

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan yang berkualitas dapat menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baik. Manusia dan pendidikan tidak dapat dipisahkan, sebab pendidikan merupakan kunci dari masa depan manusia yang dibekali dengan akal dan pikiran. Pendidikan mempunyai peranan penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (Kamardana dkk., 2021). Pendidikan yang baik adalah dasar kemajuan suatu bangsa. Melalui sebuah pendidikan manusia dapat memperbaiki kualitas hidupnya. Pendidikan merupakan wadah dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas (Kurniawati & Koeswanti, 2020). Pendidikan juga merupakan kunci dalam membangun generasi yang bermartabat yaitu generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual namun juga cerdas secara moral (Rohim & Rahmawati, 2020). Kurikulum yang lebih fleksibel dalam penerapannya, fokus pada kompetensi literasi dan numerasi, serta pembelajaran yang berfokus pada peserta didik dengan menerapkan asesmen dan pembelajaran berdiferensiasi, diharapkan dapat mengakselerasi pemulihan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran IPA yang sangat penting pada dunia pendidikan.

Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang merangsang minat manusia untuk memahami alam beserta rahasia yang terkandung di dalamnya. IPA membangkitkan gairah keingintahuan manusia terhadap suatu gejala alam yang memiliki dampak positif dan negatif bagi kelangsungan hidup makhluk hidup. IPA

merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar dan memiliki peran yang sangat penting. Pembelajaran IPA memberikan kontribusi yang positif pada perkembangan kognitif anak (Fathona & Zudan, 2014). Adapun peran IPA dalam pendidikan di antaranya 1) mampu untuk meningkatkan kepekaan siswa terhadap lingkungan, 2) mampu membantu siswa untuk berlatih memecahkan masalah dalam kehidupannya terkait lingkungan sekitar. Melihat pentingnya pendidikan IPA maka dibutuhkan seorang guru yang baik dalam membelajarkan konsep IPA untuk anak khususnya siswa pada jenjang sekolah dasar.

Hasil observasi di kelas VI SD No. 4 Ungasan, Kuta Selatan diketahui bahwa pembelajaran IPA selama ini masih kurang menarik bagi siswa karena guru tidak menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran, sehingga menyebabkan hasil belajar IPA kelas VI masih rendah. Hasil nilai siswa yang masih rendah dibuktikan dengan pengecekan dokumentasi terhadap nilai ulangan harian IPA yang mana dari 56 orang siswa kelas VI, hanya sebanyak 85% masih belum mencapai nilai KKM = 60 dan sisanya sebanyak 15% telah mencapai nilai KKM yang ditentukan di SD No.4 Ungasan. Maka dari itu, dapat dikatakan nilai IPA siswa masih rendah sebab masih banyak siswa yang belum memenuhi standar KKM. Kemudian, sesuai dengan temuan pada observasi, media poster yang digunakan pada pembelajaran masih memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan dari media poster yang telah digunakan di SD No 4. Ungasan ini di antaranya (a) lebih didominasi dengan tulisan (penjelasan materi) sehingga kurang menarik siswa; (b) desain poster masih polos sehingga belum sesuai dengan karakteristik siswa SD yang cenderung menyukai gambar-gambar menarik/berwarna; (c) belum terdapat media poster yang relevan untuk materi perkembangbiakan hewan; serta

(d) media poster yang tersedia belum dilengkapi fitur game interaktif yang memotivasi ketertarikan siswa untuk belajar.

Dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar khususnya kelas VI terdapat sub tema cara berkembang biak hewan yang dianggap sedikit sulit untuk dipahami oleh beberapa siswa hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada guru SD kelas VI mata pelajaran IPA pada tanggal 15 Februari 2023 yang menyatakan bahwa pembelajaran sub tema cara berkembang biak hewan melalui buku paket tidak terdapat penjelasan yang detail dan menarik. Penerapan sistem pembelajaran menarik terus dilakukan pengkajian, hal ini dapat dikarenakan setiap peserta didik memiliki kemampuan berbeda-beda dalam menerima informasi dan gaya belajar. Media pembelajaran cenderung dibutuhkan saat proses belajar mengajar untuk mempermudah proses penyampaian informasi, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada jenjang sekolah dasar (SD).

Media merupakan alat bantu yang memudahkan untuk guru mengajarkan dan menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik agar memahami lebih mudah konsep yang diajarkan (Miftah, 2013). Pentingnya media di sini diartikan untuk mengembangkan kemampuan visualisasi peserta didik untuk memahami hal yang kompleks menjadi sederhana dan yang sulit menjadi mudah (Fatharani dkk., 2022). Aspek penting sebagai sumber belajar terbesar adalah dari media teknologi (Riegel & Mete, 2017), namun di Indonesia sendiri perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) tidak menyebar secara merata. Peserta didik juga memiliki kemampuan berbeda-beda dalam menerima informasi yang baik dan benar. Media pembelajaran yang *cost-effective* menjadi pilihan untuk beberapa daerah yang tidak memiliki akses teknologi yang memadai serta meningkatkan

atensi siswa pada proses belajar mengajar demi upaya mempermudah proses penyampaian informasi kepada peserta didik. Salah satu media tersebut adalah poster edukasi.

Poster edukasi merupakan media belajar berbentuk desain grafis yang memuat komposisi gambar serta huruf yang bersifat mendidik atau memberikan pengetahuan kepada peserta didik dengan berbagai macam bentuk serta ukuran (Nurfadhillah dkk., 2021). Menurut Osa dan Musser (2004), poster adalah media pembelajaran yang berwarna-warni dan menarik yang dapat meningkatkan suasana belajar. Nilai poster dalam lingkungan pendidikan menawarkan saran dalam memilih poster untuk pembelajaran dan menyertakan contoh berbagai jenis poster pembelajaran. Menurut Sari dkk., (2019) penggunaan media poster dalam pembelajaran IPS siswa kelas III SDN Sudimara 10 terbukti bahwa mereka mendapat nilai rata-rata yang lebih baik dan juga berdasarkan hasil lembar observasi guru mengatakan bahwa motivasi siswa meningkat setelah pembelajaran IPS menggunakan media poster. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, siswa lebih aktif, dan lebih fokus dalam belajar. Minat belajar siswa meningkat dan pembelajaran IPS tidak membosankan lagi, sehingga berdasarkan perhitungan statistik menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran baru dalam pembelajaran IPS seperti penggunaan media poster. Pembelajaran IPS akan menjadi lebih menarik dan siswa akan lebih mudah memahami materi, sehingga proses pembelajaran menjadi bermakna (Sari dkk., 2019)

Usia anak sekolah dasar cenderung lebih suka mengamati gambar, bermain, dan memahami yang ada pada gambar tersebut dari pada membaca buku-buku mata pelajaran. Di samping itu perlu ada konsep yang menarik pada poster tersebut untuk

meningkatkan pemahaman peserta didik seperti memasukkan unsur game untuk meningkatkan motivasi siswa dalam menangkap materi pembelajaran interaktif tersebut. Konsep ini dikenal dengan Gamifikasi. Hal tersebut terbukti pada penelitian Sudana dkk., (2021) penggunaan media pembelajaran dengan konsep gamifikasi dapat membantu menjelaskan hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang realistic mengenai materi yang akan diajarkan sekaligus menambah pemahaman dan motivasi kepada peserta didik untuk mengikuti pembelajaran IPA pada materi cara perkembangbiakan hewan.

Gamifikasi adalah program menggunakan pola kerja berbasis game, estetika, dan pemikiran game untuk membuat orang lain terlibat, memotivasi melakukan tindakan, mempromosikan pembelajaran, dan memecahkan masalah (Kapp, 2012). Lebih lanjut Kapp (2012) mengemukakan salah satu jenis Gamifikasi berdasarkan elemen game yang digunakan yaitu Gamifikasi Konten. Gamifikasi konten adalah penggunaan elemen game dan pola pemikiran sebuah game pada materi pembelajaran, hal ini bertujuan agar pemaparan materi pembelajaran dapat menyerupai sebuah tampilan game.

Merujuk pada hasil observasi tersebut, berbagai kekurangan media poster yang digunakan sebelumnya memberikan tantangan sekaligus kesulitan bagi guru untuk menggunakan media poster secara efisien pada proses pembelajaran karena media poster yang digunakan masih kurang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, proses pembelajaran belum dapat berjalan dengan kondusif. Tantangan yang terjadi salah satunya adalah kesulitan untuk membuat peserta didik tetap fokus pada media poster yang digunakan dalam menjelaskan materi ajar. Maka dari itu, diperlukan suatu solusi untuk menanggulangi permasalahan ini. Salah satunya

adalah dengan menggunakan media poster edukasi berbasis gamifikasi. Media poster berbasis gamifikasi adalah media poster yang didesain dengan kelengkapan fitur game menarik yang edukatif sehingga diharapkan peserta didik dapat lebih fokus terhadap media yang digunakan dalam belajar.

Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan pengembangan media poster edukasi berbasis gamifikasi khususnya dalam pembelajaran IPA kelas VI. Hal ini diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ditemukan pada SD No.4 Ungasan. Dengan demikian, penelitian ini dilaksanakan di SD No.4 Ungasan. Penelitian yang dilakukan berfokus pada pengembangan media poster berbasis gamifikasi yang layak untuk digunakan serta efektif digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian dilakukan dengan tujuan mengembangkan media poster yang valid, praktis dan efektif untuk hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk media poster gamifikasi yang telah teruji kelayakan, kepraktisan dan efektifitasnya serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal ini karena kevalidan media poster edukasi berbasis gamifikasi yang baik diharapkan dapat berkontribusi sebagai bahan ajar yang efektif dan efisien. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengangkat judul **“Pengembangan Poster Edukasi Berbasis Gamifikasi sebagai Media Belajar Interaktif tentang Materi IPA Kelas VI Sekolah Dasar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti dapat mengidentifikasi akar masalah, antara lain;

- a. Tidak tersedia media pembelajaran IPA yang dapat membantu guru dalam menyampaikan cara berkembang biak hewan dengan kegunaannya kepada siswa.
- b. Guru tidak menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif serta pembelajaran hanya berpusat pada guru saja.
- c. Sumber belajar yang digunakan hanya menggunakan buku ajar yang didapatkan dari sekolah sehingga tidak menarik perhatian dari siswa.
- d. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, sehingga siswa menjadi pasif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, peneliti membatasi permasalahan tentang pengembangan media pembelajaran sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis konsep gamifikasi.
2. Strategi pembelajaran yang menarik pada materi IPA (perkembang biakan hewan) kelas VI.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun poster edukasi berbasis gamifikasi pada pembelajaran IPA?
2. Bagaimana validitas media yang dikembangkan dengan menggunakan media poster edukasi berbasis gamifikasi pada pembelajaran IPA?

3. Bagaimana kepraktisan media yang dikembangkan dengan menggunakan media poster edukasi berbasis gamifikasi pada pembelajaran IPA?
4. Bagaimana efektivitas media poster edukasi berbasis gamifikasi pada pembelajaran IPA kelas VI SD dalam meningkatkan hasil belajar?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini tersedia dalam tujuan umum dan tujuan khusus yakni sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancang bangun poster edukasi berbasis gamifikasi pada pembelajaran IPA.
2. Untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan dengan menggunakan media poster edukasi berbasis gamifikasi pada pembelajaran IPA.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan dengan menggunakan media poster edukasi berbasis gamifikasi pada pembelajaran IPA.
4. Untuk mengetahui efektivitas media poster edukasi berbasis gamifikasi pada pembelajaran IPA kelas VI SD dalam meningkatkan hasil belajar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun pelaksanaan penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, studi ini dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi

siswa dalam pembelajaran IPA dengan sub tema cara berkembang biak hewan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Selain itu, siswa dapat berinteraksi aktif saat pembelajaran berlangsung.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Untuk kepala sekolah, sebagai ide kedepan untuk berinovasi terkait media pembelajaran di SD, dan bias dikembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran yang lain.
2. Untuk guru, sebagai salah satu media yang bias dimanfaatkan dalam pembelajaran IPA khususnya pada materi perkembang biakan hewan, sebagai motivasi untuk mengembangkan media pembelajran yang interaktif.
3. Untuk siswa, siswa akan mendapat pengalaman belajar dengan media pembelajaran yang interaktif, siswa juga dapat belajar sambil bermain, memotivasi siswa untuk semangat belajar.
4. Untuk peneliti lain, peneliti dapat memperoleh acuan empiris sebagai bahan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dari dari penelitian yang dilakukan antara lain:

1. Produk yang dikembangkan berupa Poster Edukasi pada materi IPA.
2. Poster Edukasi pada materi IPA berukuran A1.
3. Media poster edukasi berbasis gamifikasi menjadi inovasi baru pada muatan pelajaran IPA menjadi media pembelajaran yang bersifat menarik untuk mengajarkan materi cara berkembang biak hewan pada siswa kelas VI

sekolah dasar. Konsep gamifikasi adalah suatu pendekatan yang mengaplikasikan elemen-elemen permainan atau game dalam konteks yang bukan *game*. Pada penerapan poster edukasi ini dapat dipadukan dengan cara bermain agar meningkatkan antusias siswa dalam memahami materi perkembangbiakan hewan secara *to the point*. Selain itu, dibentuk juga kerjasama tim dalam pelaksanaan pembelajaran nantinya.

4. Media poster pada muatan pelajaran IPA menjadi media pembelajaran dengan suasana baru yang menggunakan unsur *game* dan bahasa yang mudah dipahami agar peserta didik dengan mudah memahami materi cara berkembang biak hewan pada mata pelajaran IPA. Suasana baru yang dimaksud adalah interaksi pembelajaran tidak hanya pada membaca buku dan menulis hal yang ada di papan tulis tapi ikut berpartisipasi dan berpikir kritis dalam pembelajaran menjadikan anak lebih produktif dan aktif selama jam pelajaran.
5. Media poster edukasi berbasis gamifikasi pada muatan pelajaran IPA menjadi media pembelajaran yang fleksibel sehingga guru dan siswa dapat dengan mudah menggunakannya. Media poster ini juga dapat digunakan dalam jangka waktu panjang dan disimpan dengan baik serta aman.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran pada saat kegiatan mengajar di kelas dapat menyebabkan menurunnya prestasi siswa, pengembangan media pembelajaran penting dilakukan agar tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara dan analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada siswa kelas VI Sekolah Dasar No. 4 Ungasan, maka

dalam proses pembelajaran jika hanya menggunakan buku pembelajaran sebagai sumber belajar tidak cukup untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik. Dikembangkan sebuah media poster diharapkan peserta didik mampu memfokuskan dirinya pada saat guru memberikan materi, mampu mengorganisasikan ide-ide untuk memperoleh suatu konsep yang bermakna, merefleksikan pengetahuan yang telah diperoleh dan memperluas pemahaman peserta didik mengenai sumber energi serta manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga tujuan dari proses pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan baik.

1.9 Penjelasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, diperlukan mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.
2. Media poster edukasi merupakan media pembelajaran yang secara fisik dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pada proses pembelajaran dan media poster bersifat mudah didesain, tahan lama serta mudah dibawa kemana- mana.
3. Berkembang biak adalah suatu kemampuan makhluk hidup untuk memperbanyak jenisnya, atau menghasilkan keturunan. Cara perkembangbiakan hewan ada beberapa cara, di antaranya dengan cara melahirkan (vivipar), bertelur (ovipar), dan bertelur melahirkan

(ovovivipar) serta cara berkembang biak tumbuhan terbagi menjadi dua, yakni vegetatif dan generatif.

4. Gamifikasi adalah program menggunakan pola kerja berbasis game, estetika, dan pemikiran game untuk membuat orang lain terlibat, memotivasi melakukan tindakan, mempromosikan pembelajaran, dan memecahkan masalah.

1.10 Publikasi

Publikasi penelitian ini adalah di jurnal *JHSS (Journal of Humanities and Social Studies)* published in Vol. 08 No.02 dengan Nomor Letter of Acceptance (LOA): 031.b/JHSS/Journal/LoA/XII/2023 (Lampiran). JHSS terindeks SINTA 3 oleh kemenristek-BRIN Indonesia yang tersedia pada : <https://journal.unpak.ac.id/idx.php/jhss>.

