

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan teknologi. Pembelajaran IPA diharapkan bisa menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta pengembangan lebih lanjut dalam penerapan di kehidupan sehari – hari (Surahman dkk., 2015). Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta – fakta, konsep – konsep, atau prinsip – prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, pembelajaran IPA perlulah diberikan kepada siswa dengan cara yang lebih menarik, agar memberikan pengalaman belajar pada siswa dengan memberikan fenomena yang nampak nyata. Untuk membuat materi IPA yang disampaikan nampak nyata, maka dalam pembelajaran diperlukan media.

Media merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk memudahkan dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain media yaitu sesuatu berupa benda yang digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran untuk mempermudah pemahaman kepada siswa (Suparlan, 2020). Media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran (Miftah, 2013). Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Adam & Systra, 2015).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, media pembelajaran merupakan suatu alat baik berupa fisik ataupun teknis yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran adalah media interaktif.

Menurut Cheng (2009) multimedia interaktif atau media interaktif adalah media yang memberikan pembelajaran interaktif dalam bentuk 3D, grafik, suara, video maupun animasi yang dapat menciptakan interaksi. Sedangkan menurut Fikri & Madona (2018) multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi dan menciptakan komunikasi/ interaksi dua arah antara pengguna (manusia/ sebagai *user*/ pengguna produk) dan komputer (*software*/ aplikasi/ produk dalam format file tertentu).

Pada pembelajaran IPA di sekolah dasar penggunaan media pembelajaran interaktif terutama sekolah yang berada di daerah dirasa kurang maksimal. Bahkan ketersediaan media pembelajaran pun sangat terbatas. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas IV SDN Padarek IV yaitu Ibu Mara didapat informasi bahwa di SDN Padarek IV tidak banyak media pembelajaran yang dimiliki, hanya terdapat media pembelajaran mekanik yang sudah rusak. Kemudian penggunaan media di SD ini pun sangat kurang bahkan ada yang tidak pernah menggunakan media sama sekali, hanya menggunakan buku saja untuk menyampaikan materi dikarenakan ketersediaan media yang sangat terbatas. Untuk pembelajaran IPA sendiri guru memberikan penjelasan hanya dengan melalui buku tema dan penugasan. Hal tersebut membuat siswa kesulitan untuk memahami materi IPA terutama pada materi metamorfosis. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa siswa kelas IV di SDN Padarek IV yaitu Siti Balqis, Rinrin, dan Feli mengatakan bahwa IPA merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami karena materinya susah. Kemudian pada saat pembelajaran IPA guru terkadang hanya memerintahkan siswa untuk membaca buku dan memberikan tugas tanpa adanya penjelasan terlebih dahulu. Lalu guru tidak pernah menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran padahal materi yang dijelaskan akan lebih baik jika menggunakan media pembelajaran seperti contoh materi metamorfosis.

Tidak hanya di SDN Padarek IV yang memiliki permasalahan terkait ketersediaan media pembelajaran dan dirasa kurang maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran terutama pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Namun terdapat beberapa sekolah lainnya yang memiliki permasalahan yang sama. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Sinargalih 1, Ibu Uum yang menyatakan bahwa di sekolah tersebut tidak banyak media pembelajaran yang dimiliki hanya terdapat beberapa media pembelajaran mekanik seperti globe dan torso. Namun, media pembelajaran tersebut pun jarang digunakan ketika pembelajaran berlangsung. Guru lebih sering mengajar menggunakan buku saja. Hal ini pun membuat siswa menjadi kesulitan dalam memahami materi terutama materi IPA. Seperti hasil wawancara terhadap beberapa siswa kelas IV SDN Sinargalih 1 yaitu Nadia, Karima, dan Bahrul menyebutkan bahwa selama belajar di sekolah tidak pernah menggunakan media apapun hanya buku saja. Jadi, sangat kesulitan untuk memahami materi apalagi tentang IPA.

Sama halnya dengan kedua sekolah yang telah disebutkan, SDN Kalapadua IV pun memiliki permasalahan yang sama yakni ketersediaan media pembelajaran yang terbatas dan guru tidak pernah memanfaatkan ataupun mengembangkan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas IV SDN Kalapadua IV yakni Ibu Nining didapat informasi bahwa di sekolah tersebut hanya terdapat media pembelajaran torso dan terdapat proyektor. Namun, torso dan proyektor pun jarang bahkan hampir tidak pernah digunakan, terlebih proyektor dikarenakan tidak mengerti cara menggunakannya. Jadi, ketika pembelajaran berlangsung hanya menggunakan buku tema dan buku tambahan terkait materi saja. Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa kelas IV SDN Kalapadua IV yakni Nuri, Devira, dan Merry juga mengatakan bahwa guru tidak pernah menggunakan media ketika menjelaskan materi. Hanya saja siswa pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media ketika ada kakak-kakak dari Kampus Mengajar. Selain itu, tidak pernah menggunakan media sama sekali. Sehingga siswa cukup kesulitan memahami materi terutama materi IPA.

Selain data-data tersebut, didapat pula data dari hasil wawancara terhadap siswa kelas IV SDN Padarek IV bahwa semua siswa kelas IV telah memiliki *gadget* walaupun terdapat beberapa siswa yang *gadget* nya digunakan bersama dengan

orang tua. Sekitar 37,5% siswa telah memiliki *gadget* sendiri dan 62,5% siswa yang *gadget* nya digunakan bersama dengan orang tua. Sama halnya dengan SDN Padarek IV, semua siswa kelas IV SDN Sinargalih 1 pun sudah memiliki *gadget* walaupun beberapa siswa menggunakan *gadget* milik orang tua ataupun kakak. Sekitar 33,3% siswa sudah memiliki *gadget* sendiri dan sisanya milik orang tua atau kakak. Selain itu, semua siswa kelas IV SDN Kalapadua IV pun sudah memiliki *gadget* dan mahir menggunakan *gadget*. Walaupun terdapat beberapa siswa yang menggunakan *gadget* milik orang tua ataupun kakak. Sekitar 60% siswa sudah memiliki *gadget* sendiri dan 40% lagi menggunakan *gadget* milik orang tua atau kakak.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, kebanyakan dari siswa tersebut menggunakan *gadget* untuk bermain *game* baik *game online* ataupun *game offline*. Sekitar lebih dari 50% siswa dari masing-masing sekolah yakni SDN Padarek IV, SDN Sinargalih I, dan SDN Kalapadua IV menggunakan *gadget* untuk bermain *game*. Sisanya siswa menggunakan *gadget* untuk bermain media sosial, belajar, dan lain-lain.

Berdasarkan kondisi yang sudah dipaparkan, peneliti berencana untuk melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi pada mata pelajaran IPA yang difokuskan pada materi metamorfosis yang ada di kelas IV sekolah dasar. Maka judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif ‘Petualangan Metta’ Berbasis *Game* Edukasi Pada Materi Metamorfosis di Kelas IV SD”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran interaktif “Petualangan Metta” berbasis *game* edukasi pada materi metamorfosis di kelas IV SD?
2. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif “Petualangan Metta” berbasis *game* edukasi pada materi metamorfosis di kelas IV SD?

3. Bagaimana respon pengguna mengenai media pembelajaran interaktif “Petualangan Metta” berbasis *game* edukasi pada materi metamorfosis di kelas IV SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dibuat, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancangan media pembelajaran interaktif “Petualangan Metta” berbasis *game* edukasi pada materi metamorfosis di kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif “Petualangan Metta” berbasis *game* edukasi pada materi metamorfosis di kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui respon pengguna mengenai media pembelajaran interaktif “Petualangan Metta” berbasis *game* edukasi pada materi metamorfosis di kelas IV SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Secara Teoritis

Secara teoritis, dijadikan sebagai studi lanjutan yang relevan juga sebagai referensi terkait dengan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi. Kajian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi ini dapat menjadi alternatif dalam penyampaian materi terhadap peserta didik mengenai materi metamorfosis. Media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi pada materi metamorfosis ini dibuat untuk membantu pemahaman konsep siswa serta memperkaya sumber belajar bagi guru dan siswa.

1.4.2 Secara Praktis

1. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat membantu dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA materi metamorfosis. Serta dapat dijadikan alternatif siswa untuk belajar secara mandiri ataupun bersama orang tua di rumah.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini memberikan referensi media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi pada materi metamorfosis untuk membantu memahami siswa terhadap materi serta membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran siswa khususnya siswa kelas 4 pada mata pelajaran IPA materi metamorfosis.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini sebagai sarana untuk mengeksplorasi ilmu yang dimiliki selama studi dengan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi pada pembelajaran IPA khususnya materi metamorfosis.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran mengenai keseluruhan isi dari skripsi dan pembahasannya dijelaskan dalam sistematika sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan, memaparkan terkait latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II Kajian Pustaka, memaparkan terkait landasan teoritis yang menguraikan seluruh kajian literatur yang relevan dengan judul penelitian yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Petualangan Metta” Berbasis *Game* Edukasi Pada Materi Metamorfosis di Kelas IV SD.
3. BAB III Metodologi Penelitian, memaparkan terkait desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan, membahas mengenai temuan dan pembahasan peneliti yang merujuk pada rumusan masalah penelitian.
5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, memaparkan mengenai simpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti serta implikasi dan rekomendasi yang diperuntukan bagi pembaca. Adapun di bagian daftar pustaka adalah kumpulan referensi yang peneliti gunakan sebagai penunjang sumber literatur pada penelitian. Pada bagian akhir terdapat lampiran –

lampiran yang merupakan lembar tambahan berupa berkas – berkas penunjang penelitian serta riwayat hidup peneliti.