

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU Nomor 20 tahun 2003 Pendidikan merupakan komponen terpenting dalam membentuk generasi bangsa untuk menjadi generasi yang lebih baik. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.²

Adapun pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara guru dengan siswa. Dalam pembelajaran terdapat upaya menciptakan kondisi supaya terjadi kegiatan belajar, yang menunjukkan usaha siswa mempelajari materi ajar sebagai akibat perlakuan siswa. Secara keseluruhan pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang berinteraksi antara satu dengan lainnya untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran

² Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS (Bandung: Citra Umbara.2006), 72

Komponen-komponen tersebut meliputi, guru, siswa, materi ajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumberbelajar,

Pelaksanaan pembelajaran yang baik salah satunya adalah memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan.³ Memilih media dan menggunakan media harus sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ditentukan. Penggunaan media dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan untuk meningktkan kualitas pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Mengenai penggunaan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pelajaran, membangkitkan motivasi dan minat belajar, media pembelajaran juga dapat membantu pendidik meningkatkan pemahaman menyajikan data dengan menarik dan terpercaya memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.⁴ Media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik akan memberikan kemudahan kepada peserta didik, dalam menangkap informasi yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga

³ Sardiman, A. M ”Interkasi dan Motivasi Belajar Mengajar/ Sardiman AM.” (2011), hal. 5

⁴ Jennah, Rodhatul. “Media Pembelajaran.” (2009).

tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.⁵

Adapun media berasal dari Bahasa latin, yaitu *medium* yang berarti perantara sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu. Media pembelajaran merupakan alat membantu pendidik dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian tujuannya untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Selain itu, media pembelajaran membantu peserta didik untuk menyiapkan dan menerima materi karena dapat digunakan peserta didik secara mandiri. Media pembelajaran harus dikemas secara baik dan menimbulkan daya Tarik agar siswa menjadi tertarik untuk belajar.

Selanjutnya, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA merupakan sekumpulan tentang fenomena alam dan objek yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan ketrampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah.⁶

IPA melatih anak berpikir kritis dan objektif. Pengetahuan yang benar artinya pengetahuan yang dibenarkan menurut tolak ukur

⁵ Azzahra, R. F., Nugraha, E., & Mansur, M. (2021). Pengembangan Media UPINCA (Ular Pintar Ceria) Untuk Meningkatkan Kemampuan CALISTUNG Siswa. *Primary : Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(2), 151–166.

⁶ Hisbullah, Nurhayati Selvi. "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar" (Makasar: Aksara Timur, 2018), 1.

kebenaran ilmu, yaitu rasional dan objektif. Dalam upaya mengoptimalkan proses pembelajaran IPA maka terdapat komponen-komponen yang perlu diperhatikan yaitu mulai dari konsep yang akan diformat guru. Kesiapan peserta didik dan penataan lingkungan dalam pembelajaran IPA. Dari hasil pembelajaran IPA yang dicapai oleh peserta didik di Indonesia yang tergolong rendah dipengaruhi oleh banyak faktor. Salah satu faktor yang paling tinggi adalah lingkungan belajar peserta didik dalam bentuk strategi yang diciptakan guru untuk mengoptimalkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didik dalam pembelajaran IPA, dan menggunakan konsep IPA dalam memahami lingkungan.⁷

Berdasarkan observasi di kelas V SD Negeri Gelam 1 peneliti mendapatkan informasi bahwa kemampuan siswa kelas V, khususnya materi ekosistem masih rendah. Dikarenakan pendidik/guru masih belum menggunakan media yang dapat membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, selain itu pendidik tidak memanfaatkan sumber belajar berupa infocus untuk melakukan proses pembelajaran di kelas.

⁷ Mustahidin, A. A., & Wibowo, E. W. (2016). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Tentang Perubahan Kenampakan Bumi Melalui Metode *Course Review Horay*. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 3(2), 211.

Adapun penggunaan metode konvensional (umumnya ceramah) dapat menyebabkan kejenuhan pada peserta didik karena peserta didik menjadi pasif. Jika hal ini di biarkan terus menerus dalam waktu yang panjang maka akan berimbas pada hasil belajar peserta didik. Peserta didik menjadi malas belajar IPA karena mereka menganggap pembelajaran IPA itu membosankan dengan model mengajar yang digunakan pendidik kurang tepat.⁸ Maka dari itu, penulis memilih menggunakan media *game* edukatif berbasis teknologi untuk meningkatkan berpikir kreatif dan membantu pemahaman siswa dalam materi ekosistem.

Mengenai *Game* edukatif merupakan salah satu media pembelajaran interaktif. *Game* edukatif merupakan salah satu solusi yang terbaik untuk belajar sambil bermain dikarenakan diusianya yang cenderung mudah bosan, sehingga diperlukan pembelajaran yang dapat memicu semangat peserta didik dan supaya merasa tidak membosankan pada saat proses pembelajaran dilakukan di kelas.

Dari data tersebut, maka penulis tertarik untuk mengembangkan media *game* edukatif berbasis teknologi sebagai upaya meminimalisir kendala yang dialami siswa dengan melakukan penelitian yang berjudul **Pengembangan LKPD *Game* Edukatif Berbasis Teknologi Untuk**

⁸ Hujaemah, "Pengaruh penerapan model snowball throwing" 23-32

Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Di Sekolah Dasar pada materi ekosistem kelas V SD Negeri Gelam 1.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil observasi di kelas V SD Negeri Gelam 1, ada beberapa masalah yang dapat penulis identifikasikan, yaitu media pembelajaran yang monoton dan membosankan hanya bersumber dari buku paket kurangnya variasi dan keterbatasan alat bantu pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan dalam belajar, peserta didik belum pernah menggunakan *game* edukatif pada materi Ekosistem.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang diteliti dibatasi pada:

1. Pengembangan yang digunakan untuk penelitian ini adalah dengan menggunakan penelitian pengembangan *game* edukatif Ekosistem untuk siswa kelas V SD Negeri Gelam 1.
2. Proses belajar mengajar dikhususkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V pada materi Ekosistem.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka

rumusan masalah ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan *game* edukatif pada pembelajaran IPA materi Ekosistem di kelas V SD Negeri Gelam 1?
2. Bagaimana kelayakan *game* edukatif pada pembelajaran IPA materi Ekosistem di kelas V SD Negeri Gelam 1?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan *game* edukatif pada pembelajaran IPA materi Ekosistem di kelas V SD Negeri Gelam 1.
2. Untuk mengetahui kelayakan *game* edukatif pada pembelajaran IPA materi Ekosistem di kelas V SD Negeri Gelam 1?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini, diharapkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Memberikan masukan kepada pendidik untuk memberikan pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan.

b. Bagi siswa

Memudahkan siswa dalam memahami materi ekosistem yang disampaikan oleh guru. Serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pendidikan untuk para peserta didik karena adanya inovasi dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Peneliti dapat merasakan pengalaman langsung dalam mengembangkan penelitian.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi kedalam lima bab sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan: terdiri atas latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka: terdiri atas landasan teoretik:

pengembangan media, *game* edukatif, *wordwall*, pembelajaran IPA, penelitian terdahulu, kerangka berpikir.

BAB III Metodologi penelitian: terdiri atas pendekatan penelitian, setting penelitian, indicator keberhasilan dan instrument penelitian.

BAB IV Hasil dan Pembahasan Penelitian: terdiri atas deskripsi hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V Penutup: terdiri atas kesimpulan dan saran-saran.