

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori menyatakan bahwa belajar yang penting adalah belajar input yang dapat berupa stimulus dan output yang berupa respons. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada siswa sedangkan respons adalah reaksi atau tanggapan pelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang nantinya terjadi hanya dapat diamati dan juga diukur stimulus dan respons. Oleh karena itu apa yang diberikan guru (stimulus) dan apa yang dapat diterima oleh siswa (respons) harus dan mutlak dapat diamati dan juga diukur. Mengingat pelajaran yang diberikan disekolah relatif cukup banyak. Tentunya tidak semua siswa dapat merespons pelajaran dengan cepat karena antar siswa satu dengan siswa lainnya memiliki kemampuan berfikir yang berbeda-beda dan karakteristik yang berbeda juga. Salah satunya adalah dalam mata pelajaran Bahasa Bali .

Bahasa Bali adalah mata pelajaran yang telah dirancang oleh pemerintah dalam proses belajar mengajar mulai dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah atas khusus di pulau dewata. Seluruh jenjang pendidikan di Bali mulai dari SD,SMA,SMK kini diberikan pelajaran bahasa Bali yang sesuai dengan jenjang pendidikannya. Dalam hal ini pembelajaran bahasa Bali pada jenjang SD masing sangat kurang diminati bahkan dianggap pelajaran yang mudah. Namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang kurang paham terhadap mata pelajaran ini khususnya untuk materi Nyastra Bali (menulis dan membaca bahasa aksara Bali).

SD Negeri 5 Sukasada adalah salah satu sekolah dasar yang terletak di Desa Sukasada. Sebagai salah satu sekolah dasar negeri yang berada dipinggiran Desa Sd negeri 5 Sukasada senantiasa berupaya untuk meningkatkan mutu dari segala aspek hingga dapat diharapkan nantinya akan memberikan dampak terhadap kualitas pendidikan yang siap bersaing dengan sekolah lain. Maka dari itu sudah tentu proses belajar mengajar harus berjalan secara efektif dan efisien yang didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai khususnya sumber belajar.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan dengan menggunakan teknik wawancara (lampiran 3) terhadap Kepala Sekolah SD Negeri 5 Sukasada pada tanggal 14 februari 2019 dengan Ibu Luh Kutariani,S.Pd diperoleh bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Bali semakin merosot, konsep belajar yang sulit dipahami oleh siswa membuat semangat siswa untuk belajar bahasa Bali juga semakin menurun, Hal ini berakibat pada Prestasi Belajar bahasa Bali menjadi kurang baik. Nyastra Bali adalah materi awal yang didapat di kelas 3 sebelum nantinya siswa akan melanjutkan ke materi yang lain. Selain itu siswa

juga merasa bosan karena dengan materi yang mereka kurang mengerti metode pembelajaran yang guru berikan juga masih cenderung membuat siswa menjadi bosan dan akhirnya mengantuk dalam proses belajar. Tapi di sisi lain siswa sekolah dasar cenderung masih suka untuk bermain dan harus dipaksakan untuk menguasai materi yang dirasa mereka sulit untuk dimengerti.

Game adalah salah satu alternative bagi siswa sekolah dasar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sebuah penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Amelia, 2012) dengan judul “Pengaruh Game Edukatif RekenTest terhadap Prestasi Belajar Matematika Sistem Operasi Hitung Siswa Sekolah Dasar Kelas III” menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan game berpengaruh secara signifikan terhadap Prestasi Belajar siswa saat menggunakan game daripada saat pembelajaran menggunakan media kertas. Penelitian sejenis yang dilakukan oleh (Wahyudi, 2017) dengan judul “Pengaruh Game Labirin Matematika Berstrategikan Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Prestasi Belajar Siswa SD Negeri 1, 2, 5 Banyuasri” menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan game ini dapat meningkatkan Prestasi Belajar siswa secara signifikan, dapat dilihat dari rata-rata skor respon siswa sebesar 98,02. Sebuah penelitian lain oleh (Syahsiah, 2012) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pengajaran Matematika terhadap Minat belajar Siswa Sekolah Dasar” menyatakan peningkatan Prestasi Belajar menggunakan media permainan monopoli matematika lebih tinggi daripada rata-rata minat belajar matematika siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Selain itu Kemendikbud (2013) juga menjelaskan bahawa video, foto maupun game yang tepat dapat memberikan

dampak yang positif pada siswa, bahkan dapat dirancang khusus sebagai media pembelajaran yang efektif bagi perkembangan kognitif, motorik maupun sosial-emosional. Diharapkan dengan adanya game motivasi dan minat siswa untuk belajar bahasa Bali menjadi semakin tinggi.

Tahap belajar dengan metode game base learning ini dipilih karena metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan/*game* yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan *Game Based Learning* dapat memberikan stimulus pada tiga bagian penting dalam pembelajaran yaitu *emotional, intellectual, psycomotoric*. *Game Based Learning* adalah salah satu metode pembelajaran yang dirasa cocok dengan kondisi pendidikan yang dibutuhkan saat ini.

Dengan masalah yang ada dan juga memanfaatkan perkembangan teknologi. Peneliti memanfaatkan sebuah aplikasi game yang sebelumnya telah dikembangkan berjudul “*escape form ancient Bali*”, game *adventure* berbasis edukasi dan budaya oleh Detut Indra S.A.N game ini merupakan game bergenre *adventure* yang berbasis pada edukasi dan juga budaya. Dengan berisikan materi pengenalan budaya, dan juga memberikan materi pengenalan aksara Bali. Namun belum dilakukan sebuah penelitian untuk mengetahui Prestasi Belajar siswa.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka pertanyaan penelitian dari Pengaruh Game “Adventure Escape From Ancient Bali” Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 3 Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Di Sd Negeri 5 Sukasada Menggunakan Metode Pembelajaran Game Based Learning yaitu :

1. Apakah terdapat perbedaan Prestasi Belajar yang lebih tinggi antara siswa yang menggunakan media *Game Adventure Escape From Ancient Bali* dan metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran LKS pada mata pelajaran Bahasa Bali kelas 3 di SD Negeri 5 Sukasada?
2. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan media game *adventure escape from ancient Bali* pada mata pelajaran Bahasa Bali khususnya materi Nyastra Bali ?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Secara umum adapun tujuan penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perbedaan Prestasi Belajar siswa yang menggunakan media game *adventure escape from ancient Bali* dengan siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran LKS pada mata pelajaran Bahasa Bali kelas 3 di SD Negeri 5 Sukasada
2. Untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media game *adventure escape from ancient Bali* mata pelajaran Bahasa Bali khususnya materi Nyastra Bali

1.4 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah penelitian dari pengaruh game *adventure escape from ancient Bali* sebagai berikut :

1. Materi yang akan disajikan pada penelitian ini yaitu mengenai Nyastra bali (menulis dan membaca bahasa aksara Bali)

2. Penelitian ini menggunakan media game *adventure escape from ancient bali* pada kelas eksperimen, dan pembelajaran konvensional dengan menggunakan media LKS bahasa Bali kelas 3 pada kelas kontrol.

1.5 MANFAAT MASALAH

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan menambah ilmu pengetahuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan game edukasi dimana game edukasi ini dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri, yang membantu siswa dalam proses belajar bahasa Bali menjawab soal-soal yang telah disediakan pada game edukasi tersebut. Peneliti juga dapat menerapkan game edukasi yang dibuat oleh kakak tingkat sebelumnya, guna untuk mengetahui Prestasi Belajar bahasa Bali khususnya *nyastra Bali* bagi siswa kelas 3 di SD Negeri 5 Sukasada.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat untuk guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan terhadap pengaruh penerapan bahan ajar yang diharapkan dapat meningkatkan profesionalism dan dapat membearkan alterantive sebagai variasi dalam mengajar mata pelajaran bahasa Bali khususnya *nyastra Bali*

- b. Manfaat untuk siswa

Penelitian ini diharapkan dapat merasakan gaya belajar yang baru sehingga diharapkan dapat memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Prestasi Belajar siswa melalui game edukasi bahasa Bali .

c. Manfaat untuk sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berharga dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran game edukasi

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti dalam berbagai hal khususnya mengenai penerapan game edukasi

