

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidik merupakan komponen yang penting dalam menentukan keberhasilan suatu sistem pembelajaran, karena pendidik berhadapan secara langsung dengan peserta didik. Menurut Sanjaya Zainiyati (2017: 16), persepsi se-orang pendidik tentang hakikat pembelajaran akan mempengaruhi bagaimana pemanfaatan media oleh pendidik tersebut. Pendidik yang beranggapan mengajar hanya sebagai proses menyampaikan materi pembelajaran, akan berbeda dengan pendidik yang beranggapan mengajar adalah proses memberikan bantuan atau bimbingan kepada peserta didik.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sesuai dengan pengertian tersebut, maka proses pembelajaran yang terjadi di sekolah merupakan hal yang terpenting karena pembelajaran di sekolah menjadi tolak ukur keberhasilan suatu pendidikan. Pendidikan akan berjalan dengan baik apabila seluruh elemen dalam pendidikan bekerja secara optimal. Guru merupakan pemegang peran utama dalam pembangunan pendidikan, khususnya yang diselenggarakan secara formal di sekolah. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa keberhasilan peserta didik terkait dengan hasil belajar di sekolah ditentukan oleh proses belajar-mengajar yang diajarkan oleh guru. Pendidikan akan berjalan dengan baik apabila guru memiliki kompetensi mengajar yang memadai.

Indonesia merupakan negara yang sangat peduli terhadap pelaksanaan pendidikannya. Berbagai upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah demi keberlangsungan pendidikan menuju yang lebih baik. Pendidikan nasional mempunyai visi terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat

dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Sedangkan misi pendidikan nasional adalah mengupayakan perluasan dan pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan yang bermutu bagi seluruh rakyat Indonesia serta membantu dan memfasilitasi pengembangan potensi anak bangsa secara utuh sejak usia dini sampai akhir hayat dalam rangka mewujudkan masyarakat belajar, meningkatkan kesiapan masukan dan kualitas proses pendidikan untuk mengoptimalkan pembentukan kepribadian yang bermoral. Untuk mewujudkan misi tersebut perlu dilakukan langkah dan strategi diantaranya adalah pelaksanaan program Wajib Belajar.

Menurut hasil survei mengenai sistem pendidikan menengah di dunia pada tahun 2020 yang dikeluarkan oleh PISA (Programme for International Student Assessment), Indonesia menempati posisi yang rendah yakni ke-74 dari 79 negara lainnya. Dengan kata lain, Indonesia berada di posisi ke-6 terendah dibandingkan dengan negara-negara lainnya, banyak faktor yang menjadi penghambat kemajuan pendidikan di Indonesia salah satunya adalah kualitas SDM nya.

Pendidikan sangat penting dalam mempersiapkan manusia agar mampu memelihara dan meningkatkan kualitas hidup sebagai individu bangsa yang bermartabat. Sistem evaluasi, manajemen pendidikan dan yang paling sering disoroti oleh media massa saat ini adalah permasalahan guru, kurikulum, buku teks dan sistem pembelajaran dimana proses belajar mengajar terjadi.

Kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan perlu juga adanya motivasi untuk peserta didik. Media pembelajaran yang menarik dan praktis dapat dijadikan sebagai cara menumbuhkan motivasi peserta didik sehingga semangat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan. Dalam mencapai keberhasilan pada mata pelajaran sangat diperlukan motivasi belajar pada peserta didik. Motivasi merupakan daya dorong pada seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi membuat siswa merasa tergerak untuk melakukan aktivitas pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan Sardiman, bahwasanya motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di

dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar serta menjamin kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai.

Proses pendidikan sekarang yang telah bergeser sesuai dengan perkembangan zaman dan mengalami perubahan pesat dengan memanfaatkan teknologi digital dimana teknologi di manfaatkan untuk kepentingan peningkatan layanan dan kualitas pendidikan. Di abad ke 21 ini, teknologi digital menjadi semakin penting, dan pemicu motivasi peserta didik, Keterampilan menggunakan teknologi digital membantu lebih cepat mendapatkan informasi serta meningkatkan life skills dan membuat pendidik dengan mudah mengembangkan bahan belajar.

Perkembangan teknologi yang semakin maju memacu perkembangan media pembelajaran yang semakin maju pula. Guru bisa memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Guru dapat menciptakan berbagai kegiatan pembelajaran yang variatif dan mengaktifkan peserta didik menggunakan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Peserta didik dapat terbantu memperoleh informasi, inspirasi, keahlian, dan cara berfikir dengan menggunakan media pembelajaran. Peserta didik menganggap pembelajaran konvensional membosankan sehingga diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang berpusat pada peserta didik salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut penggunaan smartphone dan laptop oleh peserta didik dalam kegiatannya sehari-hari merupakan salah satu keuntungan bagi pendidik untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Guru dapat memanfaatkan kemajuan tersebut dengan memanfaatkan beberapa teknologi yang dikembangkan di Indonesia proses pembelajaran. Salah satunya adalah pembelajaran berbasis permainan, pembelajaran ini merupakan media yang dapat membantu siswa memecahkan masalah, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan membuat penilaian dalam pembelajaran proses. Selain itu siswa dapat menerima umpan balik dan merangsang siswa aspek verbal dan visual.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 106832 Suka Mandi Hulu, dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan buku paket, LKS. Hal tersebut guru lebih aktif dari siswa karena dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media tersebut hanya berpusat pada guru saja, sehingga siswa terlihat pasif dan merasa bosan dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal ini mengakibatkan kurangnya pemahaman tentang materi ajar yang disampaikan, siswa kurang berkonsentrasi dalam belajar. Di sisi lain juga berdasarkan observasi penelitian hasil belajar siswa kelas IV juga rendah hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian yang belum mencapai KKTP yang ditetapkan yaitu 75 dan indikator keberhasilannya 70% jumlah siswa mencapai KKTP. Dari 20 siswa 2 siswa mendapat nilai 80,5 siswa mendapat nilai 70,8 siswa mendapat nilai 60, 4 siswa mendapat nilai 50 dan 1 siswa mendapat nilai 40.

Pada abad ke -21 telah tersedia berbagai media-media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi beberapa permasalahan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya ialah media pembelajaran *Digital Game Based Learning*. *Digital Game Based Learning* merupakan metode penggabungan konten Pendidikan ke dalam game dengan tujuan melibatkan siswa. *Digital Game Based Learning* menjadi salah satu cara memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keikutsertaan kolaborasi siswa dalam pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menggunakan *Digital Game Based Learning*. Pembelajaran berbantuan media berbasis teknologi yang seperti ini juga dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Peranan media yaitu sebagai alat bantu guru dalam proses belajar berguna karena dapat menyusun kembali informasi visual ataupun verbal. Sebagai alat bantu mengajar, media juga dapat memberikan pengalaman konkrit kepada siswa, sehingga dapat mempertinggi daya serap dan retensi siswa dalam belajar. Dengan adanya game edukasi ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Game edukasi ini dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena permainan dapat menimbulkan semangat, keaktifan, dan kegembiraan, sehingga minat dan motivasi belajar siswa menjadi tumbuh. (Maulidina et al., 2018) Pada pembelajaran ini siswa dituntut belajar, tetapi dengan pendekatan bermain.

Dengan menggunakan strategi penerapan *Game Based Learning* ini, maka siswa dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, sehingga lebih memudahkan siswa dan memotivasi siswa untuk belajar. Disimpulkan bahwa *Game Based Learning* ini dapat membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran dan menarik perhatian siswa dalam mempelajarinya sehingga akan meningkatkan motivasi belajar yang tinggi. Kedua, *Game Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam belajar. Penerapan *Game Based Learning* ini dapat dimanfaatkan secara langsung oleh siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pemahaman konsep sangat dibutuhkan oleh siswa, sehingga siswa dapat menyelesaikan sebuah masalah yang sering dialami dalam kehidupan nyata dan mampu memecahkan masalah yang dihadapinya dengan baik dan benar. Ketiga, *Game Based Learning* dapat meningkatkan minat dan pemahaman konsep siswa dalam belajar. Penerapan *Game Based Learning* ini mampu meningkatkan minat siswa secara signifikan karena seluruh siswa menyukai kegiatan pembelajaran dengan bermain.

Siswa sangat menyukai pembelajaran dengan bermain, sehingga siswa sangat senang dan termotivasi ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan bantuan Model Pembelajaran *Inquiry* yaitu suatu proses pembelajaran yang didasarkan pada penemuan pengetahuan/konsep melalui proses berpikir secara sistematis menggunakan metode ilmiah. Model ini diterapkan untuk membantu menyelesaikan permasalahan tentang hasil belajar pada mata pelajaran IPAS. Model Pembelajaran *Inquiry* adalah model pembelajaran yang mempersiapkan siswa pada situasi untuk melakukan eksperimen sendiri secara luas agar melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, dan mencari jawabannya sendiri, serta menghubungkan penemuan yang satu dengan penemuan yang lain. *Inquiry* dikembangkan oleh Richard Suchman (2000), mengembangkan model ini untuk mengajarkan proses dari suatu penelitian atau menjelaskan fenomena yang istimewa. Dengan Model Pembelajaran *Inquiry*, dianggap tepat untuk membantu menyelesaikan masalah ini, karena model ini memiliki keunggulan yaitu, menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara seimbang, sehingga

pembelajaran *Inquiry* ini dianggap lebih bermakna untuk media pembelajaran Digital Game Based Learning.

Berdasarkan keterangan diatas, pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *digital game based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan berdasarkan latar belakang ini juga menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul "***Pengaruh Media Pembelajaran Digital Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SDN 106832 Suka Mandi Hulu 2024/2025***".

1.2. Identifikasi Masalah

1. Hasil belajar IPAS peserta didik masih tergolong di bawah KKTP
2. Siswa lebih banyak pasif dalam kegiatan belajar.
3. Kurangnya guru dalam menggunakan media digital dalam pembelajaran.
4. Guru masih banyak menggunakan media pembelajaran LKS.
5. Kurangnya penggunaan media pembelajaran di sekolah

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini hanya dibatasi pada pengaruh Media Pembelajaran Digital *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SDN 106832 Suka Mandi Hulu Tahun Ajaran 2024/2025.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar tanpa menggunakan Media Pembelajaran Digital *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SDN 106832 Suka Mandi Hulu Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan Media Pembelajaran Digital *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SDN 106832 Suka Mandi Hulu Tahun Ajaran 2024/2025?

3. Apakah ada pengaruh penggunaan yang signifikan media pembelajaran *Digital Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SDN 106832 Suka Mandi Hulu Tahun Ajaran 2024/2025?

1.5.Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan Media Pembelajaran *Digital Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SDN 106832 Suka Mandi Hulu Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan Media Pembelajaran *Digital Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SDN 106832 Suka Mandi Hulu Tahun Ajaran 2024/2025.
3. Untuk mengetahui ada pengaruh signifikan hasil belajar siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran *Digital Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SDN 106832 Suka Mandi Hulu Tahun Ajaran 2024/2025.

1.6.Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, di harapkan hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut :

1.Manfaat Teoritis dalam penelitian ini adalah:

- a. Memberikan masukan kepada guru dan calon guru terhadap ranah pendidikan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Sebagai masukan bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran *Digital Game Based Learning* terhadap pembelajaran-pembelajaran yang lain.
- c. Mengembangkan strategi pembelajaran secara kreatif sehingga peserta didik agar lebih aktif di dalam kelas.

2. Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagi guru, akan dapat membantu permasalahan pembelajaran yang mereka hadapi dan menambah wawasan serta keterampilan media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran.
- b. Bagi siswa, akan memperoleh pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dan meningkatkan hasil belajarnya.
- c. Bagi sekolah, akan menjadi bahan masukan dan evaluasi dalam meningkatkan mutu pembelajaran

