

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi terkini berkembang begitu cepat, berkembangnya teknologi saat ini dapat memudahkan manusia dalam beraktivitas salah satunya Memberikan kemudahan yang signifikan bagi guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini manusia mempunyai banyak pengetahuan yang mana, di dapat dengan berkembangnya teknologi saat ini. Dengan berkembangnya teknologi manusia dapat dengan mudah keluar dari masalah yang dihadapi. Teknologi adalah sesuatu yang sulit untuk dihindari saat ini, karena ilmu pengetahuan akan ikut berkembang seiring dengan perkembangan teknologi saat ini. Selain itu manusia dapat menyadari peranan dan fungsi teknologi dalam kehidupan kita sehari-hari. Teknologi memberikan dampak positif bagi kita salah satunya yaitu dapat mempermudah pekerjaan kita. Di era digitalisasi saat ini Komunikasi memiliki peran yang krusial dalam membantu pelaksanaan di bidang pendidikan. Kita diupayakan untuk upaya pengembangan yang kreatif pada aktifitas belajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran mampu diikuti Dengan penerapan teknologi yang ada seperti, handphone, leptop serta layanan internet lainnya.

Semakin berkembangnya teknologi saat ini, masih banyak siswa yang belajarnya kurang efektif Keadaan ini terjadi karena guru masih menerapkan metode lama dalam menjelaskan materi, selain itu kurangnya media pembelajaran dalam penyampaian materi. Berdasarkan hasil observasi langsung peneliti, guru masih menjelaskan dengan power poin dan buku paket dalam menyampaikan materi belajar kesiswa, sehingga proses belajar siswa tidak berjalan secara efisien. Berdasarkan hasil evaluasi akhir penyampaian materi belajar yang diberikan guru saat kegiatan belajar materi tersebut akan berakhir. Ditemukan dari 32 siswa di kelas 7 terdapat 29 siswa yang nilainya di bawah rata-rata 65.

Semakin banyaknya teknologi yang ada saat ini, namun menurunnya prestasi belajar siswa. Ini terjadi akibat dari kurangnya pemakaian media dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, sehingga menyebabkan siswa lebih rentan terhadap rasa bosan serta mudah jenuh selama menjalani proses belajar di kelas. Dari hasil pengamatan yang diimplementasikan peneliti bahwa pendidik belum pernah mengubah proses belajar dengan menggunakan media yang berkembang saat ini seperti game pembelajaran. Selain itu guru masih belum paham dalam perencanaan media yang cocok untuk materi Klasifikasi Makhluk Hidup agar siswa bisa belajar lebih efektif, inovatif dan kreatif. Hasil data yang diperoleh melalui observasi tanya jawab, serta evaluasi peserta didik yang sudah dilaksanakan oleh peserta didik kelas VII di SMP N 6 Tejakula berjumlah 32 peserta didik. Dari wawancara dan evaluasi yang sudah dilakukan terdapat beberapa masalah yaitu bahwa sebagian besar siswa belum pokok pembahasan yang sudah disampaikan dan hasil wawancara mendapati sejumlah peserta didik yang cepat bosan ketika mengikuti pelaksanaan belajar di kelas, oleh karena itu, hal ini menimbulkan proses belajar tidak berjalan secara maksimal. Menurunnya keinginan belajar peserta didik bisa dilihat melalui hasil evaluasi yang sudah diterapkan melalui guru di kelas, ditunjukkan 29 peserta didik yang nilainya dibawah KKM. Penyebab dari situasi ini yaitu media yang digunakan guru sama dengan sebelum-sebelumnya.

Dengan adanya permasalahan di atas, maka guru maupun siswa membutuhkan proses belajar yang efektif, inovatif serta menarik dalam penyampaian materi Klasifikasi Makhluk Hidup dengan mengembangkan game pembelajaran interaktif untuk siswa agar siswa bisa belajar lebih efektif dan memiliki minat yang lebih tinggi dengan bahan pembelajaran yang akan disajikan guru. Dalam pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup sangat dibutuhkan pemahaman yang didapat dalam lingkungan sekitar dan kegiatan manusia dalam keseharian. Hal ini, sangat bermanfaat bagi guru dengan tujuan untuk tetap mengikuti perkembangan teknologi dalam menyajikan materi belajar siswa agar bisa belajar dengan efektif lagi. Salah satunya yaitu menyiapkan media Game Pembelajaran interaktif berbasis aplikasi

Construction. Menurut Suprijono.dkk (2024) pada penelitiannya menyatakan bahwa berdasarkan hasil rekapitulasi kepraktisan antara dua validator guru dan peserta didik memperoleh skor “85%” yang menunjukkan kriteria “Sangat Praktis”. Maka disimpulkan bahwasanya perangkat pembelajaran berbasis *Construction* dikatakan sangat mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sejarah pada materi kehidupan masyarakat Indonesia di masa kerajaan Islam untuk menambah semangat belajar peserta didik kelas X di SMAN 7 Surabaya. Game pembelajaran penting untuk diterapkan Pada pembahasan materi ini, hadirnya media tersebut mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang dijelaskan oleh guru agar lebih efektif serta membantu daya ingat ketika penjelasan diberikan. Dengan diterapkannya game pembelajaran ini dapat menghidupkan kembali proses belajar di kelas sehingga menjadi lebih efektif serta menarik dalam segi penyampaian materi.

Salah satu software yang dimanfaatkan dalam pengembangan game pembelajaran interaktif ini dilaksanakan dengan memakai *Construct 3*. Game pembelajaran interaktif dengan menggunakan software *Construct 3* dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran *Game-Based Learning*. Selanjutnya *game based learning* melalui *educaplay* memberikan dampak besar terhadap perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah mendapatkan *treatment*. Temuan penelitian ini selaras dengan (Wulandari & Safitri, 2024), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan partisipasi aktif dan mendorong pemahaman konseptual secara lebih mendalam. Dengan adanya model *game based pembelajaran* ini mampu menumbuhkan minat belajar siswa menunjukkan keaktifan yang lebih tinggi serta inovatif serta semakin semangat dalam mengikuti pembelajaran, dengan game pembelajaran yang didalamnya terdapat variasi animasi yang bisa menarik minat siswa agar terfokus dalam materi yang didiskusikan hal ini menyebabkan siswa tidak cepat jenuh saat menjalani proses belajar di kelas, oleh karena itu peneliti akan mengembangkan penelitian skripsi yang berjudul **“Pengembangan Game Pembelajaran Interaktif Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup”**.

1.2. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Pengembangan media Game dalam proses belajar peserta didik di sekolah pada topik pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup kelas 7 di SMP N 6 Tejakula
2. Bagaimana pendapat guru dan siswa mengenai pengembangan Game Pembelajaran Interaktif pada Klasifikasi Makhluk Hidup?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari pengembangan Game Pembelajaran Interaktif Pada Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII di SMP N 6 Tejakula adalah :

1. Guna meningkatkan efektifitas belajar siswa menggunakan Game Pembelajaran Interaktif agar lebih efektif dalam belajar di kelas.
2. Guna mengetahui tanggapan guru dan siswa terhadap implementasi game pembelajaran pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII di SMP N 6 Tejakula.

1.4. Batasan Masalah Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan yang sudah diuraikan di atas adalah:

1. Sarana yang dirancang melalui proses pengembangan ini adalah Game Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi Construct 3.
2. Sumber belajar berdasarkan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari denan acara buku paket yang sudah disediakan di sekolah. Isi dalam game interaktif yang mengontrol materi serta quis sebagai bentuk evaluasi aktivitas belajar.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat terkait dikembangkannya Game Pembelajaran Interaktif Mapel Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII di SMP N 6 Tejakula yaitu:

1.5.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan tentang pengembangan game pembelajaran. Dimana game pembelajaran ini dapat membantu mengembangkan pola

pembelajaran dengan cara siswa mencari tahu dan menyelidiki sendiri, sehingga informasi yang diterima tersimpan lebih lama untuk diingat. Hal ini, siswa juga harus mempelajari masalah-masalah yang ditemukan di lingkungan sekitar. Untuk memperoleh jawaban yang tepat pada permainan game pembelajaran yang disediakan.

1.5.2. Manfaat Praktis

Manfaat yang didapatkan dari dikembangkannya Game Pembelajaran dalam Mapel Klasifikasi Hewan dan Tumbuhan sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Memberikan kesempatan kepada pendidik untuk memperoleh pengalaman dalam memanfaatkan game pembelajaran sebagai materi tambahan bagi siswa pada topik Klasifikasi Makhluk Hidup..

2. Bagi siswa

Pencapaian kontribusi pembelajaran siswa dalam proses yang menyenangkan yaitu dengan bermain game siswa juga bisa belajar. Sehingga teknologi yang berkembang saat ini bisa dimanfaatkan oleh siswa dengan baik.

3. Bagi Peneliti

Keuntungan bagi peneliti adalah mampu mengimplementasikan pengetahuan yang didapat dan juga bisa memberi tambahan pengalaman dalam proses pembelajaran yang nantinya bermanfaat sebagai calon pendidik.