

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi telah berdampak terhadap metode pembelajaran di tingkat sekolah dasar, mencakup materi pembelajaran dan metode penyampaiannya dalam pada tingkat pendidikan dasar, anak-anak biasanya lebih menyukai permainan yang sederhana daripada kegiatan pembelajaran formal. Pada tahap ini, mereka lebih mampu mengingat informasi tersajikan secara komunikatif dan menarik. Oleh karena itu, inovasi diperlukan pada proses pembelajaran untuk menyelaraskan mutu pendidikan.

Di Indonesia, pengembangan inovasi dalam metode pembelajaran masih belum mencapai potensi maksimal. Di SD 115467 Kanopan Ulu, misalnya, Sistem pembelajaran idealnya sudah berkembang lebih pesat dibandingkan sebelumnya. Salah satu metode untuk mengatasi kekurangan inovasi dalam pendidikan adalah memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Saat ini, teknologi menjadi elemen tak terpisahkan dari kehidupan manusia yang memperkuat berbagai bidang, termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi tidak lagi menjadi opsi, tetapi telah menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi oleh guru sebagai bagian dari profesionalisme dalam menjalankan proses pembelajaran.

Dengan pesatnya kemajuan dalam bidang IPTEK, urgensi dari sadarnya Masyarakat pada pendidikan terjadi peningkatan. Kemajuan dalam berbagai aspek kehidupan manusia didasarkan pada pendidikan. Pendidikan memainkan peran

penting dalam meningkatkan kecerdasan, keterampilan, dan kepribadian sambil menumbuhkan rasa nasionalisme, memberikan peserta didik kesempatan untuk berkembang dan menanggung tanggung jawab atas diri mereka sendiri.

Mengupas masalah pendidikan berarti menggali proses pendidikan dan pembelajaran. Dalam lembaga pendidikan, fase pengajaran dan pembelajaran merupakan inti dari aktivitas pendidikan. Kualitas sistem pendidikan bergantung pada bagaimana elemen-elemen diajarkan, bagaimana alat bantu digunakan, pendekatan instruksional, strategi pembelajaran, dan bagaimana metode digunakan. Komponen pendidikan yang tepat sangat mendukung proses pembelajaran yang lancar yang melibatkan siswa. Berbagai alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan prestasi akademik siswa dan mengurangi rasa bosan dan kejenuhan selama proses belajar mengajar.

Menurut Eri Bayu Pratama, Ade Hendini, dan Alvialna Melda (2020), persepsi siswa terhadap *game* edukasi sering kali kompleks. Mereka menyatakan bahwa *game* edukasi dapat menjadi pendukung dalam proses pembelajaran anak. Harapannya, kehadiran *game* edukasi memberi peningkatan kemampuan belajar anak di sekolah dasar, yang juga memiliki nilai penting dalam konteks pendidikan. Permainan merupakan faktor yang signifikan dalam perkembangan anak. Dengan memanfaatkan *game* edukasi, diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran anak dengan pendekatan belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 115467 Kanopan Ulu, khususnya pada siswa kelas IV, terungkap beberapa permasalahan. Salah satu masalahnya adalah kurangnya variasi dalam metode

pembelajaran, yang menyebabkan rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru juga menjadi kendala, di mana guru cenderung mengandalkan buku pelajaran untuk menjelaskan materi dan hanya menggunakan gambar-gambar yang tersedia dalam buku sebagai media pembelajaran.

Para peneliti memilih memakai aplikasi *game* edukatif berbasis macromedia flash untuk mengembangkan program karena fitur permainan tersebut bisa membantu menghindari kejenuhan peserta didik ketika belajar. *Game* edukatif tersebut didesain agar peserta didik dapat belajar sambil bermain, dengan harapan mereka akan lebih lancar memahami isi materi pelajaran. Penggunaan permainan dalam proses belajar mengajar diharapkan bisa meningkatkan semangat, efisiensi, minat belajar, dan hasil akademik para peserta didik.

Dengan menyadari kekurangan ini, disadari bahwa belum ada solusi yang memecahkan masalah tersebut, khususnya dalam menggunakan *game* edukatif interaktif berbasis *macromedia flash* untuk menunjang proses pembelajaran di SD Negeri 115467 Kanopan Ulu. Itu sebabnya, peneliti mengambil langkah untuk memanfaatkan permainan edukatif interaktif tersebut, yang didukung dengan materi yang lengkap dan menarik. Diharapkan kehadiran permainan edukatif interaktif memberi pendorongan peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar dan meningkatkan pencapaian akademik mereka secara signifikan.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* Terhadap Hasil Belajar Tema 5 Pahlawanku Kelas IV SD Negeri 115467**

## Kanopan Ulu.”

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian penjelasan mengenai latar belakang pada masalah, dapat disimpulkan beberapa permasalahan, yaitu:

1. media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang maksimal.
2. Peserta didik belum tertarik dalam penggunaan media pembelajaran materi pahlawanku.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran membuat Peserta didik cenderung cepat merasa jenuh.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan konteks dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian berikut ini akan difokuskan pada dampak pemanfaatan *game* edukasi interaktif yang dibuat dengan *macromedia flash* terhadap pencapaian pembelajaran tema 5 "Pahlawanku" subtema 1 "Perjuangan Para Pahlawan" pada siswa kelas IV SD Negeri 115467 Kanopan Ulu pada Tahun Ajaran 2023/2024.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah terdapat pengaruh pada penggunaan permainan edukasi interaktif berbasis *Macromedia Flash* kepada hasil pembelajaran tema 5 "Pahlawanku" pada siswa kelas IV SD Negeri 115467 Kanopan Ulu?".

### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* edukasi interaktif berbasis *macromedia flash* terhadap hasil belajar siswa pada tema 5

"Pahlawanku" kelas IV SD Negeri 115467 Kanopan Ulu tahun pelajaran 2023/2024.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan memberi manfaat baik secara teoritis ataupun praktis. Berikut adalah manfaatnya:

### 1) Manfaat Teoritis:

Tujuan teoritis dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki dampak penggunaan permainan atau *game* edukasi interaktif berbasis *macromedia flash* kepada pencapaian pembelajaran tema 5 "Pahlawanku" di kelas IV SD. Diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi pada kemajuan penelitian di Indonesia, terutama dalam bidang studi tentang dampak penggunaan *game* edukasi interaktif terhadap hasil belajar siswa.

### 2) Manfaat Praktis:

#### a) Bagi Siswa:

Sebagai bahan masukan informasi untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran tematik pokok bahasan tema 5 "Pahlawanku" di kelas IV SD 115467 Kanopan Ulu.

#### 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 yang akan menjadi calon guru.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY