

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu hal penting bagi kehidupan manusia dan negara karena dapat mempengaruhi karakter dan perkembangan suatu negara. Pendidikan sudah menjadi salah satu tujuan negara sesuai yang tertulis pada pembukaan UUD 1945 alinea 4 yang berbunyi “Mencerdaskan kehidupan bangsa”. Pendidikan juga menjadi hak warga negara yang dibuktikan dalam UUD 1945 pasal 31 yang berbunyi “Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”. Dengan demikian, pemerintah membuat kebijakan 12 tahun wajib belajar pada pendidikan formal yaitu Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) / Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Melalui pendidikan, manusia termotivasi untuk meningkatkan kualitas hidupnya, dengan mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan diri.

Pendidikan dasar atau Sekolah dasar adalah tingkatan awal pendidikan formal, dapat dikatakan pendidikan dasar menjadi fondasi penting bagi peserta didik untuk mengembangkan diri dan menerima keterampilan – keterampilan dasar, seperti membaca, menulis, dan berhitung. Oleh karena itu, peran guru sekolah dasar sangat penting dalam hal mendidik dan mengajar hingga tercapainya tujuan pembelajaran yang

ingin dicapai. Dalam kurikulum 2013, menekankan pada pendekatan Konstruktivisme, yaitu siswa secara aktif menyusun dan membangun pengetahuan dan pemahaman.¹ Pembelajaran pada kurikulum ini dirancang untuk peserta didik dapat belajar aktif, kreatif dan menyenangkan, sehingga pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student center*).

Guru berperan aktif dalam perancangan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Perlunya kreativitas guru dalam mengelola kelas, sehingga peserta didik mendapat motivasi dalam belajar. Pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan dapat dilakukan dengan berbagai model pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi informasi sekarang yang sangat cepat dan semakin canggih, memudahkan guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi informasi. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran adalah sebagai media pembelajaran. Telah banyak media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dengan berbagai model. Media pembuatannya pun sudah cukup bervariasi, contohnya *Powtoon*, *Kahoot!*, *Quizziz*, *Power Point*, *VideoScribe*, dan lain – lain.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah salah satu muatan pembelajaran yang mempelajari lingkungan serta gejala – gejala alam, sehingga memerlukan

¹ John Santrock, *Psikologi Pendidikan*, 2nd ed. (Jakarta: Kencana, 2017).

benda – benda konkrit dalam prosesnya, agar peserta didik lebih mengamati dan menganalisis. Pendidikan IPA, diarahkan untuk menemukan dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik dalam memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.² Maka media pembelajaran dirasa sangat perlu dalam mendukung pembelajaran IPA. Media pembelajaran IPA yang digunakan oleh guru berbagai macam seperti, alat peraga organ manusia, memanfaatkan lingkungan sekitar, dan video pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam IPA tetap harus berlandaskan pada kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik yang menjadikan peserta didik aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Menteng Atas 14 bahwa media pembelajaran yang digunakan adalah video pembelajaran bersumber dari *Youtube*. Video pembelajaran cukup beranimasi dan menarik. Setelah melihat video, peserta didik diminta menjawab pertanyaan. Sesekali guru membuat media pembelajaran menggunakan media *Microsoft PowerPoint* dan di presentasikan melalui *Zoom*. Namun, ada pula guru yang masih kurang mampu dan kesulitan dalam menggunakan media melalui teknologi. Media pembelajaran yang kurang menarik, dapat membuat peserta didik mudah bosan dan sulit memahami materi yang disampaikan.

² Faizal Chan, "Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2017): 106–123.

Dari hasil wawancara analisis kebutuhan yang telah dilakukan peneliti, didapatkan bahwa pada pembelajaran jarak jauh yang sedang dilakukan peserta didik dapat mengikutinya dengan baik, walau ada beberapa kendala seperti penggunaan telepon genggam bergantian dengan kedua orang tua mengakibatkan terlambatnya tugas dikumpulkan. Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran IPA adalah video bersumber dari *youtube*, presentasi dengan *power point* yang ditampilkan melalui pertemuan virtual menggunakan *zoom* dan buku tematik. Peserta didik pada saat pembelajaran jarak jauh lebih menyukai pembelajaran melalui *zoom*. Selain itu, ternyata peserta didik juga pernah menggunakan media pembelajaran berupa permainan edukasi dalam pembelajaran matematika. Menurut guru, media pembelajaran berupa permainan edukasi dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar dan permainan edukasi dirasa perlu dalam pembelajaran lainnya, salah satunya adalah pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Berdasarkan wawancara peserta didik, ditemukan bahwa peserta didik masih ada yang sulit memahami materi IPA karena cukup banyak materi yang dipelajari.

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan, peneliti merasa bahwa diperlukannya media pembelajaran yang inovatif dan menarik agar pembelajaran menjadi lebih bermakna salah satunya dengan permainan edukasi. Dengan belajar sambil bermain, peserta didik dapat mempelajari materi IPA dengan menyenangkan. Permainan edukasi ini akan dikemas

dengan menarik dan mudah penggunaannya, sehingga peserta didik tidak kesulitan dalam bermain. Permainan ini tetap dengan pendekatan saintifik, dengan metode pembelajaran yang cukup fleksibel.

Suheir dalam jurnalnya mengatakan bahwa “ *The strategy of educational games the motivations and desires of the students in the experimental group which helped to achieve the goals of the lesson*”³ (Strategi permainan edukasi memotivasi keinginan siswa dan membantu mencapai tujuan pembelajaran). Berdasarkan penelitian ini, dapat dikatakan bahwa permainan edukasi efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga tercapainya pengembangan prestasi dan tujuan pembelajaran.

Penelitian lain oleh Hassan dan Poopak, menyatakan bahwa “ *Findings of this study indicate that games are influential in the learning of abstract concepts, are enjoyable, and allow the students to benefit from the experience of other classmates*”⁴ (Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan berpengaruh dalam pembelajaran konsep abstrak, menyenangkan, dan memungkinkan siswa mendapatkan keuntungan dari pengalaman teman sekelas lainnya). Maka dapat dikatakan permainan

³Suheir Hassan Khairalseed Dafalla, “The Impact of Educational Games on the Academic Achievement of Fifth Grade Students in Science,” *International Journal of Education and Research* 4, no. 12 (2016): 173–188.

⁴ Hassan Rastegarpour and Poopak Marashi, “The Effect of Card Games and Computer Games on Learning of Chemistry Concepts,” *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 31, no. 2011 (2012): 597–601, <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.12.111>.

edukasi dapat menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan aktif, serta terjadinya interaksi antara setiap peserta didik.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, permainan edukasi dapat dikatakan efektif, aktif dan menyenangkan dalam penggunaannya pada pembelajaran. Karena banyaknya hal positif dalam permainan edukasi dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan, maka peneliti merasa perlu dilakukannya pengembangan media kartu DORAMA pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Media kartu ini yang nantinya akan dikembangkan menjadi permainan edukasi.

Permainan edukasi kartu DORAMA ini akan mengandung materi pembelajaran rantai makanan dan jaring – jaring makanan yang terdapat pada beberapa ekosistem. Materi ini dipilih supaya peserta didik dapat lebih mengamati dan menganalisis proses rantai makanan pada ekosistem dengan melakukannya secara mandiri.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media kartu. Adapun judul penelitian yang dilakukan peneliti adalah “ Pengembangan Media Digital Kartu DORAMA pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Peneliti menemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pembelajaran secara daring. Identifikasi masalah dari uraian latar belakang diatas yakni

:

1. Media pembelajaran penting dalam mendukung pembelajaran IPA.
2. Terbatasnya keterampilan guru dalam menggunakan teknologi.
3. Teknologi yang dimiliki peserta didik untuk pembelajaran bergantian dengan orang tua.
4. Peserta didik bosan dengan media pembelajaran.
5. Materi IPA yang cukup banyak, sulit dipahami peserta didik

C. Pembatasan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti memfokuskan masalah pada pengembangan media digital kartu DORAMA pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penelitian secara rinci sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran digital kartu DORAMA pada pembelajaran IPA di sekolah dasar ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran digital kartu DORAMA pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar ?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoretis

Menambah pengetahuan dan wawasan terkait materi rantai makanan pada kelas V SD dengan permainan kartu DORAMA dalam bentuk aplikasi.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Sebagai pengalaman baru dalam mempelajari materi rantai makanan menggunakan media kartu Dorama (Domino Rantai Makanan).

b. Bagi Guru

Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam agar menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan masukan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Sebagai suatu pengalaman berharga sebagai calon guru yang kemudian nantinya dapat diterapkan di sekolah tempat mengajar dan diharapkan dapat bermanfaat untuk semua pihak.