

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pertumbuhan teknologi yang sangat pesat di masa dikala ini sudah membagikan banyak khasiat dalam kemajuan diberbagai aspek sosial. Pemakaian teknologi oleh manusia dalam menolong menuntaskan pekerjaan ialah perihal yang jadi keharusan dalam kehidupan. Pertumbuhan teknologi ini pula wajib diiringi dengan pertumbuhan pada Sumber Daya Manusia (SDM). Manusia selaku pengguna teknologi wajib bisa menggunakan teknologi yang terdapat disaat ini, ataupun pertumbuhan teknologi berikutnya. Adaptasi manusia dengan teknologi baru yang sudah tumbuh harus untuk dicoba lewat pendidikan. Hal ini dilakukan supaya generasi penerus tidak tertinggal dalam perihal teknologi baru. Dengan begitu, teknologi serta pendidikan bisa tumbuh bersama bersamaan dengan adanya generasi baru selaku penerus generasi lama. Sebagian metode menyesuaikan diri tersebut bisa diwujudkan dalam wujud pelatihan ataupun pendidikan. Pendidikan ialah suatu fasilitas yang efektif dalam menunjang pertumbuhan dan peningkatan sumber daya manusia mengarah ke arah yang lebih positif. Kemajuan suatu bangsa tergantung kepada sumber daya manusia yang bermutu, dimana hal itu sangat ditetapkan dengan adanya pendidikan. Di dalam Undang- undang no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang salah satu isinya mangulas mengenai pendidikan ialah usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pendidikan supaya peserta didik secara aktif

meningkatkan kemampuan dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia dan ketrampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat bangsa serta negara. Sistem Pendidikan Nasional wajib sesuai dengan kurikulum yang berlaku, (Wirawan, 2018) menyatakan, kurikulum di Indonesia sempat sebelas kali alami pergantian, antara lain: Kurikulum tahun 1947, kurikulum tahun 1964, kurikulum tahun 1968, kurikulum tahun 1973, kurikulum tahun 1975, kurikulum tahun 1984, kurikulum tahun 1994, kurikulum tahun 1997, kurikulum tahun 2004, kurikulum tahun 2006 serta kurikulum pada dikala ini ialah Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ialah pengembangan dari kurikulum tadinya yang menitik tekankan pada penyempurnaan pola pikir, penguatan tata kelola kurikulum, pendalaman serta ekspansi materi, penguatan proses pembelajaran serta penyesuaian beban belajar supaya bisa menjamin kesesuaian antara apa yang di idamkan dengan apa yang dihasilkan. Kurikulum 2013, tiap peserta didik dituntut kreatif serta inovatif sebab kedepannya penemuan serta kreatifitas yang jadi andalan. Tidak hanya itu, kurikulum 2013 pula memakai pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang harus digunakan pada pendidikan di sekolah, baik Sekolah Dasar ataupun Sekolah Menengah.

Pendidikan di Indonesia diselenggarakan lewat 2 jalur, ialah pembelajaran formal serta non formal. Pembelajaran formal merupakan pendidikan yang diselenggarakan di sekolah lewat aktivitas pembelajaran secara berjenjang serta berkesinambungan. Pendidikan non formal merupakan pendidikan yang berlangsung di luar sekolah, terjalin di area keluarga, kelompok belajar, kursus ketrampilan serta satuan pendidikan sejenis. Sekolah bagaikan lembaga pendidikan resmi memiliki

peranan berarti dalam proses menyesuaikan diri peserta didik jadi generasi yang tidak tertinggal dalam mengalami pertumbuhan teknologi. Mutu proses pendidikan hendak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Salah satu aspek yang bisa menunjang mutu hasil belajar peserta didik yakni ketersediaan media pembelajaran. Bersamaan dengan ilmu pengetahuan serta teknologi, khususnya di bidang elektronika, telekomunikasi dan informasi dan perkembangan dunia hiburan semakin mengakibatkan media audio visual mulai diminati oleh masyarakat. Hal ini dapat dilihat dengan hadirnya beberapa media menarik seperti, film, animasi, game tanpa batas usia, mulai dari balita, Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan juga mahasiswa masih menggunakan media untuk menunjang proses pembelajaran. Tidak dipungkiri media animasi berperan dalam dunia Pendidikan contohnya seperti judul video animasi “Kok Bisa” yang ada di aplikasi *Youtube*, guna animasi ini agar lebih menarik dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas dan juga dengan animasi ini sifatnya menghibur bagi peserta didik. Menurut (Priyanto, 2009), Bersumber pada bernilainya upaya kenaikan proses pembelajaran sehingga sangatlah dibutuhkan adanya upaya pengembangan suatu media yang berbentuk multimedia.

Teknologi multimedia membolehkan terjadinya penyampaian informasi dengan lebih kilat, interaktif serta menarik. Pemanfaatannya sudah diterapkan dalam bermacam bidang, seperti kesehatan, bisnis, hiburan, pendidikan serta bermacam kepentingan universal yang lain. Dalam bidang pendidikan, multimedia jadi teknologi yang memudahkan proses pembelajaran. Dengan menggunakan multimedia, pengajar

bisa menyajikan cerminan benda yang kompleks, berukuran sangat kecil ataupun sangat besar, dan kejadian yang berlangsung sangat cepat serta terletak di tempat yang jauh dalam wujud yang menarik. Perihal ini berguna dalam menaikkan imajinasi, pemahaman serta minat peserta didik, paling utama anak- anak. Media animasi dalam pendidikan ini hendak menolong memaparkan perihal– perihal yang abstrak serta membagikan cerminan yang realistik mengenai materi yang hendak diajarkan, salah satu contoh pembelajaran yang memerlukan cerminan realistic yakni pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam( IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan sebutan yang digunakan yang mereferensi pada bidang ilmu di mana obyeknya merupakan benda- benda alam dengan hukum- hukum yang pasti serta universal, berlaku kapan pun serta di mana pun. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam( IPA) berperan untuk membagikan pengetahuan tentang lingkungan alam disekitar, salah satu materi yang terdapat di pendidikan Ilmu pengetahuan alam yang memerlukan cerminan yang realistik ialah modul Tata Surya dimana modul ini menanamkan penjelasan tentang model system tata surya, mengidentifikasi anggota tata surya, mengidentifikasi akibat rotasi serta revolusi bumi, mengetahui terjadinya siang serta malam. Dari sekian uraian tentang materi tata surya sepatutnya materi tersebut diajarkan dengan maksimal baik dalam proses pendidikan di sekolah mengingat berartinya materi tersebut seperti yang sudah diungkapkan diatas. Menurut (Damayanti, 2019), Tata surya merupakan lapisan benda- benda langit yang terdiri atas matahari selaku pusatnya planet- planet, meteorid, komet, dan asteroid yang mengelilingi matahari. Susunan tata surya terdiri atas matahari, 8 planet, satelit- satelit

pengiring planet serta benda langit yang lain dalam mengelilingi matahari disebut revolusi. Sebagian besar garis edarnya( orbit) berupa elips. Matahari ialah pusat tata surya yang berbentuk bola gas yang bercahaya.

Berdasarkan pada hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 23 september 2019 di SMP Negeri 2 Kubutambahan, Desa Tamblang Kecamatan Kubutambahan, pada peserta didik kelas 7 dan juga dengan guru pengampu yang bernama Ibu Ni Wayan Resiadi, S.Pd.Fis. Dari observasi dan wawancara yang didapat masih ada kekurangan dalam hal mengajar diantaranya didalam pembelajaran IPA di materi sistem tata surya, dalam menjelaskan materi guru masih menggunakan hal-hal yang abstrak dan juga peserta didik masih menggunakan metode membaca dan menghafal yang monoton dalam menerima pembelajaran di kelas disamping itu sedikitnya media pembelajaran yang dipakai pada waktu proses pembelajaran. Metode yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran adalah ceramah dan penugasan, hal ini menyebabkan pembelajaran berlangsung secara monoton dan membuat peserta didik bosan dan kurang memperhatikan pelajaran yang sedang disampaikan. Sebagian peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, hal ini dibuktikan dengan tidak ada respon dari peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut (Pratiwi et al., 2014), Faktor utama yang menyebabkan rendahnya mutu pembelajaran IPA tersebut adalah kurang tepatnya pemilihan media pembelajaran oleh guru.

Guru dituntut supaya bisa memakai media yang disediakan di sekolah, disamping sanggup memakai media yang ada, guru pula dituntut bisa meningkatkan keahlian membuat suatu media pembelajaran yang menarik serta nantinya hendak

digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Rusman yang dilansir oleh (Nomleni & Manu, 2018), media pembelajaran ialah alat- alat pendukung ataupun perantara buat mengantarkan informasi berbentuk materi pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik menguasai apa yang disampaikan oleh guru. Bersamaan dengan pertumbuhan ilmu pengetahuan serta teknologi hingga terus menjadi mendorong upaya- upaya pembaharuan dalam pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran ialah alat yang memungkinkan peserta didik untuk mengerti dan menguasai sesuatu dengan mudah. Media yang dimaksud yaitu media yang dapat menimbulkan rasa ketertarikan peserta didik agar terfokus pada pembelajaran dan juga merangsang keaktifan peserta didik untuk menemukan, dan mengkontruksi pengetahuan sendiri yang nantinya dengan adanya media ini diharapkan dapat menarik minat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran bisa berperan bagaikan alat bantu dalam proses belajar peserta didik. Media pembelajaran tidak boleh diremehkan, sebab proses pendidikan yang bermutu senantiasa sediakan sumber belajar ataupun media pembelajaran yang kaya serta bermacam- macam. Media pembelajaran yang bisa mengajak peserta didik bermain sembari belajar yakni upaya untuk menghasilkan suasana belajar yang aktif serta menyenangkan menurut (Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, 2011).

Dari permasalahan yang ada, penulis dapat memberikan solusi yaitu sebuah media pembelajaran animasi dua dimensi dalam mata pelajaran IPA Terpadu khususnya materi Tata Surya yang akan dikombinasikan dengan konsep permainan. Di dalam pembuatan media pembelajaran ini, penulis menggabungkan dua media atau lebih yaitu teks, grafik, gambar, audio, video dan animasi menjadi satu yang akan

dikombinasikan dengan konsep gamifikasi yang akan merefleksi pikiran peserta didik dengan cara bermain sehingga proses pembelajaran tidak menjadi membosankan. Dalam perancangan media pembelajaran ini dikombinasikan dengan konsep gamifikasi yang merupakan konsep dalam pembelajaran dengan menggunakan prinsip permainan. Dalam perkembangannya gamifikasi juga sering digunakan untuk kegiatan bisnis, marketing, kesehatan, pembelajaran dan lain-lain. Oleh karena itu, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran dengan mengkombinasikan dengan konsep gamifikasi khususnya dalam mata pelajaran IPA Terpadu materi tata surya di Sekolah Menengah Pertama. (Romdhoni & Wibowo, 2014); (Maulana, 2015); (Maryanto et al., 2017), mengatakan metode gamifikasi ialah pelaksanaan tata cara serta strategi dari suatu game ke dalam konteks nonpermainan untuk menuntaskan masalah untuk menggapai suatu tujuan ini pula sangat cocok bila diterapkan pada kurikulum 2013, dikarenakan konsep gamifikasi ini bertujuan untuk pendekatan sains yang mana peserta didik dapat mengamati materi dengan melihat gambar, menalar, menanya, mengolah data serta mengkomunikasikan gambar yang terdapat di dalam media pembelajaran berkonsep gamifikasi pada materi tata surya.

Adapun beberapa peneliti yang mengembangkan sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan animasi yang dipadukan dengan konsep gamifikasi dengan tujuan untuk memotivasi para peserta didik dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu, Media Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi Bagi Pelajar SMP Kelas VIII (Oktaviani.J, 2018), Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Statistika Peserta didik SMP (Oktaviani.J, 2018), Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berkonsep *Gamification* Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Penyandang

Tunagrahita (Studi Kasus: Siswa Kelas D2/Semester 2 SLB Negeri 2 Buleleng) (Darnanta., 2019), Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Penyandang Tunagrahita Dengan Konsep Gamifikasi (Studi Kasus Siswa Kelas D2 SLB Negeri 2 Buleleng) (Andika, 2019). Dengan adanya sebuah media pembelajaran yang menggunakan gamifikasi siswa tidak hanya duduk, diam dan mendengarkan, melainkan turut aktif dalam penggunaan media pembelajaran.

Bertitik tolak dari latar belakang diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran IPA Terpadu Di SMP Negeri 2 Kubutambahan”

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan Latar Belakang diatas , penulis harus menganalisis dan meneliti tentang bagaimana media pembelajaran yang akan digunakan di sekolah tersebut, maka rumusan masalah yang didapat adalah :

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berkonsep gamifikasi pengenalan tata surya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam terpadu Kelas VII di SMP Negeri 2 Kubutambahan ?
2. Bagaimanakah respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berkonsep gamifikasi pengenalan tata surya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam terpadu Kelas VII di SMP Negeri 2 Kubutambahan?

## **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :



1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran media pembelajaran berkonsep gamifikasi pengenalan tata surya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam terpadu Kelas VII di SMP Negeri 2 Kubutambahan.
2. Untuk mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berkonsep gamifikasi pengenalan tata surya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam terpadu Kelas VII di SMP Negeri 2 Kubutambahan.

#### **1.4 BATASAN MASALAH**

Batasan masalah mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran IPA Terpadu Di SMP Negeri 2 Kubutambahan” meliputi :

1. Peneliti ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran yang berbasis multimedia menggunakan animasi 2 dimensi.
2. Penelitian ini menggunakan konsep gamifikasi, konsep gamifikasi yang diterapkan berdasarkan karakteristik dasar gamifikasi yaitu points, level dan badges.
3. Penelitian ini berfokus pada materi sesuai buku paket ilmu pengetahuan alam kelas VII dan silabus kelas VII di SMP Negeri 2 Kubutambahan.

#### **1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Bagi pengembang media pembelajaran, peneliti akan sangat bermanfaat bagi pengembangan untuk meningkatkan hasil belajar sehingga peserta didik dapat

meningkatkan ketrampilan dan pengetahuan yang dimiliki. Hasil penelitian yang diperoleh akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan animasi, penelitian ke arah yang lebih baik dan dapat memberikan sumbangan bagi dunia Pendidikan.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini adalah untuk melengkapi persyaratan dalam menyelesaikan perkuliahan program sarjana dan mengimplementasikan pengetahuan yang telah didapatkan selama mengikuti perkuliahan.
- b. Bagi masyarakat, khususnya guru pengampu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Terpadu tersedianya media pembelajaran sebagai sumber belajar untuk memotivasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas 7 SMP Negeri 2 Kubutambahan.
- c. Bagi instansi Pendidikan, khususnya pendidik di SMP Negeri 2 Kubutambahan adalah dapat dijadikan alternative media dalam proses pembelajaran agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

