

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan dasar, maka dari itu pendidikan berperan penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan berperan dalam membentuk kecakapan seseorang yang dibutuhkan di berbagai aspek kehidupan. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 21 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam UU tersebut pendidikan didefinisikan sebagai sebuah upaya yang dilakukan untuk membimbing dan menuntun seorang anak agar dapat mengembangkan apa yang ada di dalam dirinya dengan maksimal. Ruang lingkup belajar tidak hanya dalam mengingat saja, akan tetapi belajar juga merupakan sebuah proses untuk mendapatkan sebuah pengalaman belajar. Guru memiliki peran penting dalam dunia pendidikan karena guru memegang kunci dalam pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Suprihatin (2015, h. 181-182 dalam Mutohar, Fathurozak, 2022) mengemukakan, “Guru adalah pihak yang paling dekat berhubungan dengan siswa dalam pelaksanaan pendidikan sehari-hari, dan guru merupakan pihak yang paling besar peranannya dalam menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan. Guru dalam dunia pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan sebuah pelajaran”. Oleh sebab itu untuk meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran, dibutuhkan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah komponen fundamental dari bagian

sistem pembelajaran (Salim, 2020, h.182 dalam Mutohar, Fathurozak, 2022). Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat kegiatan pembelajaran lebih bermakna. Media pembelajaran banyak jenisnya yaitu video pembelajaran, buku game edukasi digital, buku bergambar digital, poster, *game* edukasi.

Media pembelajaran berbasis teknologi sangat cocok digunakan saat ini, karena dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar dan memudahkan guru dalam memberikan materi kepada anak didik. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan faktanya di SDN 105273 Helvetia bahwa rendahnya hasil belajar IPAS yang diperoleh siswa kelas V SDN 105273 Helvetia, penggunaan alat peraga maupun media yang kurang maksimal, masih terbatasnya media pembelajaran berbasis *android* yang berbentuk *game* edukasi yang dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar di kelas maupun diluar kelas.

Kelemahan dari penggunaan media tersebut adalah, pelaksanaan metode dalam proses jalanya pembelajaran di kelas didominasi oleh guru, dan siswa cenderung pasif hanya mendengarkan, menyimak dan mencatat. Dalam proses pembelajaran juga guru belum pernah menggunakan media pembelajaran yang berbasis aplikasi *android* dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis IT, untuk itu diperlukan media digital berbentuk *game* edukasi .

Game edukasi adalah sebuah permainan yang dibuat untuk merangsang daya pikir dan juga termasuk salah satu cara untuk melatih meningkatkan anak-anak untuk konsentrasinya. Pemanfaatan teknologi *game* edukasi pada proses belajar mengajar anak merupakan salah satu cara yang tepat, karena *game* edukasi sebagai media visual memiliki kelebihan dibandingkan dengan media visual yang lain.

Selain itu *game* edukasi mengajak pemainnya ikut serta menuangkan keterampilan bermain agar dapat menentukan hasil akhir dari *game*. Dengan adanya *game* edukasi maka apa yang sudah dipelajari bisa langsung dipraktikkan di dalam *game* tersebut, atau bahkan sampai informasi yang belum didapatkan bisa didapatkan di *game* (Rahim, 2016, h. 188 dalam Mufidah, Eli, 2022). Tujuan pembelajaran adalah tercapainya hasil belajar yang di inginkan. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar anak, banyak model pembelajaran yang biasa digunakan guru dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan kondisi dan permasalahan yang terjadi, peneliti mencoba memberikan suatu pemikiran tentang alternatif baru terkait media pembelajaran dengan judul "Pengembangan Media *Game* Edukasi Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 105273 Helvetia T.A 2023/2034". Dengan *game* edukasi ini, diharapkan siswa dapat mempelajari mata pelajaran IPAS dengan mudah dan menyenangkan, sehingga mereka dapat meningkatkan penguasaan materi mereka. Hal ini masuk akal karena *game* edukasi ini dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka beberapa masalah yang dapat diidentifikasi antara lain :

1. Rendahnya hasil belajar IPAS yang diperoleh siswa kelas V SDN 105273 Helvetia.
2. Penggunaan alat peraga maupun media yang kurang maksimal.
3. Masih terbatasnya media pembelajaran berbasis *android* yang berbentuk *game* edukasi yang dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar di kelas maupun diluar kelas.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas peneliti membatasi masalah agar mempermudah penelitian dan memungkinkan tercapainya hasil penelitian yang baik yaitu “"Pengembangan Media *Game* Edukasi Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 105273 Helvetia T.A 2023/2034”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah antara lain :

1. Bagaimana kelayakan *game* edukasi pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 105273 Helvetia?
2. Bagaimana kepraktisan *game* edukasi pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 105273 Helvetia?
3. Bagaimana keefektifan *game* edukasi pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 105273 Helvetia?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi yang layak pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 105273 Helvetia.
2. Mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi yang praktis pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 105273 Helvetia
3. Mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi yang efektif pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 105273 Helvetia.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan pada umumnya dan pengembangan media pembelajaran berbentuk *game* edukasi pada pembelajaran IPAS serta dapat dipakai sebagai bahan penelitian lebih lanjut.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini membawa manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah menerima materi pelajaran dan meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi muatan pembelajaran IPAS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang optimal.
2. Bagi guru, diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan muatan IPAS baik secara efektif maupun secara efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Serta menjadi bahan pertimbangan dan informasi bagi guru dalam memilih media yang digunakan dalam pembelajaran.
3. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan pikiran serta informasi bagi sekolah sebagai alat dalam menyampaikan materi dengan baik dalam proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti, hasil dari penelitian ini bagi peneliti diharapkan dapat menjadi sebuah produk dalam bentuk aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan guru guna meningkatkan kualitas pendidikan.