

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar merupakan lembaga pendidikan formal tempat berlangsungnya proses pembelajaran. Selama menempuh pendidikan di SD, siswa diharapkan dapat mengembangkan kecerdasan dan potensinya secara optimal. Pengembangan potensi siswa SD disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa dan dilakukan secara bertahap. Dalam penyelenggaraan pendidikan siswa di sekolah juga menekankan pada pembentukan keterampilan dasar intelektual dan emosional, dan tujuannya adalah seperangkat keterampilan yang diperlukan untuk hidup, yang dapat menunjang kesejahteraan dan masa depan siswa di masa depan. Keberhasilan ini merupakan hal yang sangat diharapkan dalam pendidikan. Berbagai perubahan telah dilakukan demi tercapainya keberhasilan salah satunya pembaharuan pada kurikulum.

Ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan terus mengalami perkembangan sesuai dengan tuntutan kurikulum dan perangkat pembelajaran. Sehingga peningkatan kualitas pendidikan harus tetap dilakukan demi menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Peningkatan ini dilakukan dengan melakukan inovasi pada proses pembelajaran dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Salah satu upaya yang bisa dilakukan guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan melakukan inovasi pada proses pembelajaran yaitu menggunakan media inovatif yang dapat menjadikan siswa belajar secara optimal dan efektif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan teknologi pendidikan yang harus dilakukan sebagai upaya dalam penyelesaian permasalahan

dalam proses pembelajaran terkait temuan dalam analisis kebutuhan siswa. Pemanfaatan teknologi pada hakikatnya adalah bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa.

Kompetensi merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dikuasai, diinternalisasikan dan diaktualisasikan oleh guru dalam melaksanakan tugas keprofesionalan. Berdasarkan hal tersebut, keprofesionalan seorang guru tidak cukup hanya dengan kemampuan memberikan pembelajaran kepada siswa, tetapi juga dapat mengelolah sebuah informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa, salah satunya dengan memperkaya sumber dan media pembelajaran (Lantu & Irfana., 2019, h. 54). Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pendidikan tidak harus dilaksanakan secara konvensional, namun guru dapat mencari dan mempergunakan alternatif atau sumber belajar lain untuk menjadikan proses belajar mengajar yang awalnya abstrak, membosankan dan sulit dipahami menjadi sebuah materi yang menarik serta mudah dipahami.

Bahasa Indonesia adalah salah satu ilmu yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan (Laely., 2019, h. 2). Namun, pembelajaran Bahasa Indonesia terkesan tidak menarik dan membosankan, sehingga peserta didik merasa jenuh dalam pembelajaran dan tidak dapat memahami materi pelajaran tersebut dengan baik. Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan pemanfaatan teknologi sebagai inovasi pembelajaran masa kini. Peran media sangat penting dalam proses pembelajaran

agar materi yang disampaikan oleh guru cepat sampai, mudah diterima secara maksimal oleh siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang ideal ditujukan untuk meningkatkan empat keterampilan berbahasa, yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Ali., 2020, h. 35). Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut, yang sering digampangkan dalam proses belajar mengajar adalah menyimak. Guru beranggapan bahwa ketika indra pendengar siswa berfungsi baik maka kemampuan menyimaknya sudah bagus. Padahal, kenyataannya belum tentu demikian.

Beberapa penelitian mengemukakan bahwa hasil belajar siswa rendah karena kemampuan menyimak siswa masih buruk. Hal ini disebabkan karena teknik pembelajaran menyimak yang dipakai guru kurang bervariasi. Siswa hanya menyimak bahan bacaan yang dibacakan guru. Setelah menyimak, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan bahan bacaan. Kegiatan itu membuat siswa merasa jenuh dan kurang tertarik pada pembelajaran menyimak. Suasana kelas menjadi sangat membosankan. Hal ini yang kemudian membuat hasil belajar tidak tercapai. Hal yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi hal tersebut salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran. Misalnya seperti media pembelajaran berbasis game yang sesuai dengan karakter siswa, agar siswa semangat dalam pembelajaran khususnya pembelajaran menyimak, sehingga membuat hasil belajar siswa tercapai.

Media pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi

pembelajaran (Rizal, dkk., 2016, h. 10). Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai perantara guru dalam memperjelas penyajian materi pelajaran, misalnya dalam menyajikan informasi/pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa, namun dapat digambarkan melalui media, sehingga media tersebut dapat memperlancar proses belajar siswa (Batubara, dkk., 2020, h. 8). Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa peranan media pembelajaran sangat penting pada proses belajar mengajar, karena mampu menjadikan siswa untuk belajar secara optimal.

Kemauan belajar siswa seperti yang kita ketahui pada era 4.0 ini, siswa lebih cenderung tertarik terhadap sesuatu yang berbau digital/teknologi. Media pembelajaran yang bersifat digital biasanya akan lebih efektif dan tahan lama. Media pembelajaran seperti inilah yang memberikan kesempatan yang lebih efektif dalam komunikasi guru dan anak didik. Selain itu Mailani dkk. (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran sebaiknya juga dapat dipergunakan dalam jangka waktu yang lama sehingga guru tidak perlu berulang kali dalam hal pembuatannya. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan seharusnya mendorong upaya pembaharuan untuk memanfaatkan kemajuan teknologi, tidak terkecuali dalam proses belajar mengajar, serta inovasi dalam media pembelajaran. Guru saat ini dituntut untuk dapat memanfaatkan dan menggunakan kemajuan teknologi selain mampu menggunakannya. Mereka juga dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan kemajuan teknologi. Pada kenyataannya pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi inovatif yang dilakukan oleh guru khususnya di sekolah dasar masih tergolong minim. Pada dasarnya, memanfaatkan media pembelajaran dasar seperti buku dan gambar

tidaklah salah. Namun, ada saat-saat ketika penggunaan media tersebut tidak efektif, efisien, atau bahkan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Siswa sekolah dasar umumnya menyukai bermain, memperagakan, bekerja dalam kelompok, dan hal-hal yang menarik. Oleh karena itu, jika guru terus menerus menggunakan media pembelajaran seperti buku dan gambar, siswa akan jenuh dan bosan karena merasa pelajaran tidak menarik, dan akan kehilangan minat dalam pelajaran, yang akhirnya menyebabkan hasil belajar tidak maksimal.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal di SD Negeri 107398 Sei Rotan pada tanggal 30 Oktober 2023, didapatkan bahwa guru kelas V SD Negeri 107398 Sei Rotan khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia telah menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. Adapun media yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar seperti: buku, gambar serta benda-benda atau lingkungan disekitar yang dapat membantu siswa dalam belajar. Merujuk dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru, dapat disimpulkan bahwa media tersebut masih tergolong sebagai media konvensional, sederhana dan kurang variatif, sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar siswa dan keterampilan siswa rendah khususnya keterampilan menyimak siswa dengan menunjukkan perilaku siswa yang tampak bosan dan jenuh selama pembelajaran berlangsung, bercerita saat guru menjelsakan dan saat guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan, siswa tidak bisa. Apabila kondisi ini terus berlanjut maka akan sulit kiranya bagi siswa untuk belajar secara optimal yang berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang diperoleh pada ujian semester I mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 107398 Sei Rotan

tergolong rendah dan masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Tabel 1. 1 Nilai Bahasa Indonesia Kelas V SDN 107398 Sei Rotan

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 75	Belum Lulus	20 Siswa	66,66 %
2	> 75	Lulus	10 Siswa	33,34%
	Jumlah		30 Siswa	100 %

Sumber : Guru Kelas V SDN 107398 Sei Rotan

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM. SDN 107398 Sei Rotan menetapkan nilai KKM dengan nilai 75, akan tetapi masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM. Dengan persentase 66,66% siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM dari 100% siswa. Jika diperhatikan, lebih dari 50% memperoleh nilai dibawah KKM. Jadi, dapat disimpulkan siswa yang tidak lulus lebih banyak dibandingkan siswa yang lulus.

Merujuk pada problematika diatas, maka perlu dilakukan inovasi untuk mengembangkan media yang lebih inovatif dan menarik agar siswa kelas V SD Negeri 107398 dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa, lebih berminat dan terbantu dalam proses belajarnya khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. Sejalan dengan fungsi media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa, yang terlihat pada peningkatan hasil belajar siswa (Nurrita., 2018, h. 171). Selanjutnya dengan fasilitas pendukung di SD Negeri 107398 Sei Rotan seperti proyektor, serta laptop yang dimiliki oleh guru kiranya dapat menjadi sebuah peluang untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Adapun media

pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu media gamifikasi.

Nick Pelling pertama kali menggunakan istilah gamifikasi (*gamification*) di tahun 2002 pada presentasi dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*). Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi para siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan untuk menikmati proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat siswa dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran (Jusuf., 2016, h. 2).

Pembelajaran berbasis gamifikasi membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa dan guru serta memungkinkan siswa untuk menyerap materi pelajaran dengan lebih baik. Hasilnya, hasil pembelajaran siswa dapat meningkat. Gamifikasi ini juga mencakup aktivitas semua siswa tanpa memandang status mereka. Permainan gamifikasi mengajarkan siswa tanggung jawab, berpikir kritis, kerja sama, berkompetisi sehat, dan belajar dengan lebih santai.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Gamifikasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 107398 Sei Rotan".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka identifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1.2.1 Minimnya ketersediaan media pembelajaran khususnya pada

pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 107398 Sei Rotan.

- 1.2.2 Kurangnya minat belajar siswa pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.
- 1.2.3 Media yang digunakan dikelas masih bersifat konvensional dan tergolong sederhana, kurang bervariasi dan tidak mengikuti perkembangan zaman yaitu pemanfaatan teknologi.
- 1.2.4 Media pembelajaran berbasis gamifikasi belum pernah digunakan atau dikembangkan di SDN 107398 Sei Rotan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang dan identifikasi masalah sebelumnya, maka perlu untuk membatasi permasalahan agar penelitian ini lebih fokus dan terarah. Adapun fokus pada penelitian ini dibatasi pada "Pengembangan Media Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Menyimak Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Singkatan dan Akronim Kelas V SD Negeri 107398 Sei Rotan".

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah serta batasan masalah yang diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana kelayakan media gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 107398 Sei Rotan ?
- 1.4.2 Bagaimana kepraktisan media gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 107398 Sei Rotan ?
- 1.4.3 Bagaimana keefektifan media gamifikasi pada pembelajaran Bahasa

Indonesia Kelas V SD Negeri 107398 Sei Rotan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pada penelitian ini sebagai berikut :

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan kelayakan media gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 107398 Sei Rotan.
- 1.5.2 Untuk mendeskripsikan kepraktisan media gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 107398 Sei Rotan.
- 1.5.3 Untuk mendeskripsikan keefektifan media gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 107398 Sei Rotan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan serta pemahaman mengenai pengembangan media gamifikasi khususnya media yang berbasis teknologi sehingga dapat membantu proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil pembelajaran disekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktik

1.6.2.1 Bagi Siswa

Media gamifikasi diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan minat

belajar siswa, siswa bisa lebih mudah untuk memahami materi yang dipelajari sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

1.6.2.2 Bagi Guru

Untuk mendorong inovasi dan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, serta sebagai acuan bagi guru untuk mengimplementasikan pengembangan media gamifikasi untuk mata pelajaran atau materi lain yang sesuai dan relevan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pihak sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif seperti media gamifikasi yang berbasis teknologi demi mendukung dan meningkatkan proses belajar mengajar di sekolah.

1.6.2.3 Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini dapat menambah pengetahuan, wawasan, serta pengalaman bagi peneliti. Selain itu, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti lain sebagai referensi dalam penelitian lanjutan terkait pengembangan media pembelajaran demi mendukung proses pembelajaran di sekolah.