

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran ialah sebuah proses, yakni alur mengatur, pengaturan lingkungan peserta didik agar memberikan dukungan serta dorongan melaksanakan aktivitas belajar. Pembelajaran bisa dianggap sebagai alur belajar dengan memberikan bimbingan disaat aktivitas belajar. Jackson (dalam Prastowo, 2014) mengungkapkan belajar sebagai jalannya pembangunan pemikiran lewat perubahan pengalaman. Karena itu, dapat dipahami bahwa aktivitas belajar bertipe individual serta kontekstual, maknanya dimana aktivitas belajar ada pada diri seseorang sejalan dengan perkembangan serta alam. Selain itu, pembelajaran juga perlu bermakna bagi peserta didik. Rusman (dalam Prastowo, 2018) mengungkapkan bahwa Belajar ialah pemberian informasi yang baru dari konsep relevan yang ada pada struktur kognitif individu. Belajar artinya dapat didapatkan oleh peserta didik jika guru melihat serta menggali pootensi yang ada pada siswa lalu dipadukan dengan konsep ilmu baru.

Kenyataannya yang terjadi, pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar belum sepenuhnya mampu membuat pembelajaran menjadi bermakna. Pendidik seperlunya mampu menggali prinsip yang ada pada siswa serta menggabungkan konsep itu dengan baik kedalam ilmu yang akan diberikan, maka sangat diperlukannya adanya peningkatan pembelajaran yang berkualitas. Proses peningkatan pembelajaran ini dapat dilakukan baik dari segi model, media ataupun

perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat ini, guna membantu keberhasilan aktivitas belajar.

Permasalahan yang paling tampak pada saat ini yaitu bagaimana membuat pembelajaran peserta didik menjadi bermakna sehingga minat belajar peserta didik semakin meningkat mengingat siswa disekolah dasar saat ini masih berada ditahapan operasi konkret, siswa dalam melakukan proses belajar memerlukan objek yang bersifat konkret dan hal inilah yang menjadi suatu permasalahan selama proses pembelajaran. Selain objek yang bersifat konkret, diperlukan juga objek yang membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran, karena objek-objek yang sebelumnya sudah diterapkan hanya berpusat kepada pendidik bukan kepada peserta didik. Tantangan dalam pembelajara saat ini salah satunya ialah kemampuan dalam pemanfaatan teknologi dari tenaga pengajar dan yang diajarkan (Handarini, 2020). Pendidik menjadi unsur kunci utama agar mampu menyampaikan materi ajar kepada anak didik melalui media belajar yang senada dengan keperluannya. Semakin bagus dan sesuai media belajar maka semakin maksimal perhatian peserta didik untuk belajar yang tentunya akhirnya akan mampu menaikkan minat belajar anak didik dilihat dari hasil belajarnya, sehingga adanya media untuk pembelajaran menjadi unsur penting terutama saat situasi seperti ini.

Melalui wawancara bersama guru-guru kelas IV di masing-masing SD tersebut ditemukannya sebuah masalah didalam media untuk pembelajaran. Media untuk pembelajaran yang digunakan di sekolah-sekolah yang tercangkup dalam Gugus VII Kecamatan Buleleng masih menggunakan media yang sederhana, media yang digunakan belum mampu menggali semua aspek yang dimiliki dalam

diri siswa, media yang digunakan cenderung hanya membuat siswa-siswa hanya untuk menghafal suatu pembelajaran/materi tanpa siswa tersebut memahami ataupun dapat mengimplementasikan didalam keseharian siswa. Hal ini membuat pembelajaran di sekolah-sekolah yang tercangkup di dalam Gugus VII Kecamatan Buleleng menjadi tidak bermakna.

Sementara itu, media yang digunakan di sekolah-sekolah yang tercangkup dalam Gugus VII Kecamatan Buleleng berpusat kepada guru, tidak berpusat kepada siswa. Hal ini akan membuat siswa hanya akan belajar jika sedang berada di sekolah saja. Para siswa kelas IV masih cenderung lebih senang bermain, maka media yang digunakan seperlunya dapat membuat siswa belajar sambil bermain agar pembelajaran yang didapatkan siswa menjadi lebih bermakna dan dapat dipahami oleh siswa. Keterbatasan media pembelajaran di sekolah-sekolah ini mengakibatkan kurangnya minat belajar pada siswa, karena pembelajaran cenderung menghafal dan membosankan. Umumnya manfaat dari media dalam pembelajaran yakni memberikan kelancaran komunikasi guru pada anak didik agar terjadi pembelajaran yang efektif serta efisien. Manfaat khusus pembelajaran bisa : (1) menambah minat siswa dalam belajar, (2) media sebagai penanam prinsip dasar pembelajaran yang baik dan nyata sehingga dapat diimplementasikan di kehidupan sehari-hari siswa, (3) memberikan pengalaman yang nyata pada siswa, (4) meletakkan dasar berfikir sehingga mendorong siswa lebih mendominasi dalam proses belajar agar minat mereka meningkat. Melalui manfaatnya maka media pembelajaran diperlukan kehadirannya. Media mampu menyampaikan pesan, mempermudah guru dan siswa disaat aktivitas mengajar guna menaikan minat siswa untuk mau belajar.

Dari beberapa paparan tersebut, penulis berinisiatif membuat sebuah Media guna merangsang siswa untuk berpikir kritis dan mampu menggali potensi yang ada didalam diri anak didik, dari pengetahuan, eticut serta sikap. Kata Media lahir dari tutur kata latin Medius artinya 'pengantar'. Ely (dalam Arsyad, 2011) memaparkan jika Media jika dimengerti ialah manusia, materi, maupun hal yang bisa memberikan ilmu pada anak didik, meingkatkan bakat serta eticut. Media yang dibuat seperlunya dapat menggali semua aspek yang dimiliki dalam diri siswa.

Media Game Mission Book akan sangat membantu siswa untuk menggali semua potensi yang ada didalam diri siswa tersebut. Didalam Media Game Mission Book ini dimana siswa akan belajar sambil bermain dan dituntut untuk menyelesaikan sebuah misi yang nantinya akan berkaitan erat dengan pembelajaran yang ada disekolah serta berkaitan dengan kehidupan siswa sehari-harinya. Dengan Media ini siswa bisa belajar disegala tempat dan segala waktu, baik dirumah maupun disekolah. Melalui Media ini diharapkan siswa belajar efektif dan aktif sehingga pembelajaran siswa menjadi bermakna serta mampu meningkatkan minat siswa didalam belajar

1.2 Identifikasi Masalah

Berasarkan latar belakang masalah yang diuraikan maka dapat diidentifikasi malasah sebagai berikut:

1. Siswa membutuhkan Media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan dan dapat digunakan baik dirumah maupun disekolah.

2. Minimnya pemahaman guru tentang pengembangan media, sehingga media yang digunakan masih berpusat pada guru tidak kepada peserta didik.
3. Guru belum mampu membuat Media pembelajaran yang dapat menggali potensi yang ada didalam diri siswa.
4. Rendahnya minat belajar siswa yang didapatkan dari hasil wawancara bersama guru kelas IV.

1.3 Pembatasan Masalah

Membatasi permasalahan diantara beberapa permasalahan yang muncul merupakan langkah untuk mengarahkan penelitian agar memiliki focus penelitian yang menggambarkan penelitian yang akan dilakukan, maka permasalahan dibatasi yang mengacu pada rendahnya minat belajar siswa yang berdampak pada proses pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan batasan masalah penelitian diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana validitas hasil pengembangan media *game mission book* untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas di SD Gugus VII Kecamatan Buleleng?
2. Bagaimana efektifitas media *game mission book* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Gugus VII Kecamatan Buleleng?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas hasil pengembangan media *game mission book* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Gugus VII Kecamatan Buleleng.
2. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media *game mission book* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Gugus VII Kecamatan Buleleng.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil pengembangan Media *Game Mission Book* ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
Dapat memberikan kontribusi pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Memberikan stimulus dan motivasi bagi siswa dalam belajar sehingga meningkatkan minat dalam belajar.
 - b. Memberikan media alternatif bagi guru, sehingga dapat mempermudah guru dalam proses belajar mengajar.
 - c. Memberikan suasana belajar yang berbeda dan menarik bagi siswa sehingga pembelajaran yang dilakukan siswa menjadi bermakna dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.