

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Sumber daya yang unggul dan berkualitas merupakan keberhasilan utama dalam suatu pendidikan. Mencapai keberhasilan tersebut diperlukan proses pembelajaran yang lancar (Nurmala et al., 2021). Dalam sebuah pendidikan, tentu harus ada pendidik dan peserta didik hal ini dikarenakan pendidik dan peserta didik merupakan pemeran utama dalam proses pendidikan. Pendidik berkewajiban untuk merancang, mengelola, dan menjadi fasilitator pembelajaran bagi peserta didik. Sedangkan kewajiban peserta didik yaitu terlibat aktif dalam proses pembelajaran, menerima ilmu pengetahuan dengan cara kolaboratif, berpartisipatif aktif, serta bertanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik membuat makna tersendiri dari pengalaman belajar mereka.

Pendidikan dilaksanakan untuk mencapai target pendidikan nasional yang sudah didukung oleh keberadaan Standar Nasional Pendidikan. Standar ini berfungsi sebagai acuan dasar dalam sistem pendidikan di Indonesia, seperti yang sudah dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 dan digunakan sebagai rujukan dalam merancang kurikulum pendidikan. Pengembangan kurikulum adalah aspek yang sangat penting bagi sebuah negara untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Sedangkan kurikulum itu sendiri merupakan serangkaian rencana dan pengaturan terkait tujuan, isi, dan bahan

pelajaran serta metode yang digunakan sebagai panduan untuk penyelenggaraan kegiatan pembelajaran demi mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Dengan kehadiran Bapak Nadiem Makarim, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, dikemukakan gagasan mengenai perubahan kurikulum yaitu kurikulum merdeka belajar. Kurikulum Merdeka Belajar merupakan pendekatan kurikulum yang mengedepankan otonomi siswa. Kemandirian dalam arti setiap peserta didik diberikan kebebasan untuk mengakses ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui pendidikan formal dan nonformal. Kurikulum terdiri atas rencana pembelajaran, materi, dan pengalaman belajar yang pertama kali diprogramkan terlebih dahulu. Kurikulum berfungsi sebagai acuan bagi seluruh pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Indonesia merupakan negara yang beberapa kali melakukan perubahan/revisi kurikulumnya (Fatmawati & Yusrizal., 2021). Kurikulum mencakup berbagai strategi dan metode pembelajaran yang mengharuskan pendidik merancang dan menggunakan media pembelajaran. Upaya tersebut memberikan landasan bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi seluas-luasnya sebagai media pembelajaran, sebagai perantara penyampaian materi pembelajaran kepada siswa, sehingga dapat berpengaruh terhadap pemahaman siswa. Terdapat 4,444 mata pelajaran di beberapa kurikulum termasuk Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran Sains tidak hanya memerlukan kajian terhadap benda hidup dan benda mati, namun juga kemampuan memahami pembelajaran yang membantu siswa mengembangkan kecintaan terhadap pengembangan fenomena yang terjadi disekitarnya. Materi dalam pembelajaran IPAS yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia adalah materi tentang

lingkungan hidup. Semua makhluk hidup harus berperan dalam melestarikan alam dan mengurangi pencemaran lingkungan.

Pemahaman adalah kemampuan peserta didik dalam memahami, menangkap, dan menjelaskan makna dari sebuah konsep atau situasi. Sedangkan dalam dunia pendidikan pemahaman adalah kemampuan peserta didik dalam menginterpretasikan, menganalisis, dan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki peserta didik sebelumnya. Pemahaman adalah hasil dari proses belajar yang melibatkan interaksi antara siswa dengan materi ajar dan lingkungan belajar. Ia menekankan bahwa pemahaman tidak hanya tentang mengingat informasi, tetapi juga tentang mampu mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks yang berbeda (Herawati.,2020). Dalam meningkatkan pemahaman pada peserta didik, guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dalam proses belajar-mengajar.

Dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi tentang “Bumiku Sayang Bumiku Malang” ini, peserta didik diharapkan mampu memahami konsep tentang isu-isu lingkungan hidup seperti pencemaran, pelestarian alam, dan tanggung jawab terhadap lingkungan di sekitarnya berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan. Dalam pelajaran IPAS ini, peserta didik dapat berpartisipasi dalam diskusi kelompok untuk mendalami tentang masalah-masalah yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Hal ini dilakukan supaya peserta didik dapat memahami hal-hal apa saja yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Penerapan media pembelajaran yang baik dan interaktif sangat penting untuk mengurangi terjadinya miskonsepsi dalam proses pembelajaran. Salah satu media

pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran tersebut yakni media berbentuk game edukasi. Media yang berbasis game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir dan termasuk salah satu cara untuk melatih meningkatkan konsentrasi penggunanya (Laia et al.,2023). Media game edukasi ini sangat cocok dikembangkan dilihat dari siswa kelas V SDN Lamklat yang memiliki minat dan kemampuan bermain game yang sangat baik.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi adalah alat atau platform yang menggunakan unsur permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks pendidikan game edukasi dirancang untuk mengajarkan konsep, keterampilan, serta menyampaikan informasi dengan cara interaktif dan menyenangkan.

Media pembelajaran ini merupakan media yang dapat dikembangkan supaya peserta didik mampu menemukan dan menggunakan berbagai sumber informasi dan ide-ide agar pemahaman peserta didik tentang berbagai masalah, topik, atau isu tertentu dapat meningkat.

Dalam pembelajaran guru harus berperan aktif tidak hanya guru peserta didik juga harus aktif dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga harus berperan sebagai penggerak sehingga mampu menghidupkan suasana belajar di dalam kelas. Kemudian adapun peranan guru dalam pembelajaran harus seimbang sebagai penanya atau fasilitator.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Lamklat Aceh Besar kelas V pada Mata Pelajaran IPAS, bahwa siswa masih banyak yang kurang paham dalam pembelajaran terkhususnya materi tentang “Bumiku Sayang Bumiku Malang” hal

ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran masih kurang memadai khususnya media berbasis game, selanjutnya dalam proses pembelajaran penggunaan media masih belum bervariasi terkhususnya media pembelajaran berbasis game . Sedangkan fokus siswa dalam pembelajaran itu berkisaran 5-15 menit saja selebihnya siswa akan lalai dengan aktivitasnya masing-masing. Oleh karena itu siswa merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran terkhususnya IPAS dan kurang memahami konsep yang diajarkan oleh guru sehingga hasil pembelajaran siswa tidak maksimal. Kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran juga masih tergolong rendah. Dengan adanya media pembelajaran yang berbasis game siswa akan lebih termotivasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran sehingga konsep yang diajarkan oleh guru mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan media pembelajaran menampilkan beragam versi baik dari segi warna, gambar bahkan media pembelajaran dapat bersuara sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Berbasis Game Edukasi Pada Materi Bumiku Sayang Bumiku Malang Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri Lamklat Aceh Besar”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan mengenai latar belakang masalah yang telah penulis sampaikan, maka identifikasi masalahnya pada kelas V SDN Lamklat Aceh Besar yaitu :

1. Kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep materi “Bumiku Sayang Bumiku Malang”.
2. Penggunaan media pembelajaran pada materi “Bumiku Sayang Bumiku Malang” masih kurang memadai.
3. Dalam proses pembelajaran penggunaan media masih belum bervariasi terkhususnya berbasis game.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran yang digunakan di kelas V yaitu pembelajaran IPAS bab 8 topik C tentang permasalahan lingkungan mengancam kehidupan.
2. Pengembangan game edukasi BINGO pada materi IPAS bab 8 topik C tentang permasalahan lingkungan mengancam kehidupan terhadap pemahaman siswa kelas V Sd Negeri Lamklat Aceh Besar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media berbasis game edukasi pada materi “Bumiku Sayang Bumiku Malang” terhadap pemahaman siswa kelas V SDN Lamklat Aceh Besar yang valid?

2. Bagaimana respon guru tentang pengembangan media berbasis game edukasi pada materi “Bumiku Sayang Bumiku Malang” terhadap pemahaman siswa kelas V SDN Lamklat Aceh Besar?
3. Apakah media pembelajaran berbasis game edukasi pada materi “Bumiku Sayang Bumiku Malang” efektif terhadap pemahaman siswa kelas V SDN Lamklat Aceh Besar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancangan media berbasis game edukasi pada materi “Bumiku Sayang Bumiku Malang” terhadap pemahaman siswa kelas V SDN Lamklat Aceh Besar.
2. Untuk mengetahui respon guru tentang media berbasis game edukasi pada materi “Bumiku Sayang Bumiku Malang” terhadap pemahaman siswa kelas V SDN Lamklat Aceh Besar?
3. Untuk mengetahui efektivitas media berbasis game edukasi pada materi “Bumiku Sayang Bumiku Malang” terhadap pemahaman siswa kelas V SDN Lamklat Aceh Besar?

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat dua manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dalam mengembangkan media berbasis game edukasi yang pada materi “Bumiku Sayang Bumiku Malang” untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Secara Teoretis

Adapun manfaat teoretis pada penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut ini:

- a. Penggunaan media berbasis game edukasi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa, baik yang dilakukan di dalam kelas maupun secara mandiri oleh siswa. Hal ini dikarenakan media berbasis game ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik sehingga siswa lebih memahami pembelajaran dengan baik.
- b. Media berbasis game edukasi ini bisa juga dijadikan acuan atau referensi untuk penelitian-penelitian berikutnya. Sehingga memiliki potensi untuk terus dikembangkan lebih lanjut, baik dari segi konten, model, maupun teknologi yang digunakan.

1.6.2 Manfaat Secara Praktis

Adapun manfaat secara praktis pada penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut ini:

- a. Bagi peserta didik

Media yang berbasis game edukasi ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran IPAS dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V sesuai dengan kemampuan serta perkembangan teknologi semakin canggih.

- b. Bagi guru

Media yang berbasis game edukasi ini dapat memudahkan guru dalam pembelajaran dan membimbing peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan serta pemahaman mereka.

c. Bagi peneliti

Manfaat penelitian ini sebagai bekal dan pengalaman peneliti yang nantinya dapat diterapkan di sekolah dan menjadi pertimbangan untuk melakukan penelitian selanjutnya.