

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan berkembangnya teknologi informasi pada saat ini manusia bisa mendapatkan ilmu pengetahuan dan informasi dari berbagai Negara. Sehingga dapat membuka wawasan berfikir manusia. Saat ini teknologi yang terus berkembang adalah *smartphone* yang menggunakan sistem operasi *Android*. Perkembangan yang selaras dengan tuntutan zaman tersebut salah satunya adalah teknologi di bidang pendidikan. Teknologi yang mengalami berbagai macam perubahan baik dari segi metode pembelajaran hingga pada media pembelajaran yang dikembangkan. Perkembangan teknologi di bidang pendidikan pada hakikatnya bertujuan untuk meningkatkan kinerja guru sebagai tenaga pendidik terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran, bukan hal yang baru untuk dibahas lagi oleh seorang guru maupun calon guru dan ini merupakan salah satu perangkat pembelajaran penting yang harus disiapkan oleh seorang guru yang pada prinsipnya bisa memberikan motivasi belajar kepada siswa agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Game* edukasi.

Pada observasi awal yang telah dilakukan oleh penulis di SMA Negeri 1 Telaga, permasalahan dalam proses pembelajaran adalah proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga tidak sesuai dengan kurikulum yang dipakai di sekolah yaitu kurikulum 2013, karena kurikulum 2013 berpusat pada siswa. Dan pada

proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode konvensional dan media yang digunakan seperti papan tulis, spidol, dan buku cetak. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas XI IPS 4, Permasalahan yang muncul adalah kurangnya keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga 60% hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi materi persebaran flora dan fauna belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) dan hanya 40% siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan beberapa pertimbangan seperti kehadiran dan pemasukan tugas, serta 79% siswa belajar hanya pada saat jam pelajaran Geografi saja, 65% lebih menyukai bermain *game* dari pada belajar Geografi dan 61% lebih senang membahas *game* dari pada pelajaran Geografi. Dari permasalahan tersebut 78% siswa puas dengan berapapun nilai yang diperolehnya sehingga membuat siswa tidak termotivasi untuk belajar dan memperbaiki nilainya agar hasil belajar mereka meningkat.

Tidak terpenuhinya nilai hasil belajar yang sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) satu materi dalam satu mata pelajaran dapat mempengaruhi ketuntasan dalam satu kelas, karena tujuan belajar yang terarah dengan jelas yakni menuntaskan setiap materi yang telah ditentukan dan memiliki maksud dan tujuan untuk memahamkan setiap materi kepada seluruh siswa, hal ini harus dilakukan guru karena adanya pemahaman siswa yang keliru dan tidak peduli terhadap tidak tuntasnya satu materi dan siswa merasa akan tetap naik kelas. Keberhasilan proses pembelajaran juga ditentukan oleh efektivitas dalam upaya pencapaian kompetensi belajar dan faktor pemilihan metode dan media pembelajaran yang

tepat dapat menjadikan peserta didik meraih tujuan pembelajaran yang hendak dicapai (Suhada, dkk. 2020)

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis ingin menerapkan *game* edukasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan dipilihnya *game* edukasi sebagai media pembelajaran karena sifatnya yang menantang sehingga siswa dapat belajar, bermain serta memahami materi pembelajaran dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. *Game* dianggap berhasil dalam meningkatkan logika dan pemahaman pemain. Hal tersebut sejalan dengan Davies (Tedjasaputra, 2001) yang menyatakan bahwa permainan dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk melibatkan siswa dalam proses instruksional, karena permainan mampu memotivasi siswa secara aktif. Sehingga penulis merasa perlu menerapkan *game* edukasi berbasis *Android* sebagai media pembelajaran yang inovatif yang bisa dimanfaatkan di dunia pendidikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah *game* edukasi berbasis *Android* pada mata pelajaran Geografi materi persebaran flora dan fauna dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Perlu diadakan batasan masalah dalam penelitian ini agar materi dapat terarah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah :

1. Lokasi penelitian di SMA Negeri 1 Telaga sebagai tempat pengambilan data, materi dan informasi lain yang dibutuhkan.
2. Penelitian ini dibatasi hanya pada mata pelajaran Geografi materi persebaran flora dan fauna di kelas XI IPS 4.
3. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK).
4. Penelitian ini menerapkan *game* edukasi berbasis *Android*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 4 pada materi persebaran flora dan fauna di SMA Negeri 1 Telaga melalui penerapan *game* edukasi berbasis *Android* pada mata pelajaran Geografi.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 4 tentang materi persebaran flora dan fauna melalui media *game* edukasi sehingga lebih menarik dan mudah digunakan sebagai salah satu sumber belajar mandiri siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Siswa, dapat memanfaatkan *game* edukasi ini sebagai salah satu sumber belajar mandiri dalam mempelajari materi persebaran flora dan fauna.

- b. Guru, agar dapat memanfaatkan bahan ajar ini sebagai media dan sumber belajar pada mata pelajaran geografi materi persebaran flora dan fauna.
- c. Sekolah, agar dapat mendukung penerapan media pembelajaran dalam bentuk *game* edukasi yang bisa dijadikan sumber referensi dan sumber belajar bagi siswa. Dan juga dapat dijadikan dasar bagi penerapan-penerapan media pembelajaran lainnya.