

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia saat ini didasarkan pada Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003. Pasal tersebut menjabarkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu upaya pemerintah untuk mencapai tujuan pendidikan nasional adalah dengan mengimplementasikan kurikulum 2013 sebagai penyempurna kurikulum-kurikulum sebelumnya. Lahirnya K13 juga menjawab tantangan pada pendidikan abad 21. Dalam penerapan kurikulum 2013, diharapkan sumber daya manusia menjadi lebih berkualitas agar mampu menghadapi persaingan global dan mengembangkan kemampuan berpikir sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang saat ini melaju semakin pesat.

Pada tingkat sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting karena sains dapat menjadi bekal bagi peserta didik untuk menghadapi berbagai tantangan di era global. Kemendikbud menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis,

sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta- fakta, konsep-konsep, atau teori-teori saja, melainkan berupa proses penemuan. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang menarik untuk dipelajari karena mengkaji tentang segala sesuatu yang ada di bumi. Banyak sekali materi IPA yang memerlukan media yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar ikut terlibat aktif dalam pembelajaran dan terciptanya pembelajaran dua arah, salah satunya yaitu materi tentang gaya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Tebet Timur 15 Pagi, peneliti memilih materi gaya dalam kehidupan sehari-hari sebagai materi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran. Guru membenarkan bahwa sebelumnya, guru hanya menggunakan media video dari *youtube* dan buku siswa untuk menyampaikan materi ini, akan tetapi keaktifan dan partisipasi peserta didik belum terlihat ada peningkatan secara signifikan dari sebelum dan setelah pemanfaatan media tersebut. Video pembelajaran yang diunduh dari *youtube*, meskipun menarik tetapi pada kenyataannya media tersebut belum dapat membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran karena peserta didik dalam posisi sebagai pengamat bukan sebagai pengguna secara langsung. Video dan buku siswa belum bisa mendukung pembelajaran yang interaktif, dan guru menyadari bahwa salah satu langkah efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan.

Media pembelajaran mempunyai peran besar dalam kegiatan belajar karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik ataupun sebaliknya. Media pembelajaran juga mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Seperti yang kita ketahui, Kurikulum 2013 menuntut pembelajaran yang membuat peserta didik aktif (*active learning*) tapi juga menyenangkan (*fun learning*) sehingga pembelajaran menjadi *meaningfull*. Karena itulah guru diharapkan kreatif dalam memilih media pembelajaran yang digunakan, tidak hanya dari buku guru dan buku siswa saja, melainkan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan bisa memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran agar terjadinya pembelajaran dua arah (interaktif).

Berdasarkan hasil observasi dan data yang diperoleh dari kuisioner yang sebelumnya telah peneliti buat untuk peserta didik kelas IV SDN Tebet Timur 15 Pagi, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi adalah 68,8 % peserta didik masih kurang termotivasi dalam belajar karena mereka jarang dilibatkan aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh guru lebih sering menggunakan media pembelajaran yang satu arah seperti buku peserta didik, buku guru, video, *power point*, dan LKPD sehingga jarang terciptanya pembelajaran interaktif atau masih *teacher oriented*. Dari proses pembelajaran tersebut terlihat kurang optimalnya kegiatan belajar peserta didik karena perhatian mereka kurang fokus pada apa yang mereka pelajari.

Melihat permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa *game* edukatif yang menggunakan android. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN Tebet Timur 15 Pagi, didapatkan data bahwa 27 dari 31 peserta didik sudah memiliki *smartphone*, terutama dalam pembelajaran jarak jauh seperti saat ini. Berdasarkan acuan tersebut, peneliti merasa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukatif dapat dilakukan.

Nurul Annisa melakukan pengamatan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Model Pembelajaran *Guided Inquiry* Pada Materi Gaya di Kelas IV SD Negeri 107776 Simpali”. Permasalahan yang dihadapi guru yaitu kurangnya keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang efektif dan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Meskipun kelas IV di SD Negeri 101776 Sampali telah menerapkan kurikulum 2013 dalam proses pembelajarannya, akan tetapi penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif masih jarang digunakan. Setelah produk yang peneliti kembangkan diuji cobakan ke peserta didik, hasil pengamatan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif lebih efektif meningkatkan hasil belajar IPA bila dibandingkan

dengan tidak menggunakan media interaktif, hal ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh yaitu sebesar 78,79 dan 69,68.¹

Sejalan dengan penelitian tersebut, Dian Oktafiani, dkk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV”. Hasil penilaian menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon yang sangat baik. Hal ini terlihat dari 3 aspek yang dinilai termasuk dalam kategori interpretasi sangat layak. Sedangkan, dari hasil pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan adobe flash pada materi gaya (macam-macam gaya) yang telah dilakukan, multimedia interaktif ini termasuk dalam media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik menjadi senang menggunakannya, memberi motivasi untuk peserta didik, membuat peserta didik menjadi mandiri dengan sedikit bimbingan dari guru.²

Dalam Jurnal Penelitian Pengembangan Fisika yang di tulis oleh Setiyorini, peneliti menemukan penelitian yang di lakukan oleh Shoffia Hattarina dan Linda Kurnia dari Universitas Panca Marga Probolinggo dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Materi Gaya dan Energi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa atas penilaian dari ahli media, dan

¹ Nurul Annisa, Naeklan Simbolon, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya Di Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali,” *School Education Journal PGSD FIP Unimed* 8, No. 2 (2018): h 217-229.

² Dian Oktafiani, Lukman Nulhakim, Trian Pamungkas, “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV,” *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha* 8, no. 3 (2020): h. 527–540.

ahli materi, produk layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan dibuktikan oleh uji coba kelompok kecil, dan besar yang menunjukkan kenaikan nilai saat post test.³

Berdasarkan analisis masalah ketiga penelitian terdahulu tersebut, terdapat beberapa persamaan penelitian, yaitu media pembelajaran interaktif pada pembelajaran materi gaya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti yaitu media pembelajaran yang peneliti kembangkan berbasis game edukatif yang berisi animasi-animasi disertai dengan audio menarik yang mana diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu produk yang peneliti kembangkan dapat diakses lebih mudah karena hanya membutuhkan *smartphone*, sedangkan pada penelitian-penelitian terdahulu peneliti menemukan sebagian besar media yang digunakan harus diakses melalui laptop.

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti berencana melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukatif Pada Pembelajaran IPA Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah di atas, peneliti mengidentifikasi masalah diantaranya sebagai berikut:

³ Setiyorini, Siti Patonah, dan Ngurah Ayu Nyoman, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Moodle’, *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7.2 (2017).

1. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru.
2. Belum terciptanya pembelajaran interaktif (dua arah).
3. Menurunnya motivasi belajar peserta didik dikarenakan mereka tidak terlibat aktif dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan untuk menghindari adanya penyimpangan dan pelebaran pokok masalah agar penelitian ini lebih terarah. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Materi yang tertera dalam *game* hanya sebatas materi macam-macam gaya pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV SD.
2. *Software* yang digunakan yaitu Unity.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, rumusan masalah untuk penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukatif pada pembelajaran IPA materi gaya di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukatif pada pembelajaran IPA materi gaya di kelas IV Sekolah Dasar?

3. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukatif pada pembelajaran IPA materi gaya di kelas IV Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Ditinjau dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukatif pada pembelajaran IPA materi gaya di kelas IV Sekolah Dasar
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukatif pada pembelajaran IPA materi gaya di kelas IV Sekolah Dasar
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukatif pada pembelajaran IPA materi gaya di kelas IV Sekolah Dasar