

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan pembangunan di bidang pendidikan telah menjadi prioritas utama dalam mengoptimalkan kualitas sumber daya manusia. Upaya dalam mengembangkan pendidikan formal diharapkan dapat berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dengan mencapai tujuan tersebut secara efektif dan efisien. Hal ini bertujuan untuk menciptakan penerus bangsa yang kompeten di masa depan. Hal tersebut diwujudkan melalui proses pembelajaran yang selalu mengalami perubahan dengan menyesuaikan tuntutan perkembangan zaman. Kini Indonesia menerapkan pembelajaran abad 21 mencakup integrasi kemampuan literasi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap, serta penguasaan teknologi.

Pusat perhatian dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas telah berubah arah dari *teacher centered learning* menjadi *student centred learning*. Pendidik dituntut untuk mampu merancang peristiwa didalam kelas agar peserta didik aktif saat melakukan proses belajar mengajar jadi pendidik hanya menjadi fasilitator. Sebagai fasilitator, pendidik perlu menstimulus peserta didik agar mereka merespons dan membangun pembelajaran yang aktif, menarik, dan berfokus pada peserta didik.

Pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan yang belum teratasi dengan baik. Terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi, misalnya Capaian pembelajaran pada tingkat pendidikan dasar masih belum memenuhi ekspektasi (Dirjen Kemendikbud : 2020). Perbedaan kualitas pendidikan di berbagai wilayah

geografis, disparitas kondisi ekonomi siswa, dan keterbatasan fasilitas pendidikan menjadi pemicu masalah ini. Kualitas pendidikan yang rendah di Indonesia disebabkan oleh beberapa faktor, seperti pendekatan pembelajaran, perubahan kurikulum, dan kompetensi guru. (Fitri, 2021). Masalah juga muncul dari kualitas guru yang masih rendah, dengan banyak guru yang memandang pekerjaan mereka gampang dan hanya berusaha mencari pendapatan (Kurniawati, 2022). Di tingkat mikro, pendidikan menghadapi hambatan dalam pendekatan pembelajaran yang tidak bervariasi dan kekurangan fasilitas. (Elitasari, 2022).

Salah satu cara yang bisa diterapkan oleh para pendidik untuk memusatkan pembelajaran dengan system *student centred learning* agar tidak monoton yaitu melibatkan media pembelajaran. Pemanfaatan media yang tepat dapat menumbuhkan minat dan perhatian, serta membantu meningkatkan pemahaman dalam menyerap isi materi yang disampaikan. Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan menciptakan suasana kondusif dan interaktif, pendidik memerlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat (Rusdah, 2022).

Pengembangan media yang mengikuti dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi diharapkan mampu menjawab tuntutan saat ini. Proses belajar mengajar konvensional mengalami inovasi yang lebih menarik dengan penggunaan media yang sesuai dengan tujuan. Dengan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, bidang pendidikan harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang bisa membangkitkan antusiasme peserta didik saat proses belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi. Upaya untuk menjadikan proses pembelajaran *student centred learning* dapat diwujudkan dengan mengintegrasikan media pembelajaran dalam

proses belajar mengajar. Menurut Permendikbud Nomor 8 Tahun 2016 mengenai buku yang digunakan di satuan pendidikan, buku teks pelajaran merupakan sumber pembelajaran utama untuk mencapai kompetensi dasar dan kompetensi inti. Buku teks ini telah dinyatakan layak oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk digunakan di satuan pendidikan. Namun setelah melakukan observasi di lapangan sekolah ini mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang lahir dengan adanya kurikulum merdeka mengalami permasalahan yaitu ketersediaan buku tidak sesuai dengan jumlah peserta didik. Sekolah ini memiliki fasilitas computer dengan jumlah yang memadai namun ketidmampuan pendidik dalam mengembangkan software sehingga computer tersebut tidak dimanfaatkan dengan baik oleh pendidik, oleh karena itu dilakukan pengembangan media dengan memanfaatkan perangkat computer untuk mengatasi media yang tidak memadai di sekolah tersebut.

Media pembelajaran dengan memanfaatkan komputer dikembangkan dan dikemas dalam bentuk multimedia interaktif. Beberapa bentuk interaksi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam perancangan media pembelajaran interaktif meliputi: (a) drill and practice (praktik dan latihan); (b) tutorial; (c) games (permainan); (d) simulasi; (e) discovery (penemuan); dan (f) problem solving (pemecahan masalah) (Fajrin dkk, 2022). Pada kasus penelitian ini dilakukan pengembangan media yang dirancang dalam bentuk game. Pembelajaran yang berbasis aplikasi game yang kini menjadi trend penelitian dalam pendidikan Hwang (2021) berdasarkan penelitian tersebut ditemukan hasil yang positif dalam pengembangan media pembelajaran berbasis game, dan peneliti menyarankan dilakukan penelitian lanjutan mengenai game ini perlu

dilanjutkan pada objek penelitian yang lain. Peran permainan dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik dan melatih sikap sportif serta keterampilan pemecahan masalah karena di dalamnya terdapat tantangan yang harus diatasi dengan cepat dan tepat. Ketika permainan memiliki tujuan pembelajaran yang dituju, maka permainan tersebut dapat menjadi sebuah sumber belajar yang efektif. Dengan adanya peran game dalam proses belajar tentu mengurangi rasa jenuh terhadap pembelajaran yang masih konvensional, akhir dari proses belajar yang menyenangkan akan bermuara untuk membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang positif juga.

Matapelajaran IPAS merupakan matapelajaran yang lahir dengan adanya kurikulum merdeka belajar untuk tingkat sekolah dasar dengan hal tersebut tentu media pembelajaran yang tersedia belum variatif. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup dan objek mati di alam semesta beserta interaksinya. Selain itu, IPAS juga mengkaji kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan hal tersebut maka pengembangan game yang dilakukan akan memvisualisasikan bagaimana interaksi yang dapat dilakukan di kehidupan sehari-hari antara social dan alam akan tercapai.

Selain penggunaan media, penggunaan model pembelajaran yang variatif juga diperlukan saat melakukan aktivitas belajar. Pendidik perlu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menarik, sehingga materi yang diajarkan dapat menimbulkan kegembiraan dan keinginan siswa untuk mempelajarinya. Dalam kegiatan belajar mengajar, diperlukan suatu pendekatan (Afifah, dkk,

2020). Pemilihan pendekatan belajar yang cocok dengan mata pelajaran merupakan dasar pemikiran yang harus dimiliki para pendidik. Penggunaan model pembelajaran pada mata pelajaran IPAS ini tentu harus disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran itu sendiri, mata pelajaran ini mengkaji mengenai alam dan sosial oleh sebab itu model pembelajaran yang cocok digunakan yaitu *Contekstual Teaching and Learning*.

Pada saat observasi dilakukan, di sekolah ini guru masih menggunakan metode ceramah saja yang memusatkan proses belajar mengajar pada guru saja. Dengan adanya penggunaan model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) adalah suatu pendekatan pendidikan yang menyeluruh, dengan tujuan untuk memacu peserta didik agar dapat memahami materi pelajaran dengan mengaitkannya dalam konteks kehidupan mereka dilingkungannya, baik dari segi pribadi, sosial, maupun kultural. Hal ini bertujuan agar mereka memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dapat diterapkan secara fleksibel pada berbagai permasalahan lainnya, sehingga dapat ditransfer ke situasi yang berbeda (Tohariah, 2021).

Saragi dan Simbolon (2015) memaparkan bahwa melalui Dalam pendekatan pembelajaran kontekstual, dengan mengalami peserta didik akan merasa proses belajar lebih bermakna dari pada peserta didik hanya mengetahui. Dengan mengedepankan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran, peserta didik secara kontinu terlibat dalam lingkungan sehari-hari, karena pengetahuan mereka berkembang berdasarkan pemahaman dasar yang sudah dimiliki. Hal ini sejalan dengan pandangan Hobri, dkk (2018), yang menjelaskan bahwa *Contextual Teaching and Learning (CTL)* menyambungkan materi pelajaran dengan situasi

kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga pengetahuan yang diperoleh memiliki makna dan manfaat bagi kehidupan mereka. Pendekatan ini membantu peserta didik memperoleh dan mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari, mendorong mereka untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan mereka. Selain penggunaan model kontekstual di dalam kelas, penerapan kontekstual ini juga akan tersaji dalam game yang dikembangkan dimana isi materi dari game tersebut akan disesuaikan dengan kehidupan dan potensi alam yang ada disekitar lingkungan daerah tempat tinggal peserta didik. Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan pengembangan media pembelajaran game berbasis *Contekstual Teaching and Learning* untuk matapelajaran IPAS pada tingkat sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas diidentifikasi beberaa masalah sebagai berikut:

1. Ketersediaan komputer yang tidak dimanfaatkan oleh guru sebagai media didalam kelas
2. Suasana proses pembelajaran yang jenuh dengan media yang tidak interaktif seperti ppt, laptop dan buku cetak.
3. Guru yang masih menggunakan metode ceramah saat mengajar
4. Ketersediaan buku yang tidak mencukupi jumlah peserta didik
5. Sulitnya peserta didik memahami materi penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial
6. Tidak tersedianya media pembelajaran yang dapat digunakan didalam kelas

7. Belum dijumpai pembelajaran IPAS dengan menggunakan media game

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis membatasi masalah mengingat kemampuan peneliti yang terbatas dalam waktu serta tenaga, batasan masalah dalam penelitian ini yaitu materi cara pemenuhan kebutuhan dengan interaksi dan transaksi dengan orang lain. Batasan lainnya yaitu terkait dengan penilaian yang diukur adalah hasil belajar kognitif serta dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Kebayakan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan pada sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah media pembelajaran Game berbasis *Contextual Teaching And Learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 8 Kebayakan layak digunakan ?
2. Apakah media pembelajaran Game berbasis *Contextual Teaching And Learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 8 Kebayakan praktis digunakan?
3. Apakah media pembelajaran Game berbasis *Contextual Teaching And Learning* pada mata pelajaran IPAS efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 8 Kebayakan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran Game berbasis *Contextual Teaching And Learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 8 Kebayakan
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran Game berbasis *Contextual Teaching And Learning* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 8 Kebayakan
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran Game berbasis *Contextual Teaching And Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 8 Kebayakan

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah kasanah tentang pengembangan media pembelajaran game berbasis *contextual teaching and learning* untuk matapelajaran IPAS pada tingkat Sekolah Dasar kelas IV

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Peneliti, dapat dijadikan bahan penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran game berbasis *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran IPAS di Kelas IV pada tingkat Sekolah Dasar
- b) Bagi guru, dengan adanya media pembelajaran game berbasis *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran IPAS ini dapat digunakan

sebagai bahan pendukung dalam penyampaian materi dan mengoptimalkan proses pembelajaran

- c) Bagi peserta didik, membantu peserta didik mengalami pengalaman belajar yang berbeda dengan keterlibatan media game pada proses belajar mengajar dikelas

