

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1.Latar Belakang

Belajar adalah cara untuk memperbaiki hidup. Melalui belajar, seseorang dapat memperoleh pengetahuan sebanyak-banyaknya, yang dapat digunakan untuk melakukan sesuatu untuk meningkatkan kehidupan. Belajar bisa dilakukan dimana saja dan dengan cara apa saja. Seseorang diketahui aktif dalam belajar dapat dipengaruhi oleh banyak faktor. Salah satu faktornya adalah motivasi. (Ricardo & Meilani, 2017).

Setiap sekolah tentunya ingin memiliki siswa-siswa dengan minat dan motivasi belajar yang tinggi. Dimana siswa akan mendapatkan pencapaian hasil belajar yang maksimal dan akan memudahkan guru dalam membimbing siswa-siswanya belajar di sekolah. Akan tetapi, konteks ideal seperti itu secara umum jarang terjadi. Kenyataannya, kerap ditemukan di berbagai konteks dimana siswa memiliki motivasi belajar yang rendah dikarenakan faktor-faktor yang ada di sekolah, seperti cara mengajar guru yang membosankan dan media pendukung pembelajaran yang kurang menarik. Jika pada proses pembelajarannya kurang maksimal, siswa-siswa pun tentunya tidak akan mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan keinginan siswa dan juga sekolah. (Palittin et al., 2019)

Salah satu cara terbaik dalam meningkatkan minat belajar adalah dengan memilih media pembelajaran yang tepat. (Dwijayani, 2019). Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan juga dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran pun tentunya tidak boleh asal dalam penggunaannya, atau dalam kata lain seseorang yang menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar harus memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Tidak hanya itu, media pembelajaran pun dapat digunakan oleh pihak sekolah dalam mengukur minat siswa-siswanya dalam

belajar karena media pembelajaran yang menarik dapat membuat siswanya pun tertarik pula untuk belajar. Jika media pembelajaran yang tepat dapat menarik perhatian siswa dalam belajar, maka akan kesempatan siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. (Dwijayani, 2019)

Namun, guru yang tidak memiliki keterampilan dalam membuat media pembelajarannya sendiri akan tetap menggunakan metode mengajar mereka sendiri, tidak hanya itu, ada pula guru yang dapat membuat media pembelajarannya sendiri namun media pembelajaran yang digunakan tidak mampu menarik minat belajar siswa dikarenakan siswa menganggap media yang digunakan terlalu membosankan dan tidak sesuai dengan gaya belajar siswa tersebut dimana siswa pada zaman milenial ini pastinya menggunakan media teknologi yang lebih maju dibandingkan media pembelajaran yang digunakan gurunya. Maka dari itu perlu media pembelajaran yang mudah untuk dioperasikan oleh guru namun tetap mampu menarik perhatian siswa sebagai media yang mampu mengikuti teknologi zaman milenial ini. Yaitu dengan menggunakan *game based learning*. Penggunaan *game* dalam setting pendidikan dan untuk tujuan pembelajaran dan pengembangan bukanlah fenomena baru. Namun, meningkatnya penerimaan permainan digital sebagai hiburan arus utama telah menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana menggunakan prospek permainan digital untuk tujuan pendidikan. Pembahasan *game* dan pembelajaran serta evaluasi dampaknya rumit, karena *game* sebagai istilah umum sangat luas dan tidak ada gunanya tanpa kualifikasi lebih lanjut. (Plass et al., 2015). Maka dari itu perlu adanya batasan yang harus ditetapkan oleh pembuat *game* agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan tema pembelajaran yang diinginkan.

Materi sistem gerak pada manusia yang merupakan materi biologi kelas XI KD 3.5 dan 4.5 yang dimana merupakan materi yang cocok digunakan jikalau ingin diadaptasi untuk media pembelajaran berbasis permainan atau *game based learning*. Materi ini dipilih karena memiliki masalah yang muncul seperti contohnya beberapa siswa yang kesulitan dalam menghafal banyak istilah dalam biologi, tidak hanya itu, tidak banyak ditemukan media pembelajaran yang berkembang untuk materi ini dimana materi sistem gerak

sangat diperlukan pengamatan secara teliti yang bertujuan untuk memudahkan pemahaman siswa dalam memahami materi sistem gerak terutama untuk bioproses yang terdapat pada materi ini . Permainan yang mengedukasi dapat digunakan pada materi ini sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi ini dan juga meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi sistem gerak pada manusia sehingga siswa akan mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan keinginan. (Widayat, W. et. al. 2014)

### **1.2.Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang menjadi pokok bahasan dalam penelitian ini, yaitu: Bagaimana mengembangkan *game based learning* untuk memfasilitasi siswa mempelajari konsep sistem gerak manusia?

### **1.3.Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, dapat dibuat menjadi pertanyaan penelitian, yaitu :

- 1.3.1. Bagaimana tahapan pengembangan *game based learning* untuk memfasilitasi siswa mempelajari konsep sistem gerak manusia ?
- 1.3.2. Bagaimana validitas dari *game based learning* yang dinilai oleh ahli ?
- 1.3.3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap *game based learning* yang dikembangkan ?

### **1.4.Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut : Menghasilkan produk media pembelajaran berupa *game based learning*

Dari tujuan penelitian tersebut, dapat diuraikan lagi menjadi tujuan penelitian khusus, yaitu :

- 1.4.1. Menguraikan tahapan pengembangan *game based learning* untuk memfasilitasi belajar siswa pada konsep sistem gerak.
- 1.4.2. Mendapatkan hasil uji validitas *game based learning* yang dikembangkan berdasarkan aspek tertentu.

- 1.4.3. Mendapatkan hasil respon siswa terhadap *game based learning* pada konsep sistem gerak manusia yang dikembangkan

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat untuk guru, peneliti sendiri, dan bidang pendidikan.

- 1.5.1. Manfaat untuk guru diharapkan penelitian ini dapat berguna untuk dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran dalam membelajarkan materi sistem gerak manusia.
- 1.5.2. Manfaat untuk siswa diharapkan dapat meningkatkan minat belajar melalui penggunaan *based game learning*.
- 1.5.3. Bagi peneliti sendiri, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan ilmu untuk berkontribusi dalam memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru.
- 1.5.4. Bagi peneliti selanjutnya, media *game based learning* dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya untuk mengukur keefektivitas dari *game based learning* ini.

### **1.6. Batasan Masalah**

Batasan dalam penelitian ini adalah :

- 1.6.1. Materi tentang sistem gerak yang disajikan dalam pembelajaran dibatasi pada KD 3.5 dan 4.5 kurikulum darurat Covid 19, yaitu: (3.5) Menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ pada sistem gerak dan mengaitkan dengan bioprosesnya sehingga dapat menjelaskan mekanisme gerak serta gangguan fungsi yang mungkin terjadi pada sistem gerak manusia melalui studi literatur, pengamatan, percobaan, dan simulasi, dan (4.5) Menyajikan karya tentang pemanfaatan teknologi dalam mengatasi gangguan sistem gerak melalui penelusuran dari berbagai sumber informasi.
- 1.6.2. Subjek penelitian ini adalah melalui dosen ahli media pembelajaran sebagai penilai dan validator dan siswa SMA kelas X dan XI MIPA atau peminatan biologi yang diambil secara terbatas berjumlah 6 sampai 30 siswa sebagai peserta.

- 1.6.3. Penggunaan media *Game based learning* yang disajikan hanya dapat diakses pada aplikasi yang dapat di install di *smartphone*.

### **1.7. Struktur Organisasi Skripsi**

Dalam skripsi ini terdapat lima bab yang membahas mengenai penelitian yang dilakukan. Dengan sistematika penulisan yaitu, Bab I Pendahuluan, Bab II Tinjauan Teori, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Temuan dan Pembahasan, dan Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi.

Pada Bab I berisi latar belakang mengenai permasalahan yang akan diteliti, rumusan masalah yang berdasarkan pada latar belakang, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, asumsi penelitian, hipotesis, dan struktur organisasi skripsi.

Pada Bab II menjelaskan mengenai tinjauan Pustaka, konsep, dan teori yang digunakan dalam penelitian ini, uraian yang akan dijelaskan dalam bab II yaitu mengenai Game Based Learning, Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Mata Pelajaran Biologi, Minat Belajar, Hasil Belajar, serta Materi Sistem Alat Gerak Manusia.

Pada Bab III berisi uraian mengenai metode dan desain penelitian yang digunakan dalam pengambilan data, selain itu, pada Bab III berisi partisipan penelitian, definisi operasional, instrument penelitian, uji kelayakan instrument, prosedur penelitian, dan Teknik analisis data yang digunakan.

Pada Bab IV berisi pemaparan hasil penelitian dan pembahasan penelitian. Hasil penelitian yang didapat dari penemuan dan penggabungan data kemudian akan dibahas dan dikaitkan sesuai dengan teori yang terlampir.

Pada Bab V berisi pembahasan mengenai simpulan, implikasi, dan rekomendasi berdasarkan penelitian dan pembahasan pada Bab IV serta dibuatnya kesimpulan yang menjawab rumusan masalah dan pertanyaan penelitian pada Bab I dan juga dari penelitian yang telah dilakukan dibuat pula implikasi dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.