

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan saat ini berkaitan erat dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada umumnya. Berbagai sarana dan prasarana pendidikan yang mendukung proses pembelajaran yang semakin canggih turut mempengaruhi kelangsungan belajar mengajar, cara memperoleh informasi, hingga proses penyampaian materi oleh guru kepada siswa. Kesadaran akan perubahan paradigma pembelajaran dari metode konvensional yang berfokus kepada guru dan siswa cenderung pasif kini beralih menuju pembelajaran modern yang berfokus pada siswa. Dalam proses pembelajaran modern guru bertugas menjadi fasilitator dan bukan sumber ilmu satu-satunya dalam proses belajar mengajar. Sementara siswa dalam proses pembelajaran ini menjadi orientasi untuk berperan aktif dalam keberlangsungan proses belajar mengajar.

Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian (Dewi 2012:2). Menurut pengamatan peneliti kesadaran akan tanggung jawab belajar siswa pada tingkat ini masih tergolong lemah, mereka lebih senang menghabiskan waktu untuk bermain *game* dari pada membaca buku pelajaran. Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang (Arsyad 2008: 1). Bahan-bahan tersebut dalam pembelajaran dapat berupa buku, fasilitas maupun alat peraga yang digunakan.

Salah satu upaya peningkatan kualitas belajar adalah dengan dikembangkannya media pembelajaran berbasis *game* edukasi. Media *game* edukasi dapat menjadi salah satu sarana yang dapat digunakan dalam

proses pembelajarana. Selain dapat memuat gambar, *game* juga dapat memuat animasi, tulisan maupun suara, sehingga media *game* menjadi salah satu media yang mampu memberikan pembelajaran secara *visual*, *auditory*, dan kinestetik karena media *game* mendukung untuk menerima aksi dari pemain. Dengan demikian, *game* memungkinkan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran kepada siswa dengan tipe belajar yang berbeda-beda dengan satu media yang sama. Selain itu *game* juga memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara *game* dengan pemain, karena setiap rintangan pada *game* membutuhkan respon dari para pemainnya sehingga apabila *game* di terapkan pada proses pembelajaran maka akan menjadikan siswa cenderung aktif karena harus terus-menerus memberikan respon atau aksi pada *game* yang dimainkan.

Materi sistem pencernaan pada manusia merupakan pelajaran pada Kompetensi Dasar “mengidentifikasi fungsi organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan kesehatan” pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V sekolah dasar. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru dan siswa di SD N Gambirsari No. 156 Surakarta, salah satu kesulitan dalam memahami materi ini adalah menghafal urutan dan proses yang dilalui makanan di dalam organ tubuh manusia. Dengan media *game* edukasi untuk pembelajaran sistem pencernaan ini diharapkan mampu menghidupkan suasana belajar mengajar sehingga siswa lebih aktif dan mudah memahami pelajaran karena disajikan secara menarik sehingga secara tidak langsung membantu siswa mengingat proses-proses yang dilalui.

Berdasarkan uraian diatas maka perlu dibuat suatu media pembelajaran dalam bentuk *game* edukasi pengenalan sistem pencernaan manusia untuk membantu siswa dalam menerima materi pelajaran sambil bermain serta penting dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi untuk Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Siswa Kelas V SD”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti memberikan identifikasi masalah untuk dijadikan sebagai bahan penelitian sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan media pembelajaran lama seperti mengandalkan media buku, gambar serta alat peraga yang kurang menarik.
2. Banyak siswa sekolah dasar merasa kesulitan menghafal urutan dan proses apa saja yang dilalui oleh makanan di dalam organ pencernaan manusia.
3. Belum dikembangkannya media pembelajaran berbasis *game* edukasi dalam mengenalkan sistem pencernaan pada manusia untuk kelas V di SD N Gambirsari No. 156 Surakarta.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini di batasi pada pengembangan *game* edukasi untuk mata pelajaran IPA tentang sistem pencernaan manusia pada siswa kelas V di SD N Gambirsari No. 156 Surakarta sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Materi sistem pencernaan yang dibahas hanya mengenai organ-organ yang dilalui makanan dan enzim atau zat kimiawi yang dihasilkan oleh organ tersebut serta gangguan pada sistem pencernaan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat *game* edukasi sistem pencernaan manusia?
2. Bagaimana mengukur kelayakan media pengembangan berbasis *game* edukasi sistem pencernaan manusia yang telah dibuat?
3. Bagaimana cara mengukur efektivitas media pembelajaran berbasis *game* edukasi sistem pencernaan yang telah dibuat?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat *game* edukasi sistem pencernaan manusia?
2. Menguji kelayakan media pengembangan berbasis *game* edukasi sistem pencernaan manusia yang telah dikembangkan?
3. Menguji efektivitas media pembelajaran berbasis *game* edukasi sistem pencernaan yang telah dikembangkan?

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang telah dilakukan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat segi Teoretis:

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan sumbangan ilmu pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi khususnya materi sistem pencernaan pada manusia.

2. Manfaat segi Praktis:

a. Bagi Siswa

Membantu memudahkan siswa mempelajari sistem pencernaan pada manusia dengan media *game* edukasi, memberikan pengalaman baru dan merasakan metode pembelajaran yang berbeda.

b. Bagi Guru

Media ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk dijadikan sebagai media dalam menyampaikan materi pelajaran pada materi sistem pencernaan.