

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

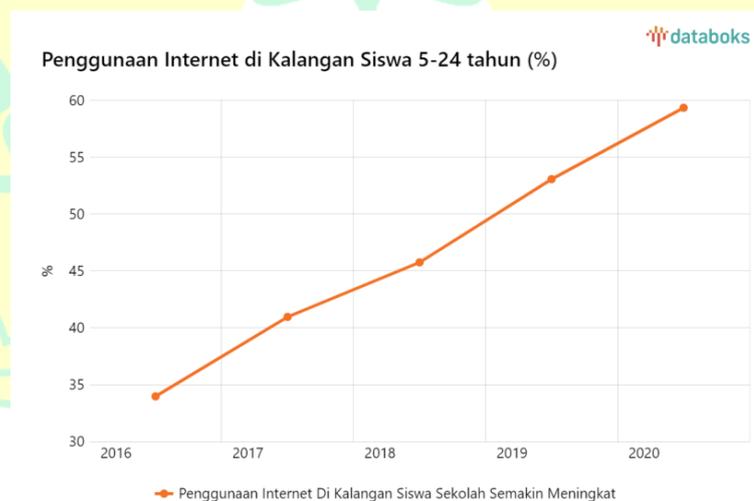
Pendidikan Indonesia telah diatur dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan sejatinya membentuk manusia yang berkualitas dengan sistemnya. Pendidikan yang berkualitas merupakan cerminan dari kemajuan suatu bangsa, sebab pendidikan merupakan proses penting untuk meningkatkan keterampilan, kecerdasan, mempertinggi budi pekerti, dan mempertebal semangat kebersamaan agar dapat membangun diri sendiri dan bersama-sama membangun bangsa (Saptono, 2016).

Kurikulum merupakan salah satu komponen dalam sistem pendidikan dan menjadi bagian penting dari pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan (Syu'aib, 2019). Perubahan kurikulum dan beberapa perubahan penyusunan perangkat pembelajaran membuat pendidik kesulitan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran karena beberapa faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal diantaranya, yaitu sudah terbiasa terpaku dengan buku, pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengembangkan perangkat pembelajaran, dan faktor internalnya, yaitu kurangnya pemahaman tentang perubahan Kurikulum Merdeka, sehingga pendidik harus ekstra berpikir dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang terpadu (Indarwati, 2021).

Dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah yang merupakan kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan satuan pendidikan menengah untuk mencapai kompetensi lulusan, menyarankan bahwa dalam salah satu asas pembelajaran perlu memunculkan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran di dalam kelas (Permendikbud, 2016).

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang begitu pesat. Merebaknya berbagai fitur ataupun platform yang menunjang pembelajaran merupakan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dengan mengkombinasikan strategi mengajar dengan memanfaatkan perkembangan teknologi (Purnasari & Sadewo, 2020). Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan tentunya menjadi sebuah tantangan pendidik untuk berinovasi dan kreatif dalam pembelajaran. Menurut Darmawan dalam Yuniasih et al. (2018) realita yang ada sejumlah guru tidak memiliki kemampuan menggunakan teknologi, ada guru yang tidak memiliki pengetahuan tentang komputer, dan ada guru yang memiliki kemampuan menggunakan komputer tetapi tidak dapat memanfaatkan internet.

Penggunaan internet untuk kegiatan belajar siswa usia 5-24 tahun terus meningkat. Pada tahun 2020 terdapat 59,93% siswa yang menggunakan internet. Angka ini tumbuh pesat dari 33,98% pada tahun 2016. Peningkatan internet terjadi pada semua jenjang pendidikan, terutama SD/ sederajat. Dalam kurun waktu dua tahun, siswa SD yang mengakses internet meningkat menjadi 35,97% pada 2020 dari sebelumnya 16,64% pada 2018. Sementara jenjang pendidikan lain, yakni SMP/ sederajat menjadi 73,4%, SMA/ sederajat 91,01%, dan perguruan tinggi 95,3% (Jayani, 2021).



Gambar 1.1 Grafik Penggunaan Internet di Kalangan Siswa 5-24 Tahun di Indonesia Tahun 2020 (Jayani, 2021)

Sementara itu guru yang mempunyai kualifikasi di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk semua jenjang pendidikan sebesar 10,10%. Pada jenjang pendidikan SD/ sederajat sebesar 6,90%, diikuti SMP/ sederajat sebesar 11,33%, lalu SMA/ sederajat lebih besar yaitu 14,43% (Subdirektorat Statistik Komunikasi dan Teknologi Informasi, 2018).

Dalam proses pembelajaran, sering kita jumpai siswa yang tidak memiliki minat dalam mempelajari suatu materi karena dinilai membosankan. Minat dapat diartikan sebagai keinginan yang kuat terhadap sesuatu yang dimiliki seseorang (Firmansyah, 2015). Dalam pembelajaran seorang siswa yang memiliki minat dalam belajar maka akan berpengaruh dalam kualitas pencapaian hasil belajarnya. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan dan harus sejalan dengan tujuan belajar siswa. Tujuan belajar siswa adalah mencapai perkembangan optimal, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Savira et al., 2023). Dengan begitu, untuk mencapai tujuan pembelajaran ketiga aspek tersebut, siswa yang berperan sebagai subjek yang belajar, sedangkan guru berperan sebagai subjek yang melakukan pembelajaran atau mengajar. Hakikatnya pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/ pengajar dalam membantu siswa/ peserta didik, agar mereka dapat belajar sesuai kebutuhan dan minatnya (Kustandi & Darmawan, 2020).

Penggunaan media juga menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat lebih baik dan sempurna (Kustandi & Darmawan, 2020). Dalam pembelajaran, media dapat digunakan sebagai alat atau perantara komunikasi antara pemberi informasi dengan penerima informasi. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan informasi terkait pembelajaran kepada siswa agar mudah dipahami (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020).

Menurut Saputro dalam Hardiyanti et al. (2022) untuk menghindari pembelajaran yang membosankan maka guru harus pintar dalam memilih dan mengorganisasi materi pelajaran tersebut sedemikian rupa, sehingga merangsang dan menantang peserta didik untuk mempelajarinya. Salah satu cara untuk

mengatasi hal tersebut diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas atau mutu pendidikan.

Menurut Yulianti & Ekohariadi (2020) permainan edukasi bisa digunakan sebagai media pendidikan yang dapat digunakan menjadi alat pembelajaran. Permainan dalam pembelajaran berperan membantu peserta didik lebih konsentrasi, melatih sikap sportif, dan meningkatkan *problem solving* karena di dalam permainan terdapat masalah yang harus diselesaikan dengan cepat dan tepat (Sriwahyuni & Mardono, 2016). Pada dasarnya permainan diciptakan sebagai sarana hiburan tetapi akan lebih baik jika permainan diciptakan sebagai sarana edukasi supaya peserta didik lebih kreatif dalam berpikir serta tidak membuat mereka jenuh dalam belajar (Munzilin, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru prakarya kelas VIII di SMP Negeri 2 Jakarta diperoleh informasi bahwa saat pembelajaran prakarya teknik mengajar yang digunakan guru terbiasa menggunakan metode ceramah. Dalam pemanfaatan media, guru telah menggunakan media berupa power point dan menggunakan buku sebagai sumber bahan ajar. Namun, kelemahan dari media tersebut, yaitu masih belum bisa menarik perhatian peserta didik dalam mempelajari materi produk pangan setengah jadi. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang variatif membuat peserta didik menjadi pasif dan mengakibatkan pembelajaran masih belum maksimal dilakukan dikarenakan masih banyak peserta didik yang tidak berpartisipasi aktif dan semangat dalam pembelajaran prakarya. Selain itu, pada materi produk pangan setengah jadi banyak teori yang harus dikuasai oleh peserta didik dan kurangnya kemampuan fokus peserta didik saat belajar karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Namun, penggunaan smartphone di dalam kelas masih diperbolehkan dengan alasan hanya digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran dan dalam pengawasan guru.

Peneliti juga menyebarkan angket analisis kebutuhan kepada peserta didik kelas VIII G. Dari hasil tersebut diperoleh bahwa sebagian besar dari mereka kurang menyukai pembelajaran prakarya karena membosankan, kurangnya fokus saat pembelajaran, dan kurangnya pemahaman materi yang diajarkan jika hanya melalui metode ceramah karena cenderung monoton. Ketika peneliti bertanya

mengenai penggunaan permainan sebagai media pembelajaran, guru dan sebagian peserta didik menyetujui hal tersebut bisa memberikan semangat dan tidak membuat jenuh dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dalam pembelajaran dibutuhkan suatu media pembelajaran tambahan berupa alat permainan yang dapat membantu peserta didik dalam membangkitkan motivasi belajar, partisipasi aktif, pemahaman teori, dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Media permainan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu permainan Jumanji.

Jumanji adalah permainan papan yang seru untuk dimainkan bersama teman ataupun anggota keluarga. Permainan ini pertama kali dikenalkan oleh sebuah film yang berjudul Jumanji pada tahun 1995. Tata cara memainkan permainan Jumanji hampir mirip dengan permainan papan lainnya seperti monopoli, ludo, dan ular tangga. Persamaannya terletak pada papan permainan yang memiliki petak, terdapat pion, dan dadu. Permainan Jumanji membutuhkan kerja tim. Sebagian besar permainan ini bergantung pada peluang dan seberapa beruntungnya pemain saat melempar dadu. Lalu, di dalam permainan Jumanji terdapat kartu kuis yang berisi soal-soal mengenai materi produk pangan setengah jadi.

Telah banyak permainan Jumanji yang telah dikembangkan menjadi media pembelajaran. Peneliti melakukan pembaharuan berupa kolaborasi penggunaan media fisik dengan media audio visual. Di dalam permainan terdapat kartu kuis yang dapat dipindai dengan memanfaatkan penggunaan smartphone dan aplikasi *QR-Code* yang terhubung menggunakan bantuan internet sehingga menampilkan pertanyaan terkait materi maupun informasi materi secara audio-visual.

Permainan Jumanji Edukasi ini peneliti kembangkan dengan memperhatikan seluruh gaya belajar peserta didik artinya dalam proses pembelajaran tidak hanya siswa yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik namun siswa yang memiliki gaya belajar auditori dapat menikmati pembelajaran dengan media permainan Jumanji Edukasi ini.

Permainan Jumanji Edukasi sesuai untuk peserta didik SMP karena peserta didik di usia SMP berada pada usia remaja awal, dimana mereka sedang berada transisi dari anak-anak ke remaja (dewasa). Pada masa usia tersebut peserta didik cenderung masih suka bermain sambil belajar. Bermain sambil belajar akan

menghasilkan kegiatan belajar lebih menarik dan membantu suasana belajar menjadi lebih menyenangkan (Ulfa & Rozalina, 2019).

Media pembelajaran berbasis permainan Jumanji yang dikembangkan dengan metode penelitian R&D telah dilakukan oleh beberapa peneliti antara lain, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Zuhriyah & Listyaningsih (2019) menunjukkan tingkat kelayakan media dari hasil validasi ahli memperoleh persentase sebesar 84,9% dengan kategori sangat layak. Tingkat kelayakan media berdasarkan tingkat kepraktisan media yang diperoleh dari respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 95,7% dengan kategori sangat layak. Tingkat keefektifan media dari hasil belajar *pretest* dan *posttest*, peserta didik yang memperoleh nilai minimal atau lebih dari KBM sebanyak 10 peserta didik dengan persentase lebih dari 75% atau 83,3% dengan kategori sudah memenuhi kriteria efektif. Dapat disimpulkan bahwa *game* jumanji tiruan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Rohmah & Mulyani (2022) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media *jumantik* mendapat persentase kevalidan media sebesar 90% dengan kategori sangat valid dan kevalidan materi mendapatkan persentase sebesar 87% dengan kategori sangat valid. Dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik, keefektifan media papan permainan *jumantik* memperoleh nilai persentase angket respon peserta didik sebesar 90% dan nilai persentase angket guru sebesar 94% dan 92%. Dapat disimpulkan permainan *Jumantik* pada Pembelajaran tema daerah tempat tinggal subtema 1 kelas IV UPT SDN 25 Gresik memperoleh nilai ketuntasan belajar yang baik dan efektif untuk dipergunakan dalam media pembelajaran. Persamaan penelitian ini terletak pada pengembangan media yang digunakan yaitu media pembelajaran berbasis permainan Jumanji yang dikembangkan dengan metode penelitian *Research and Development*. Dari penelitian terdahulu tersebut didapatkan hasil bahwa penggunaan permainan Jumanji layak digunakan sebagai media pembelajaran. Meskipun permainan Jumanji yang dikembangkan oleh beberapa peneliti tersebut memiliki hasil layak untuk dipakai, peneliti masih menemukan beberapa kekurangan yaitu belum memasukkan unsur teknologi ke dalam permainan. Selain itu pengembangan permainan Jumanji sebagai media pembelajaran prakarya belum pernah dikembangkan. Hal-hal tersebut yang

melatarbelakangi peneliti untuk mengembangkan permainan Jumanji Edukasi sebagai media pembelajaran prakarya pada materi produk pangan setengah jadi.

Harapannya dengan dibuatnya media pembelajaran menggunakan permainan Jumanji Edukasi dapat menarik perhatian peserta didik, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dan peserta didik dapat belajar lebih mandiri pada mata pelajaran Prakarya materi produk pangan setengah jadi. Selain itu, dapat menjadi referensi para guru untuk memanfaatkan media permainan lainnya sebagai media pembelajaran yang layak dipakai.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Selama ini media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada buku dan *power point* saja.
2. Perlunya pengembangan media pembelajaran dalam bentuk permainan yang digunakan dalam mata pelajaran Prakarya.
3. Dalam menerima materi produk pangan setengah jadi peserta didik masih kurang mampu memahami teori sehingga peserta didik tidak maksimal dalam belajar.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Peneliti membatasi penelitian ini pada SMP Negeri 2 Jakarta kelas VIII dan dibatasi pada mata pelajaran Prakarya pada materi produk pangan setengah jadi.

## **1.4 Perumusan Masalah**

Bagaimana pengembangan media pembelajaran permainan Jumanji Edukasi pada materi produk pangan setengah jadi mata pelajaran Prakarya kelas VIII di SMP Negeri 2 Jakarta?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran permainan Jumanji Edukasi pada materi produk pangan setengah jadi mata pelajaran Prakarya kelas VIII di SMP Negeri 2 Jakarta

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

### 1. Secara Teoritis

Pengembangan permainan Jumanji Edukasi dapat menjadi variasi media pembelajaran pada mata pelajaran prakarya dan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pendidikan khususnya ilmu pendidikan prakarya.

### 2. Secara Praktis

- a. Bagi peserta didik, mendapatkan pengalaman belajar interaktif menggunakan media pembelajaran berbasis permainan.
- b. Bagi guru adalah sebagai referensi dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
- c. Bagi Peneliti dapat menambah wawasan tentang cara membangkitkan motivasi belajar peserta didik lebih lanjut serta menjadi referensi terhadap penelitian yang lain.

