

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan. Berbagai macam pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Setiap manusia perlu proses pendewasaan, baik pendewasaan secara fisik maupun psikis atau kejiwaan. Pendewasaan pada diri seseorang tidak bisa sempurna tanpa didukung pengalaman berupa pelatihan, pembelajaran, serta proses pembelajaran. Artinya belajar dan pembelajaran merupakan proses penting bagi seseorang untuk menjadi dewasa (Musfiqon, 2012). Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong motivasi siswa dapat belajar secara optimal, baik

di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas.

Peningkatan mutu pendidikan merupakan isu sentral di negara-negara berkembang termasuk Indonesia namun berbagai cara dan upaya tetapi hasilnya belum optimal. Teknologi yang merupakan bagian dari pendidikan yang berkepentingan dengan aspek pemecahan masalah belajar melalui proses yang rumit dan saling berkaitan, juga ikut serta berupaya meningkatkan mutu pendidikan melalui cara-caranya yang khas (Prawiradilaga & Siregar, 2004). Dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya strategi yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat dicapai, menciptakan kondisi dengan sengaja seperti metode, sarana prasarana, materi, media dan sebagainya agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah pencapaiannya. Pentingnya peran media dalam pembelajaran mengharuskan para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan sumber belajar dan media.

Pendidikan dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan sehingga diharapkan eektivitas belajar meningkat pula (Asyhar, 2012).

Dalam mencapai sebuah pembelajaran sekolah dasar (SD) yang berkualitas tentu bukan hanya mendasarkan pada teori dan kurikulum saja tetapi juga menyangkut elemen-elemen yang harus diperhatikan di dalamnya. Pertama yang harus di perhatikan dalam pembelajaran tersebut adalah ketersediaan seorang tenaga pendidik yang mampu mengondisikan pembelajaran yang berlangsung

dengan baik. Yang kedua tentu saja kesiapan para peserta didik dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh tenaga pendidik. Dan yang ketiga adalah ketersediaan sarana prasarana yang digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran di SD, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian dan lucu karena sifat dari siswa SD yang lebih memilih bermain dari pada belajar (Maesaroh & Malkiah, 2015). Dengan hal ini maka timbul ide untuk menggabungkan pembelajaran dan mekanika *game* sehingga dapat memotivasi siswa untuk melakukan pembelajaran tersebut yaitu menyatukan pembelajaran dalam sebuah rancangan *game*.

Pembelajaran dengan konsep gamifikasi sangat mendukung dalam proses pembelajaran dimana konten pembelajaran yang tidak termasuk dalam konten *game*, dengan keadaan siswa merasa sulit untuk memahami, dengan adanya rancangan berupa *game* bersifat edukasi akan memudahkan pemahaman terhadap konten yang disampaikan oleh guru. Gamifikasi adalah penggunaan dari teknik *game design*, *game thinking* dan *game mechanic* untuk meningkatkan *non-game* konteks (Octafiani, Tejawati, & Pohny, 2017). Dengan teknik ini mampu mendorong siswa untuk melakukan pekerjaan yang biasa membosankan menjadi lebih menyenangkan. Dalam penelitian Heni Jusuf, membuktikan bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan gamifikasi, memberikan alternatif untuk membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Walaupun menggunakan mekanika permainan, menerapkan gamifikasi tidak selalu harus membuat sebuah *games*, tetapi bagaimana membuat pembelajaran lebih menyenangkan, membangun *engagement* dengan tanpa disadari oleh para

pembelajar (Jusuf, 2016). Oleh sebab itu media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Sedangkan saat ini kebanyakan pembelajaran disekolah menggunakan metode konvensional yang ditandai dengan ceramah diiringi penjelasan dari guru serta pembagian tugas dan latihan, begitu pula pada pembelajaran yang dilakukan di North Bali Bilingual School yang disingkat NBBS masih menggunakan metode konvensional dan menggunakan media berupa *worksheet*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dikelas 4 NBBS terdapat kendala dalam proses pembelajaran yang selama ini sudah berjalan, proses guru dalam mengajar masih berpatokan pada buku pelajaran, selain itu guru menyiapkan media seperti kartu, poster dan video yang didownload pada internet. Namun video tersebut belum ada penyampaiannya yang mudah dipahami dan sesuai dengan buku pembelajaran siswa kelas 4 SD, contohnya seperti konten Sumber Energi. Sumber Energi merupakan suatu konsep yang sulit untuk dimengerti, karena tidak memiliki bentuk fisik, akan tetapi akibatnya dapat dilihat, dirasakan tentang apa yang telah di kerjakan. Pada tahap evaluasi, guru menggunakan *worksheet* yaitu menyiapkan lembar kerja setiap mengevaluasi pembelajaran di kelas . Pada pembelajaran IPA yaitu mempelajari tentang segala sesuatu yang ada di alam sekitar, agar siswa memahami konsep-konsep dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari, dengan salah satu materi dasar yaitu Sumber Energi. Selain itu IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang diikutkan dalam ujian nasional bagi siswa sekolah dasar oleh karena itu dalam

pembelajaran IPA harus dibuat menyenangkan, lebih bermakna serta berkesinambungan agar mendapatkan hasil yang maksimal.

Berkaitan dengan uraian yang disebutkan di atas, maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran baru yaitu “Media Pembelajaran Sumber Energi Berorientasi Gamifikasi Untuk Siswa Kelas 4 North Bali Bilingual School” yang dapat membantu para guru menjelaskan konsep, prinsip, dan prosedur pembelajaran sehingga tingkat kesalahan yang dilakukan siswa dapat diminimalisasi dan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, indentifikasi masalah dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar mengajar masih menggunakan cara konvensional dan pendidik masih sebagai pusat pembelajaran (*teacher centered learning*).
2. Kurangnya minat atau ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan guru karena materi Sumber Energi merupakan suatu konsep yang sulit untuk dimengerti, karena tidak memiliki bentuk fisik, akan tetapi akibatnya dapat dilihat, dirasakan tentang apa yang telah di kerjakan.
3. Perlunya media pembelajaran baru yang menyenangkan dan mampu menciptakan pemahaman siswa dengan menyatukan pembelajaran dengan mekanika permainan.

Berdasarkan indentifikasi masalah, maka pertanyaan penelitian dari “Pengembangan Media Pembelajaran Sumber Energi Berorientasi Gamifikasi Untuk Siswa Kelas 4 North Bali Bilingual School” yaitu:

1. Bagaimana implementasi pengembangan media pembelajaran interaktif dengan konten sumber energi pada kelas 4 berorientasi gamifikasi?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif dengan konten Sumber Energi pada kelas 4 berorientasi gamifikasi?

### 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang diharapkan peneliti dari Pengembangan Media Pembelajaran Sumber Energi Berorientasi Gamifikasi Untuk Siswa Kelas 4 North Bali Bilingual School:

1. Untuk mengimplementasikan media pembelajaran interaktif konten Sumber Energi pada kelas 4 berorientasi gamifikasi.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif konten Sumber Energi pada kelas 4 berorientasi gamifikasi.

### 1.4 BATASAN MASALAH

Berdasarkan pokok permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini perlu dibatasi agar lebih fokus. Permasalahan dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berdasarkan silabus pembelajaran IPA TEMATIK pada kelas 4 di North Bali Bilingual School menggunakan *Adobe Flash CS6* berorientasi gamifikasi dengan konten Sumber Energi pada tema 2 semester 1 kelas 4. Pengembangan media pembelajaran ini sebatas pada pengembangan produk media dan kelayakannya. Alasan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* karena media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* mempunyai keunggulan yaitu bisa menampilkan video, gambar, audio, teks, soal evaluasi interaktif, dan animasi

yang peserta didik dapat melihat materi secara lengkap dan disajikan secara terstruktur sehingga diharapkan dengan pembuatan *Adobe Flash CS6* ini peserta didik lebih memahami materi mendeskripsikan Sumber Energi serta media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran.

### 1.5 MANFAAT HASI PENELITIAN

Hasil akhir yang akan terbentuk dari Pengembangan Media Pembelajaran Sumber Energi Berorientasi Gamifikasi Untuk Siswa Kelas 4 North Bali Bilingual School yaitu:

1. Manfaat teoritis bagi peneliti sebagai pihak pembuat media pembelajaran akan mendapat pengetahuan secara luas tentang pembelajaran IPA dengan konten Sumber Energi. Selain itu, pembuatan media pembelajaran ini bermanfaat untuk mengimplementasikan secara nyata ilmu-ilmu yang telah didapat.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Undiksha melalui pembuatan media pembelajaran interaktif dengan konsep gamifikasi ini diharapkan menjadi referensi pembelajaran dan penelitian terkait untuk penelitian selanjutnya.
  - b. Bagi North Bali Bilingual School diharapkan melalui media pembelajaran interaktif dengan konsep gamifikasi ini dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.
  - c. Bagi masyarakat melalui pembuatan media pembelajaran interaktif dengan konsep gamifikasi ini diharapkan dapat

digunakan sebagai media atau referensi untuk mempelajari mata pelajaran IPA TEMATIK kelas 4.

