

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu instrumen utama dalam pengembangan sumber daya manusia hal ini dijelaskan dalam UUD No 20 Tahun 2003 pasal 3 bahwa “ Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta beradaban bangsa dan bermartabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah mata pelajaran yang disukai siswa, namun ada siswa yang merasa sulit karena bentuk materi yang membutuhkan pemahaman yang tinggi. Proses pembelajaran IPA membutuhkan pemahaman yang tinggi untuk suatu konsep materi yang dijelaskan oleh guru yang hanya mengandalkan penyampaian materi dengan metode ceramah.

Teknologi yang sudah ada saat ini seharusnya dimanfaatkan oleh guru untuk membuat media pembelajaran yang baik tujuan utamanya adalah mengetahui apakah sekolah dan guru sudah dapat menggunakan atau memanfaatkan teknologi sebuah media pembelajaran dengan baik dan benar. Maka dilakukan observasi di beberapa sekolah.

Sekolah yang dijadikan tempat penelitian adalah SD IPK Muhammadiyah Delanggu. Dari observasi yang dilakukan menunjukkan bahwasanya sekolah tersebut telah memiliki potensi yang cukup baik yaitu adanya fasilitas pembelajaran seperti komputer, LCD proyektor dan Wi-Fi. Tetapi saat ini pengemasan bahan ajar masih menggunakan metode ceramah yang dimana hal ini akan membuat peserta didik merasa bosan dan mengantuk. Hal tersebut dapat terlihat saat guru menjelaskan materi pembelajaran, hampir 70% siswa melakukan aktifitas lain yang tidak bermanfaat sehingga berefek pada hasil belajar siswa. Selain itu guru hanya menggunakan media sederhana berupa

gambar yang bersumber dari buku paket saja dan tidak memanfaatkan perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) sehingga siswa kurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.

Dari masalah yang dihadapi guru dan peserta didik diatas maka dibutuhkan suatu pengembangan media pembelajaran yang baru. Media pembelajaran menggunakan *game* salah satunya yang akan memiliki daya tarik untuk siswa dalam proses pembelajaran. Didalam *game* ini terdapat beberapa teknologi yang dapat merangsang daya minat belajar siswa yang selama ini hanya mengandalkan metode ceramah.

Menurut Agus (2015) *software Construct 2* merupakan perangkat lunak yang dapat membuat *game*, namun banyak pula yang menggunakan *software* ini untuk pembuatan media pembelajaran. *Construct 2* ini memiliki kelebihan diantaranya yaitu kemudahan dalam pembuatan program sehingga tanpa harus mengetik bahasa pemrograman tetapi cukup mendesain *interface* pada folder *event* yang telah disediakan, kemudian *software* ini juga memudahkan dalam penambahan multimedia seperti musik, gambar, dan video.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mendapatkan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah menjadi sangat membosankan bagi siswa, sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran dengan model pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
- b. Belum adanya media pembelajaran pada pelajaran IPA menggunakan aplikasi *construct 2*.

C. Pembatasan Masalah

Keterbatasan masalah yang dimiliki peneliti seperti, kemampuan penelitian, biaya penelitian, waktu penelitian, maka penelitian ini dibatasi:

- a. Media pembelajaran yang digunakan berupa *game* edukasi.
- b. Materi yang disajikan adalah pelajaran IPA.

- c. Subjek penelitian adalah siswa – siswi SD IPK Muhammadiyah Delanggu kelas V.
- d. Pengujian media pembelajaran yang dibuat meliputi kualitas *game* dan tidak diuji cobakan pengaruhnya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka permasalahan dalam peneliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengembangkan *game* edukasi dengan bantuan aplikasi *construct 2* ?
- b. Bagaimana dampak peserta didik terhadap pembelajaran IPA dengan menggunakan *game* edukasi ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka permasalahan dalam peneliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan *game* edukasi dengan bantuan *construct 2*
- b. Dampak peserta didik terhadap pembelajaran IPA dengan menggunakan *game* edukasi.

F. Manfaat Penelitian

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan tentang keilmuan dan memajukan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai media pembelajaran menggunakan *game*. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian bagi SD IPK Muhammadiyah Delanggu dan dengan adanya media pembelajaran *game* edukasi dapat menambah kualitas belajar disekolah.