

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah, hal ini disebabkan oleh banyak faktor di antaranya adalah rendahnya kualitas guru dan rendahnya prestasi siswa. Hal ini berdasarkan pernyataan Widodo dalam kutipan jurnalnya Potret Pendidikan Di Indonesia dan Kesiapannya menghadapi Masyarakat Ekonomi Asia (2015:306). Realitanya adalah layanan pendidikan dan mutu pendidikan di Indonesia masih sangat buruk serta perlu segera dibenahi agar dunia pendidikan di Indonesia tidak semakin terpuruk. Beberapa indikator yang mempengaruhi kualitas pendidikan di Indonesia inilah yang harus dijadikan tolok ukur dalam dunia pendidikan agar segera dibenahi.

Idealnya untuk menyelaraskan mutu pendidikan dibutuhkan penguasaan dalam proses pembelajaran. Faktanya, di Indonesia penguasaan dalam proses pembelajaran masih kurang optimal. Salah satunya adalah di SD 028229 Binjai Barat. Dewasa ini, sistem pembelajaran seharusnya sudah lebih maju dari era sebelumnya. Salah satu cara untuk mengoptimalkan penguasaan pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Saat ini teknologi sudah menjadi bagian dari hidup manusia yang mampu mempermudah kelangsungan hidup manusia, begitu juga dalam pendidikan. Pemanfaatan teknologi sudah menjadi tuntutan bagi guru dalam proses pembelajaran sebagai wujud

keprofesionalan seorang guru. Kebijakan tentang pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi tertera dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik (Permendikbud) Indonesia Nomor 65 tahun 2013a tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah pada ayat 13 yakni “pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran”.

Adanya kebijakan Penggunaan TIK menuntut guru untuk dapat menggunakan media pada pembelajarannya, adanya pembelajaran yang terintegrasi dengan TIK menjadi sebuah keharusan di kurikulum 2013, gurupun harus dapat menggunakan media pada pembelajarannya. Hal ini sudah tampak dari beberapa guru Sekolah Dasar yang masing-masing sudah memiliki laptop, salah satunya di SD Negeri 028229 Binjai Barat, masing-masing guru sudah memiliki laptop dan berfasilitaskan infokus di tiap-tiap kelas. Ironinya, pemanfaatan teknologi masih kurang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Akhirnya, belum ada peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD 028229 Binjai Barat pada tanggal 26 Januari 2018, hasil belajar tematik siswa di kelas IV masih rendah. 78% dari 54 siswa masih memperoleh nilai <70, 24% mendapat nilai >75 . Hal ini menandakan tingkat pengetahuan siswa kelas IV terhadap pembelajaran tematik di kelas masih rendah. Seorang guru yang dijadikan narasumber mengatakan bahwa “Siswa 78% kurang mengingat materi pembelajaran di kelas. Setelah pembelajaran, mereka tidak lagi mengingat materi

yang telah diajarkan.” Narasumber juga menambahkan bahwa salah satu kelemahan mereka sebagai guru yaitu kurang inovatif dalam merancang media yang akan digunakan, sehingga hanya memanfaatkan media yang sudah tersedia di kelas untuk kegiatan pembelajaran setiap harinya.

Menurut Kustandi (2011:9) “Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”. Segala sesuatu yang dapat membantu proses belajar mengajar dapat dijadikan media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam hal ini merupakan sarana yang mempermudah dalam kelangsungan dunia pendidikan. Teknologi mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Memanfaatkan teknologi sebagai alat penunjang pendidikan merupakan upaya dalam meningkatkan keprofesionalan guru dan hasil belajar siswa.

Menurut Susanto (2016:1) “Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap”. Untuk mengejar ketertinggalan dunia pendidikan negara Indonesia, perlu adanya upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan melakukan inovasi terhadap kegiatan pembelajaran. Hal inilah yang menarik perhatian peneliti untuk melakukan penelitian ini. Peneliti bermaksud untuk menggunakan media pembelajaran interaktif tematik berbasis *game* edukasi berbantuan *Macromedia Flash 8.0* sebagai wujud penginovasian terhadap media pembelajaran di dalam kelas. *Game* edukasi merupakan suatu permainan komputer yang berisi materi pendidikan yang disajikan dalam bentuk permainan interaktif yang diharapkan dapat meningkatkan

hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 028229 Binjai Barat dan meningkatkan kualitas seorang guru. Materi yang dipilih untuk disajikan dalam *game* edukasi ini adalah materi kelas IV Tema 4 Sub tema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan.

Jika penelitian ini dilakukan, maka kita akan mengetahui pengaruh *game* edukasi terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengadakan penelitian mengenai **“Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Interaktif “TEMATIK” Berbasis *Macromedia Flash* Terhadap Hasil Belajar Tema 4 Berbagai Pekerjaan Kelas IV SDN 028229 Binjai Barat TP 2017/2018”**.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan judul penelitian dan uraian latar belakang masalah tersebut, maka masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini adalah :

- a. Rendahnya hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil observasi, 78% hasil belajar tematik siswa kelas 4 tergolong rendah. Dalam pembelajaran, siswa cenderung mendapatkan nilai rendah, bahkan siswa tidak ingat dengan materi pembelajaran yang sudah pernah dipelajari.

- b. Guru dalam proses pembelajaran cenderung menggunakan metode klasik

Dalam penggunaan media guru lebih sering menggunakan alat peraga yang tersedia di sekolah, buku cetak, dan media yang terdapat di ruangan kelas untuk menjelaskan sehingga sajian materi dan evaluasinya terkesan monoton.

- c. Kurangnya pengeksploitasian media pembelajaran berbasis *game* edukasi. Guru belum memanfaatkan fasilitas komputer secara optimal sebagai penunjang dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga masih banyak guru yang dinilai gaptek dan kurang berkualitas.

C. Batasan Masalah

Agar tidak mengalami kesulitan karena luasnya pembahasan dalam penelitian, maka perlunya adanya batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan *game* edukasi interaktif “tematik” berbasis *macromedia flash* terhadap hasil belajar kognitif tema 4 berbagai pekerjaan subtema 1 jenis-jenis pekerjaan kelas iv sdn 028229 binjai barat tp 2017/2018.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Adakah pengaruh dari penggunaan *game* edukasi interaktif “tematik” berbasis *macromedia flash* terhadap hasil belajar tema 4 Berbagai Pekerjaan kelas IV SD N 028229 Binjai Barat TP 2017/2018?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan akan didapatkan sehubungan dengan penelitian ini adalah : Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan *game* edukasi interaktif “tematik” berbasis *macromedia flash* terhadap hasil belajar tema 4 Berbagai Pekerjaan kelas IV SD N 028229 Binjai Barat TP 2017/2018.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi akademis dan aplikasi pengembangan keilmuan di antaranya:

1. Manfaat teoritis

- a. Sebagai karya ilmiah, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi perkembangan ilmu pengetahuan berbasis teknologi dalam sistem pembelajaran.
- b. Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai manfaat penggunaan media pembelajaran *game* edukasi tematik interaktif berbasis *macromedia flash*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah

a. Bagi siswa:

Sebagai bahan masukan informasi untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran tematik pokok bahasan Tema 4 Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD Negeri 028229 Binjai Barat.

b. Bagi guru:

Sebagai bahan masukan untuk dipertimbangkan dalam pemilihan media sebelum pelaksanaan proses belajar mengajar.

c. Bagi sekolah:

Sebagai bahan perbaikan untuk mengunggulkan sistem pembelajaran di sekolah.

d. Bagi peneliti:

Sebagai masukan bagi peneliti menjadi calon guru.



THE
Character Building
UNIVERSITY