

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa di hindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Pendidikan sangat berperan dalam kemajuan suatu bangsa dan negara. Indonesia memiliki sebuah sistem Pendidikan yang telah dikokohkan dalam Undang-Undang negara nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha untuk mewujudkan proses pembelajaran seara aktif untuk mengembangkan potensi, memiliki iman yang kuat, pengendalian diri, berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu, proses pembelajaran sangatlah penting di kembangkan guna membangun mutu pendidikan yang lebih baik, lebih maju, dan menyesuaikan dengan kondisi siswa di setiap masanya.

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sangat di butuhkan pada era globalisasi saat ini, manfaat-manfaat perkembangan teknologi akan sangat dirasakan bila kita bisa mengolah teknologi tersebut dengan benar. Salah satu solusi

penggunaan teknologi di bidang pendidikan adalah penggunaan multimedia sebagai sarana penyampaian materi dengan tampilan yang menarik agar peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Teknologi multimedia memungkinkan terjadinya penyampaian informasi dengan lebih cepat. Dengan menggunakan multimedia, pengajar dapat menyajikan gambar benda yang kompleks, berukuran sangat kecil atau sangat besar, serta peristiwa yang berlangsung sangat cepat dan berada di tempat yang jauh dalam bentuk yang menarik. Hal ini bermanfaat dalam meningkatkan imajinasi, pemahaman dan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara bersama staf pengajar di SMP Mutiara Singaraja Ibu Putu Widi Antari Dewi, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting digunakan dalam pembelajaran, salah satunya pada pembelajaran mengenai lingkungan dan perubahan iklim mengingat pelajaran tersebut tidak dapat hanya dijelaskan dengan cara ceramah saja melainkan harus disertai visualisasi berupa gambar bergerak/video agar dapat menggambarkan apa yang sedang terjadi dalam materi tersebut. Pembelajaran mengenai lingkungan dan perubahan iklim sangat penting diajarkan bagi siswa, mengingat banyaknya isu-isu tentang pemanasan global agar siswa lebih paham bagaimana proses pemanasan global dan apa saja penyebab pemanasan global serta dampaknya terhadap kelangsungan hidup. Menumbuhkan sikap kepedulian siswa terhadap lingkungan juga sangat penting diterapkan mengingat beberapa siswa masih banyak yang kurang peduli terhadap lingkungan khususnya lingkungan sekolah karena masih sering membuang sampah sembarangan dan mencorat-coret tembok/meja. Sulitnya siswa dalam memahami

materi membuat siswa belum dapat menerapkan apa yang sudah di pelajari pada kehidupan sehari-hari. Kurangnya media juga memengaruhi minat belajar siswa dikarenakan siswa cepat bosan sehingga kurang mengerti saat proses pembelajaran berlangsung serta media yang digunakan belum optimal, ditambah lagi ada sebanyak dua siswa yang masih belum lancar membaca. Ibu Putu Widi Antari Dewi, S.Pd. juga menambahkan bahwa beliau kesulitan dalam mendapatkan/mencari media yang sesuai dengan yang di butuhkan. Media yang selama ini digunakan hanya berupa gambar-gambar dan penggunaan power point. Kurangnya media juga dikarenakan pengetahuan guru yang terbatas untuk mengembangkan media pembelajaran dengan berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian materi. Teknik mengajar yang selama ini digunakan dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan metode *Scientific* dan metode *STAD (Student Teams – Achievement Division)*. Metode *Scientific* Menurut Rusman (2015), merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa secara luas untuk melakukan eksplorasi dan elaborasi materi yang dipelajari, di samping itu memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengaktualisasikan kemampuan melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru. Sedangkan metode *STAD* menurut Wahyuli (2011) menerangkan bahwa metode *STAD* merupakan salah satu metode yang menerapkan prinsip bahwa siswa diminta untuk bekerja bersama-sama dengan teman sebaya. Kerja sama tersebut dalam hal belajar dan bertanggung jawab terhadap teman-teman yang terdapat dalam kelompok dan diri sendiri.

Penggunaan media interaktif bertujuan supaya siswa lebih tertarik dan lebih memahami pelajaran saat proses belajar berlangsung. Karena apabila siswa merasa

senang dalam pembelajaran, maka materi yang di sampaikan akan dengan lebih mudah di pahami atau dimengerti oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran interkatif sangat di butuhkan pada proses pembelajaran saat ini, seiring perkembangan teknologi yang begitu pesat, metode pembelajaran juga seharusnya diimbangi dengan penggunaan teknologi.

Koster (2004), menerangkan bahwa konsep gamifikasi terletak pada intuisi manusia untuk mencari solusi. Dalam *game* terdapat sistem abstrak, tantangan, penilaian, dan penghargaan, dan melibatkan perasaan. Pada Gamifikasi, terdapat dua bagian motivasi. Kapp (2012), menerangkan bahwa bagian pertama adalah motivasi internal yang terdiri dari tantangan, penelusuran, dan fantasi. Bagian yang kedua adalah motivasi interpersonal yang terdiri darikerja sama, persaingan, dan pengakuan. Konsep gamifikasi adalah menyisipkan unsur-unsur *game* kepada unsur bukan *game*. Penerapan gamifikasi diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan lebih menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap 20 orang siswa kelas VII SMP Mutiara Singaraja dengan cara menyebarkan angket (Lampiran 2), kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran yaitu siswa susah mengikuti pembelajaran dikarenakan penyaluran materi kurang maksimal yang mengakibatkan siswa tidak fokus dan merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa menginginkan proses pembelajaran yang menyenangkan seperti pembelajaran yang berisikan permainan. Media pembelajaran yang berisikan permainan sangat sesuai digunakan mengingat banyak siswa yang kurang fokus dan merasa bosan saat pembelajaran berlangsung sehingga diharpkan media ini dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini meyakinkan peneliti bahwa perlu ada media yang dapat

memberikan suasana baru pada pembelajaran yang selama ini di terapkan yaitu pembelajaran dengan berkonsepkan gamifikasi yang diharapkan dapat memberikan dampak positif untuk siswa agar lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif dengan konsep gamifikasi untuk mata pelajaran IPA dengan materi Pencemaran Lingkungan dan Pemanasan Global untuk membantu siswa kelasVII belajar secara maksimal dan memudahkan pengajar dalam menyajikan materi. Adapun topik yang diangkat dalam penelitian ini adalah ***“Pengembangan Media Pembelajaran Pencemaran Lingkungan dan Pemanasan Global Dengan Menerapkan Konsep Gamifikasi (Studi Kasus: Siswa Kelas VII di SMP Mutiara Singaraja)”***.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat di jabarkan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran belum dimanfaatkan sepenuhnya dalam proses pembelajaran.
2. Metode pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajar terasa kurang menarik.
3. Siswa cenderung merasa bosan saat pembelajaran berlangsung dikarenakan teknik pembelajaran yang disampaikan oleh guru monoton.
4. Pengetahuan guru yang terbatas untuk mengembangkan media pembelajaran dengan berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian materi
5. Perlunya media pembelajaran agar menarik minat belajar siswa dan membuat siswa lebih mudah memahami materi pelajaran.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Pencemaran Lingkungan dan Pemanasan Global Menggunakan Konsep Gamifikasi di SMP Mutiara Singaraja?
2. Bagaimana respon siswa terhadap Media Pembelajaran Pencemaran Lingkungan dan Pemanasan Global Menggunakan Konsep Gamifikasi di SMP Mutiara Singaraja?
3. Bagaimana efektivitas Media Pembelajaran Pencemaran Lingkungan dan Pemanasan Global Menggunakan Konsep Gamifikasi di SMP Mutiara Singaraja?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Pencemaran Lingkungan dan Pemanasan Global Menggunakan Konsep Gamifikasi di SMP Mutiara Singaraja adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Pencemaran Lingkungan dan Pemanasan Global Menggunakan Konsep Gamifikasi di SMP Mutiara Singaraja.
2. Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap Media Pembelajaran Pencemaran Lingkungan dan Pemanasan Global Menggunakan Konsep Gamifikasi di SMP Mutiara Singaraja.

3. Mengetahui efektivitas Media Pembelajaran Pencemaran Lingkungan dan Pemanasan Global Menggunakan Konsep Gamifikasi di SMP Mutiara Singaraja

1.5 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Agar pembahasan ini lebih terarah dan tidak meluas, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut ini:

1. Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran dengan berbasis multimedia animasi dua dimensi.
2. Materi dalam media pembelajaran ini meliputi dua materi yaitu Pencemaran Lingkungan dan Pemanasan Global pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
3. Media pembelajaran interaktif ini hanya menggunakan konsep gamifikasi dalam tahap evaluasi berupa kuis pada akhir materi.

1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Hasil akhir yang akan terbentuk dari Media Pembelajaran Pencemaran Lingkungan dan Pemanasan Global Menggunakan Konsep Gamifikasi yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dalam Pendidikan, semisalnya dalam memberikan suatu media pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran bagi siswa.

Bagi peneliti sebagai pihak pembuat media pembelajaran akan mendapat pengetahuan secara luas tentang pembelajaran Ilmu Pengetahuan

Alam dengan materi Pencemaran Lingkungan dan Pemanasan Global. Selain itu pembuatan media pembelajaran ini bermanfaat untuk mengimplementasikan secara nyata ilmu-ilmu yang telah di dapat selama perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Sebagai sumber belajar alternatif yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan dalam menerapkan inovasi pada pembelajaran agar bisa tercipta suasana yang lebih menyenangkan yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar dan sebagai salah satu cara mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif.

c. Bagi Pengembang

Pengembangan ini bermanfaat sebagai salah satu wahana dalam penerapan teori-teori yang diperoleh selama menjalani studi di Universitas Pendidikan Ganesha. Selain itu, penelitian ini bermanfaat untuk memperluas pengetahuan dan wawasan baru sebagai bekal masa depan yang lebih baik.

d. Bagi Sekolah

Mendapatkan bahan ajar yang baru dan lebih interaktif yang nantinya bisa digunakan sebagai media pembelajaran bagi guru di SMP Mutiara Singaraja