

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting bagi manusia yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Dimana tujuan pendidikan pada dasarnya adalah untuk menghantarkan manusia pada perubahan gaya belajar, intelektual, moral maupun sosial. Oleh sebab itu pendidikan sangat berguna dalam menjalani kehidupan yang jauh kedepan serta timbul pemikiran yang akan dihadapi oleh seorang siswa di masa yang akan datang.

Sekolah merupakan suatu Lembaga Pendidikan Formal yang menyelenggarakan kegiatan proses belajar mengajar sebagai upaya untuk menciptakan tercapainya tujuan pendidikan yang semakin baik . Untuk mencapai tujuan tersebut guru harus memiliki seperangkat kemampuan yang dipersiapkan melalui program kependidikan agar mampu menjadi guru yang profesional.

Di sekolah SMA sudah menggunakan kurikulum 2013, hal ini merupakan sebuah acuan buat para siswa dalam proses pembelajaran karena didalam kurikulum 2013 siswa lebih dituntut lebih aktif. Namun sebagian guru masih banyak yang kewalahan dengan keterbatasan pemahaman dan pengetahuan

tentang media pembelajaran, mereka masih kurang terampil dalam penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran merupakan salah satu opsi yang diambil oleh seorang guru dalam proses pembelajaran dengan guna tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dengan kemampuan yang dimiliki siswa. Dengan media pembelajaran *game based learning* ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa agar lebih aktif dan tidak membosankan bagi siswa itu sendiri. Guru juga merupakan tokoh yang sentral dalam menentukan keberhasilan siswa ketika menerima pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru .

Mata pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang bisa dikatakan kurang disukai dan juga membosankan oleh pembelajar . Oleh karena itu , melalui media pembelajaran *game based learning* ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mengembangkan media pembelajaran *game based learning*. Maka dari itu, pentingnya di butuhkan pemikiran yang kritis, menganalisis dengan baik , kecermatan , pemahaman yang luas dan baik dalam menyampaikannya.

Pada saat guru mengajar menggunakan media yang kurang dalam penggunaannya sehingga menyebabkan pembelajaran kurang menarik. Guru dituntut untuk lebih mengembangkan kreasi baru dalam menyampaikan materi sehingga siswa menjadi tertarik dalam belajar sejarah siswa meningkat.

Menindaklanjuti dari permasalahan tersebut , maka siswa harus mampu beradaptasi dengan era digital yang semakin canggih dan mampu meningkatkan belajar siswa yang baik dan cerdas. Dengan pemakaian media

dalam proses belajar mengajar yang dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa yang baru. Oleh karena itu, peneliti menyarankan solusi untuk meningkatkan belajar siswa dengan media pembelajaran sejarah berbentuk *game based learning*.

Perkembangan teknologi selalu banyak inovasi dan mengalami kemajuan yang sangat cepat. Demi kemajuan teknologi ini banyak aktivitas manusia yang dibantu oleh alat-alat canggih. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang tercipta diharapkan bisa diarahkan untuk mendorong pebelajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan bukan hanya diberitahu saja tetapi di aplikasikan kepada pebelajar.

Permainan digital merupakan permainan belajar yang sudah di audio visualkan dalam bentuk aplikasi. Permainan digital ini yang disebut dengan game, permainan digital atau game ini sering ditemui dari perangkat- perangkat tertentu seperti laptop ,komputer ,hp dan lainnya. Di era modern sekarang bukan hal yang tidak mungkin bagi siswa untuk memanfaatkan gamedigital sebagai media pembelajaran dalam kegiatan mengajar atau biasa disebut dengan *game based learning* atau pembelajaran berbasis permainan.

Dengan adanya game based learning berbasis aplikasi Stratch sebagai media pembelajaran yang diharapkan kepada para pebelajar, karena belajar sambil bermain, dapat membuat mereka bisa lebih merasa senang , lebih semangat dalam belajar dan game ini pastinya tidak dikenal sebagai game yang seperti biasanya, sehingga membawa pengaruh tidak baik tetapi melalui game ini juga dapat dijadikan sebagai game belajar yang mendidik.

Melalui pengembangan *Game Based Learning Scratch* bisa menimbulkan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan dan meningkatkan kreativitas siswa. Tujuan media pembelajaran yaitu tersalurkannya materi yang diajarkan kepada siswa. Alat penyalurnya berupa media *Game Based Learning* yang akan memudahkan dalam mengajar. Penggunaan media pembelajaran *Game Based Learning Scratch* yang digunakan secara santai, siswa juga tidak memberatkan dengan soal-soal yang diajukan.

Secara fisik *Game Based Learning* berbasis *Scratch* biasanya berisi pertanyaan tebak gambar dan jawabannya. Kemudian siswa dapat menjawab pertanyaan tebak gambar pada pilihan gambar yang sudah dibuat kepada siswa. *Game Based Learning* Berbasis *Scratch* baru dikenal sekarang tetapi media ini dapat menarik motivasi belajar siswa dan membawa aura yang positif dalam pendidikan.

Sesuai dengan penjelasan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis *Game Based Learning Scratch* Untuk Kelas XI IPS SMA NEGERI 11 MEDAN**”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran sejarah yang kurang efektif
- b. Masih minimnya pengembangan media pembelajaran sejarah di SMA

- c. Menggunakan media pembelajaran agar meningkatkan motivasi belajar siswa
- d. Siswa menjadi lebih aktif belajar melalui *game based learning* sebagai media pembelajaran sejarah
- e. Perlu dikembangkannya media pembelajaran sejarah *Game Based Learning*

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka pengkajian masalah dalam penelitian ini memiliki batasan masalah agar peneliti lebih fokus serta efektif dalam melakukan penelitian. Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu, ” Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis *Game Based Learning Scratch* Untuk Kelas XI IPS SMA NEGERI 11 MEDAN“.

### 1.4 Rumusan Masalah

Penulis merumuskan masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis *Game Based Learning Scratch* Untuk Kelas XI IPS SMA?
2. Bagaimana uji kelayakan penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis *Game Based Learning Scratch* Untuk Kelas XI IPS SMA?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis *Game Based Learning Scratch* Untuk Kelas XI IPS SMA.
2. Untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis *Game Based Learning Scratch* Untuk Kelas XI IPS SMA.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

##### **Untuk Siswa**

1.6.1 Memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran sejarah

1.6.2 Dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa dalam proses pembelajaran sejarah sehingga tidak lagi kurang menarik atau membosankan.

##### **Untuk Guru**

1.6.3 Memudahkan guru untuk meningkatkan pengembangan belajar siswa melalui media pembelajaran sejarah *game based learning*

##### **Untuk Peneliti**

1.6.4 Dapat meningkatkan kelayakan penggunaan media pembelajaran sejarah *game based learning scratch* Untuk Kelas XI IPS SMA