

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk menciptakan generasi yang cerdas, seperti yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang 1945 menyatakan dengan tegas bahwa mencerdaskan bangsa merupakan salah satu cita-cita luhur dari perjuangan kemerdekaan bangsa Indonesia. Maka untuk mewujudkan cita-cita tersebut pendidikan menempati urutan pertama yang mendapatkan perhatian khusus, karena maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh berhasil atau tidaknya bangsa itu dalam mendidik seluruh generasi mudanya. Menurut Undang – Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa 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, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan memiliki peranan penting guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bagi manusia, pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing kearah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya.

Setiap proses interaksi belajar mengajar tidak lepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya, Komponen pembelajaran inilah yang akan menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik (2003 : 77) komponen-komponen pokok dalam pembelajaran adalah: tujuan pembelajaran, pesertadidik (siswa), tenaga kependidikan (guru), kurikulum, dan materi pembelajaran, metode pembelajaran, sarana (alat, media) pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Komponen pendidikan

tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berpengaruh dan sangat penting, namun unsur guru yang paling menentukan. Guru sebagai ujung tombak dan memegang peranan penting didalam proses pendidikan salah satu kode etik yang harus dimiliki seorang guru profesional adalah ia harus mampu menggunakan alat atau media pembelajaran.

Zaman sekarang setiap anak pada kategorinya mengerti yang namanya game, kebanyakan dari mereka sangat suka memainkannya baik melalui computer maupun *handphone*. Mereka beralasan bahwa game dapat dijadikan alat untuk *refreshing* saat suntuk dalam belajar. Namun dalam kenyataannya mereka banyak memainkan game-game yang tidak bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuannya dan malah menjadikan ketagihan sehingga lupa untuk belajar. Bahkan, beberapa siswa sengaja membawa laptop kesekolah hanya untuk *online* dan bermain game selain untuk kegiatan belajar.

Citra game di masyarakat masih dipandang sebagai media yang menghibur dibanding sebagai media pembelajaran. Sifat dasar game yang menantang (*challenging*), membuat ketagihan (*addicted*) dan menyenangkan (*fun*) bagi mereka yang menyukai permainan modern ini dapat berdampak negatif apabila yang dimainkan adalah game yang tidak bersifat edukasional. Untuk itu perlu dikembangkan sebuah game edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar tertarik dalam hal belajar.

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat memberikan pengaruh yang kuat pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan ini komputer merupakan alat yang sudah tidak asing lagi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media yang melibatkan komputer sekarang ini dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Mata pelajaran geografi merupakan mata pelajaran yang jarang digemari siswa dengan adanya game edukasi diharapkan siswa akan belajar sambil

bermain sehingga mereka akan lebih merasa senang dan bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis di SMA Muhammadiyah 2 Surakarta , pembelajaran geografi yang dilaksanakan masih bersifat verbalis dan berpusat pada guru. Pembelajaran yang terkesan konvensional tersebut selain kurang maksimal dalam memenuhi kebutuhan siswa juga terasa membosankan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang bersifat mandiri yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Salah satu alternatif media yang perlu dikembangkan adalah game edukasi. Dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa sangat menyukai game, mereka menghabiskan sebagian waktunya untuk bermain game baik di sekolah maupun di rumah. Sehingga diharapkan dengan adanya media pembelajaran yang berbasis game edukasi pada mata pelajaran geografi dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar Geografi.

Sesuai dengan kajian di atas, penulis mengambil judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF MATERI SEJARAH PEMBENTUKAN BUMI PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS X SMA”

B. Identifikasi Masalah

1. Penggunaan media pembelajaran Game Edukatif dalam proses pembelajaran dan penyampaian materi sangat kurang.
2. Siswa membutuhkan pembelajaran yang menarik supaya suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

C. Pembatasan Masalah

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada kelas X SMA
2. Penelitian ini ditekankan pada pengembangan media pembelajaran Game Edukatif pada materi Sejarah Pembentukan Bumi

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kriteria media pembelajaran Game Edukatif dalam pembelajaran geografi materi Mengenal Bumi di kelas X SMA
2. Adakah perbedaan hasil tes belajar siswa kelas X SMA setelah menggunakan media pembelajaran Game Edukatif pada materi Sejarah Pembentukan Bumi?

E. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis kriteria yang dibutuhkan siswa dalam pengembangan media pembelajaran Game Edukatif materi Sejarah Pembentukan Bumi di kelas X SMA
2. Mengetahui perbedaan hasil tes belajar siswa kelas X SMA setelah menggunakan media pembelajaran Game Edukatif materi Sejarah Pembentukan Bumi di Kelas X SMA

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini secara menyeluruh dapat mempermudah peserta didik dalam menerima materi belajar yang diberikan oleh Guru khususnya materi sejarah pembentukan bumi. Sehingga dapat meningkatkan prestasi hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Penulis

Dapat menerapkan ilmu yang didapat selama masa perkuliahan dan juga menambah wawasan tentang pembuatan media pembelajaran Game Edukatif.

- b. Bagi Guru

Dapat memberi masukan yang berarti sebagai bahan kajian dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan mempermudah mencapai tujuan pendidikan.

c. Bagi Siswa

Dapat memberikan rasa tertarik dan tidak membosankan terhadap materi belajar yang disampaikan melalui Game Edukatif serta mempermudah siswa dalam menerima materi belajar.