi berupa aplikasi *wordwall* . Dalam penelitian ini terdapat dua bentuk *Education game* seperti mencocokkan clue dan gambar dan juga teka teki silang. Pada anak usia dini diperlukan belajar ataupun cara pembelajaran yang memiliki daya tarik yang baik dimana pemanfaatan teknologi yang sudah canggih ini dapat mengubah pola pikir mereka jika pembelajaran adalah suatu kegiatan yang sangat disenangi karena peserta didik bisa melakukan permainan sambil melaksanakan pembelajaran belajar.

3. *Keterampilan Mengajar*

Guru berperan besar dalam perkembangan siswa, keterampilan yang dimiliki sangat berpengaruh terhadap pembelajaran dan mendukung perkembangan siswa. Seorang guru dapat mempengaruhi proses pembelajaran dengan pola mengajar yang ia lakukan, sikap dan kepribadian seorang guruserita saat ia mengajar dengan seluruh keterampilan yang dimiliki. Salah satu tugas yang dimiliki oleh guru ialah mampu menyediakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mencari cara untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran sesuai yang.

4. *Aktivitas* dalam Pembelajaran

Dalam pembelajaran yang dilakukan dapat dilihat bahwa siswa tertarik atau tidak dengan pembelajaran tersebut dilihat dari aktivitas belajar yang dilakukan. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa aktif

bertanya atau tidak dan bagaimana respon siswa menjadi perhatian dalam pembelajaran sebagai indikator bahwa siswa paham, tertarik dan senang dalam proses belajar tersebut.

Aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran. Menurut Aktivitas belajar siswa sangat penting dalam menentukan keberhasilan dalam belajar.



