

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Penyebaran luas dalam penggunaan teknologi termutakhir, seperti jejaring internet, sosial media dan penggunaan smartphone dapat mempengaruhi dalam proses perkembangan edukasi. Teknologi memiliki dampak yang luar biasa dalam edukasi, membuat kemungkinan antara komunikasi dan implementasi dari sistem informasi terbaru, sangat berguna untuk proses pembelajaran (Urh dkk., 2015)

Dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan teknologi dapat menciptakan suatu proses pembelajar terbaharu dan akan selalu dapat terus untuk dikembangkan. Proses pembelajaran atau proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan dimana untuk melaksanakan suatu kurikulum dalam lembaga pendidikan. Pembelajaran merupakan proses dimana individu dapat memfasilitasi untuk belajar, belajar dan pembelajaran adalah satu kesatuan yang tidak terpisahkan (Astawan dkk., 2016). Ada beberapa bentuk dari sistem pembelajaran diantaranya pembelajaran individual, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran secara materi, pembelajaran secara aktifitas, pembelajaran formal, pembelajaran tidak formal, dan pembelajaran lokasi (Valsamidis dkk., 2014). Dalam proses pembelajaran di Indonesia lebih sering dijumpai dengan pembelajaran secara formal, atau pembelajaran yang dilaksanakan disekolah. Dalam melaksanakan proses pembelajaran guru atau pendidik harus dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan menarik, dan juga proses pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap keefektifan peserta didik dalam mengkaji materi yang disampaikan oleh pendidik. Sehingga pendidik dituntut untuk memanfaatkan berbagai media yang dapat menarik perhatian serta motivasi pembelajaran peserta didik.

Media pembelajaran menjadi poin penting dalam komponen proses pembelajaran sebagai salah satu usaha dalam meningkatkan interaksi guru

dan siswa serta interaksi siswa beserta lingkungan belajarnya. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat dari peserta didik adalah media pembelajaran berupa gamifikasi. Gamifikasi merupakan pendekatan desain yang memanfaatkan desain gameful dalam berbagai konteks untuk menginduksi pengalaman akrab dari permainan dalam mendukung aktivitas dan perilaku yang berbeda (Huotari & Hamari, 2017). Salah satu bentuk media pembelajaran pendekatan berupa gamifikasi adalah dalam bentuk gamifikasi audio-visual, dimana konsep dari gamifikasi audio visual ini memanfaatkan sensor pendengaran dan penglihatan siswa dalam belajar. Dengan demikian fungsi utama dari media pembelajaran berupa gamifikasi ini adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sebagai alat penunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh pendidik.

Menurut Sanjaya (2019) dalam kerucut Edgar Dale menjelaskan berbagai metode pemahaman pembelajaran dengan merepresentasikannya dalam bentuk sebuah kerucut, dimana pada puncak dari metode pembelajaran memberikan tingkat kesulitan dan abstraksi dalam pembelajaran. Pada tingkat kedua terletak metode pembelajaran dengan mendengar dimana metode ini hanya menghasilkan pemahaman dalam pembelajaran sebesar 20 persen. Dan pembelajaran visualisasi menghasilkan pemahaman dalam pembelajaran sebesar 30 persen. Dalam menciptakan media pembelajaran berbasis audio-visual ini, peneliti menginginkan metode pembelajaran yang diberikan dapat memberikan siswa pemahaman sebanyak 100 persen dalam pembelajaran. Dengan mensintesisakan metode pembelajaran audio-visual dan gamifikasi dapat membuka peluang pembelajaran untuk mencapai tingkat pemahaman yang tinggi tersebut.

Dalam menciptakan media pembelajar, guru juga diharapkan untuk membuat media bahan ajar secara inovatif. Kompetensi profesional seorang guru dilatih dengan mengembangkan materi pembelajarn yang diampu secara kreatif dan dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Prastowo, 2012). Dengan membuat pembelajaran inovatif berupa

gamifikasi ditujukan untuk berasimilasi dan mengkonsolidasikan materi pendidikan yang baru, mengembangkan kemampuan kreatifitas siswa, dan mengembangkannya keterampilan profesional umum, kemampuan dan keterampilan. Dengan demikian siswa akan memiliki kesempatan untuk memahami materi pendidikan dari situasi yang berbeda, untuk menguasai keterampilan, kompetensi, dan kualitas (Turdieva & Olimov, 2021)

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di MIM Bolon, peneliti mengamati proses pembelajaran yang dilaksanakan di MIM Bolon dimana dalam proses pembelajaran masih menggunakan pendekatan konvensional. Pembelajaran konvensional yang mana guru hanya menyampaikan materi pembelajaran, tugas dan pekerjaan rumah, metode yang sudah sangat lama digunakan. Ada juga beberapa proses pembelajaran yang student centered, dimana pembelajaran ini yang menekankan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, namun hal tersebut kurang menangkap perhatian siswa kedalam proses pembelajaran sehingga menimbulkan pembelajaran yang monoton dan biasa saja, siswa lebih memilih untuk bermain dan bersenda gurau bersama teman sebangkunya. Berdasarkan observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa menjadi kurang tertarik terhadap pembelajaran yang diberikan ataupun yang disampaikan. Maka dari itu adanya sebuah alternatif pembelajaran yang inovatif yang mana dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan keefektivitas selama pembelajaran. Dari kewajiban dan tuntutan ini, guru harus mampu menyusun materi pembelajaran yang inovatif yang nantinya disesuaikan dengan perkembangan peserta didik. Namun dalam proses belajar-mengajar tingkat SD/MI masih banyak pendidik yang belum memanfaatkan media pembelajaran Informasi dan Teknologi dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas.

Sebagian besar peserta didik menganggap materi pembelajaran disekolah kurang menstimulasi siswa dalam belajar dan memilih untuk bermain bersama rekan atau teman sebangkunya dan membuat perhatian siswa teralihkan dari proses pembelajaran, siswa dijumpai lebih senang

melakukan permainan dalam pembelajaran. Setiap guru atau pendidik memberikan permainan terhadap siswa dapat mengalihkan perhatian siswa ke arah proses pembelajaran yang optimal, namun guru menjumpai keterbatasan dalam melakukan permainan tersebut. Kesiapan belajar siswa dalam belajar memiliki banyak kekurangan yang menyebabkan siswa sulit belajar adalah dalam aspek minat, motivasi, rasa percaya diri, dan kebiasaan belajar yang dilaksanakan di kelas. Dengan menstimulasi siswa dalam belajar pembelajaran dapat diorientasikan berpusat terhadap siswa. Supaya proses pembelajaran yang dilaksanakan menjadi berpusat terhadap siswa agar siswa menjadi aktif dan menstimulasi siswa selama proses pembelajaran, maka dari itu digabungkan dengan model pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa sehingga menambahkan motivasi siswa dalam proses belajar. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition*. Model pembelajaran ini mendorong siswa aktif dan kreatif untuk mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran AIR adalah salah satu model pembelajaran yang menekankan dalam tiga aspek yaitu Auditory (pendengaran), Intellectually (pemikiran), dan Repetition (pengulangan) (Pujiastutik dkk., 2016). Pembelajaran yang dilakukan dengan model pembelajaran Auditory Intellectually Repetition dengan bantuan media gamifikasi diharapkan dapat membantu siswa untuk menstimulasi minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan aspek minat dan motivasi dalam pembelajaran.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran kurang menstimulasi minat siswa dikarenakan kurangnya motivasi pembelajaran yang diberikan.
2. Sebagian besar peserta didik menyukai proses pembelajaran belajar sambil bermain.

3. Pendidik membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang nantinya mampu dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran dengan model Auditory Intellectually Repetition berbasis gamifikasi di SD/MI?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk siswa di SD/MI?
3. Bagaimana keefektivitasan siswa SD/MI dalam menggunakan media pembelajar yang dikembangkan?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran dengan model Auditory Intellectually Repetition berbasis gamefikasi di SD/MI.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.
3. Untuk mengetahui keefektivitasan siswa Sekolah Dasar dalam menggunakan media pembelajar yang dikembangkan.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi guru
Dapat memberikan masukan atau wacana terhadap guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru.
2. Bagi siswa
Sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar, memberikan pengalaman belajar dengan metode belajar yang baru.
3. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang di kembangkan sekolah dan untuk lebih mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.