

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Strategi atau kemampuan dimana dipakai pendidik dalam memotivasi dalam pendidikan di kelas yakni menggunakan media belajar. Media pembelajaran ialah semua hal dimana dipakai guna menghubungkan pemberi informasi (misalnya pendidik) pada penerima informasi (siswa), guna meningkatkan motivasi sekaligus menjamin siswa berpartisipasi secara penuh dan bermakna dalam proses pembelajaran. Menurut Purba, dkk (2020) media memiliki bermacam jenis komponen di lingkungan siswa dimana bisa menstimulasinya untuk belajar. Media pendidikan yakni alat di mana bisa membatnu pada proses pendidikan. ada bermacam macam sarana pembelajaran diciptakan atau dibuat untuk membantu terlaksananya kegiatan pendidikan supaya mencapai target dari pendidikan itu. Roda berputar termasuk media pembelajaran dimana banyak diminati.

Bahasa Indonesia merupakan materi pelajaran yang diperkenalkan di tingkat Sekolah Dasar (SD). Pedagogi Bahasa Indonesia merupakan komponen penting dari kurikulum pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga institusi tersier. Di antara berbagai kegiatan linguistik, mendengarkan muncul sebagai keterampilan yang sangat penting, memfasilitasi perolehan kompetensi lain. Secara umum, individu mengalokasikan sekitar 45% dari waktu komunikasi harian mereka untuk mendengarkan, 30% untuk berbicara, 16% untuk membaca, dan 9% untuk menulis. Sebagaimana diartikulasikan oleh Sigit V Susilo (2019), pengajaran

bahasa Indonesia di tingkat dasar sangat penting untuk pengembangan keterampilan bahasa yang mahir meliputi membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Standar kompetensi yang berkaitan dengan subjek ini pada dasarnya berakar pada esensi penguasaan bahasa, khususnya dalam domain bahasa (komunikasi) dan sastra (menumbuhkan apresiasi terhadap kemanusiaan dan nilai-nilai intrinsiknya). Oleh karena itu, upaya pendidikan seputar pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam komunikasi verbal dan tertulis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang berkembang saat ini khususnya di sekolah dasar menuntut siswa untuk bisa menyimak dan berkomunikasi dengan baik (Syihabudin & Ratna, 2020). Dengan demikian, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia wajib di *desain* supaya efektif, efisien serta inovatif. Agar pembelajaran yang sudah dirancang bisa berjalan dengan baik, guru perlu memiliki kemampuan untuk menghasilkan pembelajaran yang menarik, kreatif serta bermakna. Guru bisa mengaktualisasikan pembelajaran yang aktif selama berjalannya pendidikan agar peserta didik tertarik belajar.

Simbolon (2019) mengemukakan jika media roda berputar ialah media berwujud roda dimana bisa diputar serta dibagi jadi beberapa bagian dimana di dalamnya ada kartu soal. Menurut Hartatik dan Ghufro (2021) mengemukakan jika roda berputar ialah suatu obyek dimana berwujud lingkaran di mana bisa diputar-putar. Dari beberapa opini itu bisa diambil simpulan jika media pembelajaran roda berputar ialah permainan berbentuk bulat dimana berbahan dasar kayu dan pada bagian tengat dapat di sematkan pada tonggak kayu sehingga

bias diputar. Media itu dapat menarik perhatian anak-anak usia sekolah dasar dalam belajar sehingga dapat mempermudah pemahaman materi yang diberikan oleh guru. Terutama dalam kegiatan penerapan kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas VI SD. Tetapi seiring dengan berkembangnya teknologi tentunya media pembelajaran seperti roda berputar dapat dikembangkan dalam bentuk ICT. Salah satunya dengan memakai aplikasi webgames bernama *Wordwall*.

*Wordwall* ialah aplikasi berbantuan website dimana bisa dipakai guna menciptakan media pendidikan misalnya kuis, mencocokkan, memasang, anagram, kata acak, mencari kata, pengelompokan, spin dll (Aeni, Djuanda, dkk., 2022). Yang lebih menarik lagi ialah media ini tidak hanya memungkinkan media buatan pengguna diakses secara online, namun juga diunduh sekaligus dicetak di atas kertas. Aplikasi ini menawarkan 18 template dimana bisa dipakai gratis sekaligus memungkinkan pengguna dengan mudah mengubah satu template aktivitas ke template yang lainnya. Guru juga bisa membuat konten yang mereka buat selaku tugas.

Dari hasil observasi serta wawancara dimana diselenggarakan di SD Negeri Pameuntasan 4 ada beberapa kendala yang dihadapi ketika pendidikan Bahasa Indonesia di kemampuan memahami cerita belum dilaksanakan dengan maksimal. Perihal itu terjadi karena pembelajaran di kelas masih memakai pembelajaran konvensional, kurangnya media pembelajaran dan hanya memakai metode ceramah. Jadi, peserta didik tampak kurang berantusias sekaligus tidak aktif sebab

proses pendidikan sifatnya monoton serta membuat bosan dimana dapat berakibat kurangnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan dari permasalahan itu, sangat penting untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran agar lebih aktif, efektif dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi secara maksimal. Karena keefektifan siswa dalam membaca suatu materi pelajaran saja sekitar 10% bila memakai media pembelajaran, buku teks, atau power point, maka aplikasi pembuat animasi ini dirasa penting. Ketika materi pembelajaran dirancang dengan benar dan menarik dengan grafis, video, musik, dan interaktivitas, itu dapat meningkatkan penyerapan materi pelajaran hingga 80% hingga 90% (Munawar, 2020).

Untuk mengatasi persoalan itu, butuh adanya suatu inovasi sekaligus pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media ajar yang baik wajib memuat pengetahuan, fakta, prinsip serta keterampilan guna mendukung proses pembelajaran (Gustiawati & Zikri, 2020). Khususnya di era revolusi 4.0 dengan memanfaatkan peran teknologi dalam kehidupan, khususnya dalam dunia pendidikan, dimana guru wajib mampu menciptakan bermacam inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi di mana sekarang jadi tujuan pendidikan bisa tercapai. Rancang Bangun Media Pembelajaran Roda Berputar Pada Materi Dongeng Nusantara Berbantuan Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Dengan media pembelajaran berbantuan *Wordwall* menjadi alternatif solusi dalam menyelesaikan persoalan kegiatan pembelajaran sekaligus

melancarkan peserta didik dalam memahami materi. Di samping itu juga penggunaan media berbantuan *Wordwall* akan membuat siswa tidak bosan sekaligus berpartisipasi dalam proses pembelajaran karena dilengkapi dengan audio visual. Berdasarkan hasil penelitian yang relevan pada penelitian Hamzah, dkk (2019) “Pengembangan media pembelajaran roda putar fisika untuk meningkatkan motivasi siswa” memperlihatkan jika media pembelajaran roda fisika bisa membuat peserta didik bertambah motivasinya. Selain itu, penelitian lain “Penggunaan media roda pintar untuk kemampuan membaca anak” temuan riset ini memperlihatkan jika pemakaian media roda pintar bisa menambah kapabilitas anak saat membaca karena bisa semua peserta didik bisa aktif juga tak pasif di mana media itu menjadikan semua peserta didik terlibat.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari uraian sebelumnya, permasalahan di riset ini diidentifikasi yakni:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran roda berputar pada materi dongeng nusantara berbantuan aplikasi *wordwall*?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran roda berputar pada materi dongeng nusantara berbantuan aplikasi *wordwall*?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran roda berputar pada materi dongeng nusantara berbantuan aplikasi *wordwall*?
4. Bagaimana peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa dengan memakai media pembelajaran roda berputar pada materi dongeng nusantara berbantuan aplikasi *wordwall*?

### **C. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah, riset ini bermaksud guna menganalisis:

1. Proses pengembangan media pembelajaran roda berputar pada materi dongeng nusantara berbantuan aplikasi *wordwall*.
2. Kelayakan media pembelajaran roda berputar pada materi dongeng nusantara berbantuan aplikasi *wordwall* menurut ahli dan praktisi.
3. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran roda berputar pada materi dongeng nusantara berbantuan aplikasi *wordwall*.
4. Peningkatan kemampuan membaca pemahaman dengan memakai media pembelajaran roda berputar pada materi dongeng nusantara berbantuan aplikasi *wordwall*.

### **D. Manfaat Penelitian**

Pengkajian ini ditujukan bisa memberi masukan:

1. Bagi Pendidik: Sebagai peningkatan wawasan pengetahuan. Serta bahan referensi untuk dapat mempermudah proses pemberian materi dalam pembelajaran dengan media pembelajaran roda berputar berbantuan aplikasi *wordwall* khususnya pada Media pembelajaran Roda berputar materi Dongeng Nusantara.
2. Bagi sekolah: Dapat meningkatkan mutu guru atau tenaga pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sekolah. Peningkatan fasilitas sekolah yang bisa menjadi daya tarik masyarakat. Serta dapat meningkatkan peraih prestasi untuk sekolah. Meluluskan peserta didik yang berkualitas.

3. Bagi peneliti selanjutnya : sebagai sumber referensi untuk memperkuat penelitian yang akan dikembangkan mengenai kemampuan membaca pemahaman atau pengembangan media Roda berputar pada materi dongeng nusantara.

#### **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional pada riset ini ialah :

1. Media Roda berputar ialah sebuah permainan berbentuk bulat yang berbahan dasar kayu dan pada bagian tengat dapat di sematkan pada tonggak kayu sehingga bias diputar
2. *Wordwall* ialah aplikasi berbantuan website dimana bisa dipakai guna menyusun media pendidikan misalnya kuis, mencocokkan, memasangkan, anagram, kata acak, mencari kata, mengklasifikasikan, dan lainlain.
3. Membaca pemahaman merupakan aktivitas membaca yang dilakukan oleh seseorang untuk mengetahui serta memahami isi yang terkandung dalam bacaan secara utuh.