

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Thomas Lickona dianggap sebagai pengusungnya saat itu, melalui karyanya yang banyak memukau "*The Return of Character Education*" memberikan kesadaran di dunia pendidikan secara umum tentang konsep Pendidikan Karakter sebagai konsep yang harus digunakan dalam kehidupan ini dan saat itulah awal kebangkitan pendidikan karakter menjadi lebih dikembangkan oleh banyak orang di dunia (Majid & Handayani, 2012: 11). Pendidikan Karakter atau pendidikan watak sejak awal munculnya dalam pendidikan sudah dianggap sebagai hal yang niscaya oleh para ahli. John Dewey misalnya, sebagaimana dikutip oleh Frank G. Goble pada tahun 1916, pernah berkata, "sudah merupakan hal lumrah dalam teori pendidikan bahwa pembentukan watak merupakan tujuan umum pengajaran dan pendidikan budi pekerti di sekolah" (Mu'in, 2011: 297).

Dari berbagai pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran atau pelatihan agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya supaya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, emosional, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pembelajaran tidak berjalan begitu saja, dalam pembelajaran ada

yang dikenal sebagai komponen-komponen pendidikan yang akan menentukan kualitas pendidikan itu sendiri.

Kemajuan teknologi merupakan hal mutlak yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan ini, kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan yang berkembang dengan inovasi yang bermunculan dan diciptakan agar dapat memberikan manfaat positif untuk kehidupan peradaban manusia, (Utami, Kamil, Amin, & Upe, 2018). Berkembangnya teknologi di Indonesia dapat dimanfaatkan pada semua bidang tidak terkecuali dalam dunia pendidikan, dengan kehadiran dan kemajuan teknologi ini telah memberikan peluang dan perluasan interaksi antara guru dengan siswa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi telah memperkaya sumber dan media pembelajaran dalam berbagai bentuk, (Rimawati & Wibowo, 2018).

Pada umumnya selama proses pembelajaran IPA, guru hanya menuntun siswa untuk menghafal materi tanpa memberi kesempatan siswa untuk menggali pemikirannya sendiri dan bereksplorasi. Selain itu, guru lebih banyak menyampaikan materi secara ceramah. Hal demikian menyebabkan siswa tidak kreatif dan bosan terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru. Padahal seharusnya dalam pembelajaran IPA perlu dilakukan kegiatan percobaan untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis siswa. Memerlukan kegiatan percobaan atau pengembangan dalam hal media pembelajarannya. Media yang dilaksanakan guru dalam pembelajaran menggunakan buku siswa, video atau

gambar yang bersumber dari internet. Karakteristik Media Interaktif pada Muatan Pelajaran IPA adalah media yang dikembangkan lebih dari satu media yakni dengan menggabungkan unsur teks, gambar, video, suara, animasi dan interaktivitas. Bersifat interaktifitas yang dimaksud adalah memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.

Menurut Jufriady Hidayat (2018:65), *Microsoft power point* merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Kelebihan dari *Power Poin* yaitu memiliki fitur yang banyak sehingga mampu menghubungkan gambar, suara dan animasi secara bersamaan. Selain itu power poin juga memiliki fitur yang berektensi tinggi, sehingga media bisa tersimpan dalam handphone agar lebih praktis.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 27 januari 2023 yang terjadi di SD Negeri 190 Palembang bahwa di sekolah tersebut menggunakan kurikulum 2013 dan guru hanya menggunakan media pembelajaran yang hanya menggunakan buku tematik saja, Siswa hanya dapat membaca buku tematik dibantu dengan penjaslandari guru tanpa adanya bantuan media pembelajaran yang menarik maka dari media yang digunakan tersebut siswa masih kesulitan memahami materi pelajaran khususnya pelajaran IPA. Hasil dari observasi dengan kepala sekolah mengatakan kurangnya penggunaan media yang diterapkan guru dikarenakan guru-guru yang kurang mengerti cara membuat serta menggunakan media pembelajaran terutama pada bidang IT yang mengakibatkan guru hanya bisa menggunakan media berupa buku tematik saja.

Siswa di kelas V sekolah dasar yang rata-rata berusia 10-11 tahun masuk ke dalam tahap operasional konkret tingkat akhir. Kemampuan berpikirnya sudah logis dan sistematis, mampu memecahkan masalah, mampu menyusun strategi dan mampu menghubungkan. Kemampuan komunikasinya sudah berkembang seiring perkembangan kemampuan berpikirnya sehingga sudah mampu mengungkapkan pemikiran dalam bentuk ungkapan kata yang logis dan sistematis. Berkembangnya kemampuan sosialisasi siswa kelas V yang sudah dipengaruhi oleh teman sebayanya sehingga terbentuklah kelompok-kelompok yang didasari oleh kesamaan-kesamaan tertentu.

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa kelas V berada pada tahap operasional konkret, siswa sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, kecakapan berpikir logisnya terbatas pada benda-benda yang bersifat kongkret, melakukan klarifikasi dan sudah mampu untuk menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan suatu konsep. Oleh karena itu, pendidik perlu mengkombinasikan kegiatan pembelajaran dengan berbagai metode dan menggunakan pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangannya sehingga mampu memberikan pemahaman yang mendalam serta mengembangkan kemampuan berpikirnya.

Pemanfaatan media dalam bidang IT masih terbatas dan belum berkembang, penggunaan media tersebut seputar gambar, video, music, dan power point. Akan tetapi media tersebut masih jarang digunakan. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti akan mengembangkan media yaitu *Game* Edukasi. Tampilan dibuat menarik, yakni disertai dengan

berbagai ilustrasi yang mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran. Berlangsungnya pembelajaran menggunakan media yang inovatif juga memberikan pengalaman yang baru dan menarik untuk siswa.

Penelitian ini bukanlah penelitian pertama yang dilaksanakan, melainkan sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya salah satunya ialah penelitian (Hana, 2016) dengan judul Pengembangan multimedia interaktif mapel IPA untuk siswa kelas V di SDN Kuwaron 1 hasil penelitian menunjukkan Multimedia interaktif IPA untuk kelas V SDN Kuwaron 1.

Berdasarkan masalah di atas, guru perlu berupaya mengembangkan media pembelajaran yang cocok dan tepat yang mendorong pemahaman dan media yang menarik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media yang diharapkan mampu mendorong pemahaman dan minat siswa dalam pembelajaran IPA yaitu dengan penggunaan media pembelajaran *Game Edukasi*.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran melalui penelitian dengan judul **Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Game Edukasi* Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Sifat-Sifat Benda Dan Perubahannya Untuk Kelas V SD**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 190 Palembang.
2. Penggunaan media yang kurang maksimal.
3. Kurangnya pengembangan media yang interaktif terutama dibidang IT.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan media interaktif berbasis game edukasi yang valid, praktis dan efektif.
2. Pengembangan ini hanya berfokus pada mata pelajaran IPA tema 7 (Peristiwa dalam kehidupan) subtema 1 (peristiwa kebangsaan masa penjajahan pada materi IPA mengenai sifat-sifat benda dan perubahannya, materi akan di tampilkan dalam bentuk PPT.
3. subjek penelitian ini ialah siswa kelas VC SD Negeri 190 Palembang.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan Pembatasan masalah diatas, Maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana validitas pengembangan media interaktif berbasis *Game Edukasi* pada mata pelajaran ipa materi sifat-sifat benda dan perubahanya untuk kelas VSD?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media interaktif berbasis *Game Edukasi* pada mata pelajaran ipa materi sifat-sifat benda dan perubahannya untuk kelas V SD ?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan media interaktif berbasis *Game Edukasi* pada mata pelajaran ipa materi sifat-sifat benda dan perubahannya untuk kelas V SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menghasilkan media interaktif berbasis *Game Edukasi* pada mata pelajaran ipa materi sifat-sifat benda dan perubahannya untuk kelas V SD yang valid.
2. Untuk menghasilkan media interaktif berbasis *Game Edukasi* pada mata pelajaran ipa materi sifat-sifat benda dan perubahannya untuk kelas V SD yang praktis.
3. Untuk menghasilkan media interaktif berbasis *Game Edukasi* pada mata pelajaran ipa materi sifat-sifat benda dan perubahannya untuk kelas V SD yang efektif

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat perkembangan ilmu pengetahuan terlebih mengenai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa terlebih pada pelajaran IPA.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi terutama pada pelajaran IPA baik secara efektif maupun efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menjadi bahan pertimbangan guru dalam memilih dan penggunaan media pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Hasil penelitian dapat membantu siswa lebih mudah dalam menerima serta memahami materi pelajaran dan meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pembelajaran ipa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi Peneiti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan atau sumber informasi serta referensi dan acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media interaktif berbasis game edukasi untuk siswa kelas V SD Negeri 190 Palembang, yang terdiri dari :

1. Media interaktif yang dikembangkan adalah berbasis *game* edukasi yang mengacu pada penggunaan teknologi.
2. Media interaktif berbasis edukasi di kembangkan menggunakan power poin atau yang sering dikenal dengan PPT.
3. Media interaktif berbasis *game* edukasi dikembangkan dalam pembelajaran IPA kelas V semester genap dengan tema 7 subtema 1 mengenai materi sifat-sifat benda dan perubahannya.
4. Media interaktif berbasis *game* edukasi memuat gambar,teks,suara dan tampilan pelajaran yang dapat menarik perhatian siswa terhadap materi IPA
5. Media interaktif diisi dengan Bahasa yang mudah dimengerti siswa.
6. Media interaktif berbasis game edukasi ini juga dilengkapi dengan soal Quiz dan soal evaluasi untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi IPA mengenai sifat-sifat benda dan perubahannya.
7. *Game* edukasi yang dikembangkan dihiasi dengan animasi-animasi yang menarik perhatian siswa.

