

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dalam menjalani kehidupan. Menurut Karseno (2023) pendidikan adalah usaha manusia dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Artinya, pendidikan adalah usaha manusia untuk menciptakan suasana belajar bagi peserta didik untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan karakter seseorang menjadi lebih baik. Pendidikan terdiri dari pendidik atau guru dengan orang yang terdidik atau peserta didik dimana di dalamnya terjadi adanya proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini dapat dilakukan di rumah, sekolah, masyarakat dan lain-lain.

Perkembangan teknologi informasi yang makin pesat sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Menurut Nurmelati (2022), dunia pendidikan dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dan mengikuti perkembangan teknologi guna terus meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam hal proses pembelajaran.

Salah satu tuntutan dalam dunia pendidikan adalah mampu mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran.

Media Pembelajaran bisa menjadi perantara antara guru dan siswa untuk menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan juga haruslah menarik minat siswa serta membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran tidak hanya sebatas kertas atau media konvensional lainnya, kini media pembelajaran dapat didesain pada bentuk digital dengan memanfaatkan teknologi yang ada sehingga media pembelajaran bisa dirancang dengan praktis serta efisien dan bisa disimpan secara digital agar tidak mudah rusak. Ada berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran misalnya, Google Classroom, Quizziz, Youtube, dan lain sebagainya.

Kegiatan belajar mengajar di sekolah memiliki bermacam mata pelajaran salah satunya adalah mata pelajaran Bahasa Jawa. Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah yang ada di Indonesia. Berdasarkan Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 mengenai pelaksanaan muatan lokal wajib disebutkan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa wajib diberikan tiap minggunya untuk seluruh tingkatan Pendidikan di provinsi Jawa Timur. Berdasarkan peraturan tersebut mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan di tiap sekolah agar nilai-nilai budaya Jawa tetap terjaga kelestariannya. Sebagai masyarakat kita harus ikut membantu dalam melestarikan Bahasa Jawa karena di dalam Bahasa Jawa terdapat banyak nilai budaya Jawa yang terkandung. Nilai-nilai budaya tersebut diajarkan melalui mata pelajaran Bahasa Jawa. Sehingga peneliti sangat tertarik untuk bisa ikut berperan dalam proses peningkatan pembelajaran Bahasa Jawa.

Peneliti melakukan observasi di MI Ma'arif Al-Aminah Pambon, yang berlokasi di Jalan Raya Pambon, Desa Brengkok, Kecamatan Brondong, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur. Peneliti menemukan rendahnya minat atau motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Jawa. Dari sekian banyak kelas di MI Ma'arif Al-Aminah Pambon pemahaman materi siswa kelas 4 adalah yang paling rendah terutama pada materi teks dialog Bab 2 dengan judul "Gemi Nggunakake Energi". Penyebaran kuesioner dilakukan kepada siswa kelas 4 MI Ma'arif Al-Aminah Pambon yang berjumlah 22 responden. Hasil dari kuesioner yang dibagikan yakni yang pertama, 85,2% siswa menyatakan pembelajaran Bahasa Jawa menggunakan media pembelajaran *game* edukasi akan menjadi lebih menarik. Kedua, 95,4% siswa menyatakan kurang memahami dengan baik pelajaran Bahasa Jawa yang disampaikan oleh guru saat mengajar, dikarenakan materi yang disampaikan oleh guru kurang menarik bagi siswa. Ketiga, persentase yang menunjukkan bahwa 87,5% siswa terkadang bosan dengan media yang diberikan oleh guru. Serta, 86,3% siswa senang dan tertarik jika pembelajaran Bahasa Jawa menggunakan media pembelajaran *game* edukasi (*lampiran 4*).

Rendahnya pemahaman materi belajar peserta didik dipengaruhi pola mengajar dari guru. Guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal tersebut tentunya membuat peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Guru sebagai fasilitator menempati peran penting dalam memperbaiki kualitas pembelajaran. Guru harus berupaya untuk membuat media pembelajaran yang inovatif untuk memudahkan pemahaman peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Mujahidin, et al. (2021) berkaitan dengan pembelajaran, tingginya rendahnya minat belajar siswa akan menentukan lancar atau tidaknya proses pembelajaran, semakin tinggi minat siswa maka proses belajar akan lancar begitu juga sebaliknya. Oleh karena itu guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Penggunaan media di sekolah juga masih minim digunakan. Guru hanya menggunakan papan tulis sebagai media dalam menyampaikan materi kepada siswa. Sehingga, media yang digunakan guru tersebut juga membuat siswa merasa cepat bosan dan menurunnya minat belajar.

Salah satu inovasi yang dapat dikembangkan untuk menumbuhkan semangat dan ketertarikan siswa dalam belajar Bahasa Jawa adalah dengan pembuatan *game* edukasi. Menurut Fitri et al. (2023) *Game* edukasi adalah media pembelajaran digital yang dapat memudahkan dalam proses pembelajaran. Pratama et al., (dalam Anggraini et al., 2021) juga menyatakan bahwa melalui pendekatan secara langsung dengan permainan pada siswa akan sangat efektif dan membuat sistem pembelajaran nyaman, menarik serta mudah dimengerti. Proses pembelajaran akan semakin menarik dan menciptakan semangat siswa jika suatu proses pembelajaran itu tidak hanya sekedar memberikan materi, lalu siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Guru dapat menambahkan sedikit variasi dalam mengajar seperti mengintegrasikan pembelajaran dan permainan. Hal ini sesuai dengan karakteristik dan ciri-ciri anak-anak yang cenderung suka bermain.

Penelitian pengembangan media pembelajaran *game* edukasi juga pernah dilakukan oleh Fitri tahun 2023. Penelitian tersebut berjudul Pengembangan *Game* Edukasi *Math Hero's Adventure* Pada Pembelajaran Matematika Kelas VI Sekolah

Dasar. Penelitian sejenis lainnya juga pernah dilakukan oleh Karseno pada tahun 2023 dengan judul Pengembangan Media *Game* Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. Kemudian pada jurnal yang ditulis oleh Rofiqoh et al. pada tahun 2020. Penelitian ini berjudul Pengembangan *Game Math Space Adventure* Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pecahan di Sekolah Dasar. Penelitian sejenisnya juga ditemukan pada jurnal yang ditulis oleh Mutohar dan Eka pada tahun 2022. Penelitian tersebut berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi IPA Sekolah Dasar.

Oleh karena itu, penelitian ini mencoba mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas 4 di MI Ma'arif Al-Aminah Pambon. Media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa akan disusun berbasis *game* yang diharapkan mampu membuat siswa semakin antusias serta lebih cepat menguasai materi pada proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas 4.

## **1.2 IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, ditemukan masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian ini. Masalah tersebut diidentifikasi bahwa media pembelajaran yang kurang inovatif oleh guru sehingga peserta didik cepat bosan dan berdampak rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas 4.

## **1.3 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *game* edukasi pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas 4 di MI Ma'arif Al-Aminah Pambon?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *game* edukasi pada mata pelajaran bahasa jawa kelas 4 di MI Ma'arif Al-Aminah Pambon?

#### **1.4 BATASAN MASALAH**

Pembelajaran dengan menggunakan *game* edukasi memiliki banyak aspek yang bisa dikaji. Mengingat waktu dan wawasan peneliti yang terbatas, maka fokus kajian dalam penelitian ini dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada penggunaan laptop/PC menggunakan browser.
2. Media yang dikembangkan terbatas pada permainan dan berbentuk HTML 5.
3. Materi pelajaran terbatas pada materi bab II Gemi Nggunakake Energi dengan KD 3.2 mengenal, memahami, dan mengidentifikasi teks dialog, teks cerita, dan teks drama dengan tata krama.

#### **1.5 TUJUAN PENELITIAN**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Menghasilkan produk media pembelajaran *game* edukasi pada mata pelajaran bahasa jawa kelas 4.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa jawa kelas 4 di MI Ma'arif Al-Aminah Pambon

## 1.6 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menyumbangkan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

### 1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis bagi guru dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Dalam hal ini peserta didik dituntut untuk belajar secara mandiri dan aktif, karena pada saat ini pembelajaran telah berpusat pada peserta didik. Dengan menerapkan *game* edukasi peserta didik dapat bermain sambil belajar dengan pembelajaran yang menarik dan peserta didik dapat berinteraksi langsung, sehingga mampu meningkatkan pemahaman materi dan meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas 4.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini dapat bermanfaat untuk sumber belajar alternatif yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi guru, penelitian ini bisa menambah wawasan guru tentang media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kreatif sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi pengembang, pengembangan ini bermanfaat sebagai salah satu implementasi ilmu yang diperoleh selama menjalankan studi di Universitas Pendidikan Ganesha, dan dapat memperluas pengetahuan dan wawasan baru terkait media pembelajaran *game* edukasi.

- d. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan pedoman untuk penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dikaji.

