

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Ada banyak cara untuk memajukan bangsa Indonesia dari berbagai bidang, termasuk sektor pendidikan. Indonesia merupakan negara berkembang yang kini berkembang dengan cukup efektif dan cepat. Hal yang paling penting dan mendasar bagi masyarakat, terutama bagi generasi penerus bangsa, adalah pendidikan. Agar anak-anak bangsa mampu bersaing di kancah domestik maupun internasional, diperlukan pendidikan yang berkualitas dan mutakhir agar dapat mengikuti perkembangan zaman. UU no 20 tahun 2003 No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, akhlak mulia, pengendalian diri, kepribadian, kekuatan spiritual keagamaan, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Peraturan-peraturan tersebut merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Tugas pokok pendidikan adalah memberikan pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa melalui metode pengajaran yang efektif untuk memastikan proses pembelajaran telah dilaksanakan dengan baik, tujuan pembelajaran itu sendiri merupakan sasaran atau standar pembelajaran yang ingin dicapai, hal ini meliputi keterampilan (psikomotorik), sikap (afektif) dan pemahaman (kognitif).

Siswa harus berpartisipasi aktif dalam proses pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan psikomotorik, kognitif dan afektif mereka. Hal ini dikenal sebagai keaktifan belajar siswa. Siswa harus terlibat secara fisik, intelektual, mental, dan emosional dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang secara langsung melibatkan siswa secara fisik dan mental merupakan contoh keaktifan siswa. Agar dapat belajar dengan baik, siswa harus seaktif mungkin baik secara fisik maupun mental. (Ardana et al., 2022). Aktivitas fisik adalah gerak tubuh dalam melakukan sesuatu seperti bekerja sama, praktik, bermain dan presentasi, sedangkan psikis merupakan aktivitas yang berkaitan dengan kejiwaan seperti

berfikir dalam rangka pendidikan, aktivitas pembelajaran yang dinilai berhasil dan berkualitas jika seluruh atau sebagian penerapan pembelajaran dapat menguji fisik atau psikis maupun keduanya. Hasil belajar sendiri untuk mengetahui hasil perolehan belajar siswa. hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang berupa penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dicapai dalam belajar setelah melakukan kegiatan belajar (Rosalina & Junaidi, 2020).

Hubungan keaktifan belajar dan hasil belajar yang diperoleh siswa adalah, keaktifan yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sangat memberikan dampak positif terhadap hasil pembelajara, siswa yang aktif cenderung dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif, berani bertanya, berani berpendapat sehingga lebih tanggap menerima ilmu, dengan demikian siswa dapat memperoleh prestasi. (Kamaruddin et al., 2023) mengatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara keaktifan belajar siswa dengan hasil belajar. Keaktifan belajar akan memberikan siswa pengalaman nyata dalam membangun pengetahuan peserta didik, yang akan menghasilkan kegiatan belajar yang bermakna dan secara positif mempengaruhi hasil belajar siswa, memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai. (Evitasari & Aulia, 2022).

Keaktifan belajar dan hasil belajar dipengaruhi secara positif oleh penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan bervariasi dengan menghadapkan siswa pada bahan ajar yang relevan dengan studi mereka melalui media pembelajaran. Hal ini membantu siswa menghindari kebosanan dan pembelajaran yang monoton (Novelza & Handican, 2023). Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk guru, sarana dan prasarana, dan materi pembelajaran atau media pembelajaran. Agar pembelajaran siswa berhasil, agar hasil belajar menjadi optimal, dan agar tercipta pembelajaran mandiri yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka semua komponen tersebut harus saling bekerja sama dan mendukung satu sama lain (Mahadiraja & Syamsuarnis, 2020).

Media pembelajaran perlu diperhatikan agar dapat memudahkan guru dalam proses memberikan materi pembelajaran dan memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran, faktor yang menjadikannya penting untuk diperhatikan adalah

perkembangan zaman dan dinamika kurikulum. Perkembangan modernisasi saat ini menuntut transformasi pelaksanaan pendidikan dari yang sebelumnya hanya dilakukan secara konvensional sekarang dapat dilaksanakan secara lebih maju dan modern. Untuk mendorong perubahan yang lebih baik, penerapan kurikulum merdeka di bidang pendidikan memerlukan pembelajaran yang berinovasi sebagai konsep, strategi, dan teknik selalu berinovasi. Tujuan dari Kurikulum Merdeka adalah untuk mendorong pembelajaran yang relevan, menyenangkan, dan bermakna sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan mandiri. Salah satu cara untuk membantu hal ini adalah melalui penggunaan media pendidikan. Proses pembelajaran dapat berjalan sesuai rencana dan optimal berkat tersedianya media pembelajaran (Masfufah et al., 2022).

Berdasarkan hasil pra penelitian melalui observasi, kuisioner dan wawancara yang telah dilakukan terhadap guru dan siswa pada empat Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang ada di Kabupaten Bandung yaitu SMP Telkom, SMP PGRI Buahbatu, SMP Bina Taruna dan SMPN 1 Dayeuhkolot, bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) cukup rendah. Menurut guru, kendala siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas, siswa terkadang tidak fokus terhadap penjelasan guru dikarenakan siswa mengantuk dan kurang fokus pada saat pelajaran dilaksanakan, hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa karena siswa kurang fokus terhadap pembelajaran, terlebih lagi jika pelajaran IPA dilaksanakan pada jam terakhir atau pergantian mata pelajaran dan solusinya harus diberikan *ice breaking*, *stretching* ataupun permainan sederhana agar dapat meningkatkan fokus dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa juga lebih cenderung kinestetik dengan melibatkan pembelajaran yang aktif melibatkan materi yang bukan hanya dapat dilihat tetapi juga dapat digunakan oleh siswa, oleh karena itu dibutuhkannya media pembelajaran yang dapat menunjang keaktifan belajar siswa yang memiliki karakteristik yang sangat bervariasi.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan terhadap siswa, pada saat KBM kendala yang sering dialami adalah kesulitan memahami pembelajaran yang diberikan, kurang fokus terhadap pelaksanaan KBM dan terkadang kesulitan menjawab pertanyaan sehingga menyebabkan hasil belajar siswa rendah dan

melakukan remedial atau tugas tambahan untuk menambah nilai yang masih dibawah strandar KKM. Berdasarkan pengamatan pra penelitian terhadap pelaksanaan pembelajaran IPA dikelas, diketahui bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran seperti buku, papan tulis, HP, proyektor, TV dan menggunakan aplikasi YouTube, kahoot, dan media website, tetapi para siswa masih terlihat tidak fokus terhadap KBM dikelas, terlihat siswa tidak memperhatikan penjelasan guru. Dari hasil pengamatan peran guru, aktivitas siswa dan media pembelajaran juga diketahui bahwasannya peran guru sebagai pendidik sudah dilaksanakan dengan cukup baik tetapi aktivitas siswa pada saat pembelajaran masih kurang aktif, banyak siswa yang tidak fokus terhadap pembelajaran, diketahui juga media pembelajaran yang digunakan belum cukup mendukung keaktifan siswa karena media hanya digunakan oleh guru kurang melibatkan langsung siswa dan desain media yang kurang kreatif. Hasil kuisisioner juga menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai dengan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, bermain, praktik dan desain yang menarik. Oleh sebab itu dibutuhkannya media pembelajaran yang dapat menunjang keaktifan belajar dan hasil belajar siswa.

Gamifikasi merupakan teori strategi dalam menerapkan sebuah konsep yang menggunakan elemen-elemen permainan bukan sebatas konteks bermain saja melainkan ingin mencapai sebuah tujuan. Dalam hal pembelajaran sendiri, gamifikasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan guru untuk menerapkan pembelajaran dengan cara bermain dan belajar, hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang mana keaktifan siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. (Sari & Alfian, 2023) Tujuan dari gamifikasi adalah untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa. Metode ini didasarkan pada gagasan bahwa permainan memiliki kekuatan untuk menimbulkan emosi yang positif seperti pencapaian kegembiraan serta keterlibatan, yang semuanya dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Selain itu, gamifikasi menggunakan konsep psikologis seperti psikologi perilaku dan teori motivasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif. Jenis permainan *board game* dapat dipilih untuk menerapkan teori gamifikasi dalam media pembelajaran, *game board* merupakan permainan yang

menggunakan media persegi yang dapat berupa papan maupun media cetak yang di didesain sesuai dengan kebutuhan dan kegunaan. Elemen dan prinsip gamifikasi ini dapat terlihat jelas dalam media *board game* yang saat ini terus berkembang dalam industri kreatif Indonesia (Putri & Alamin, 2020). Sejalan dengan kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum merdeka yang menerapkan pembelajaran yang berfokus pada siswa atau yang disebut SCL.

Permasalahan yang terjadi di SMP Kabupaten Bandung adalah keaktifan dan hasil belajar siswa yang terbilang rendah. Salah satu penunjang ketuntasan belajar seperti kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa adalah media pembelajaran sebagai penunjang keaktifan dan hasil belajar siswa itu sendiri, selain membantu guru mempermudah menyajikan materi ajar, media pembelajaran juga sangat membantu siswa dalam menerima dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan dengan baik. Kurikulum merdeka yang digunakan saat ini juga menekankan pembelajaran yang aktif, kreatif dan kritis, oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting diperhatikan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran dikelas. Gamifikasi dengan jenis *board game* dapat menjadi solusi terhadap permasalahan keaktifan belajar siswa yang rendah, dengan meningkatkan keaktifan belajar siswa dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini berfokus kepada gamifikasi jenis *board game* sebagai strategi desain media pembelajaran untuk menunjang stimulus keaktifan dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di SMP Kabupaten Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang dihasilkan dari latar belakang yang dikemukakan:

1. Berdasarkan wawancara siswa dan guru IPA, keaktifan dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA masih terbilang rendah.
2. Berdasarkan observasi dan analisis visual, media pembelajaran yang digunakan belum cukup efektif untuk menunjang keaktifan dan hasil belajar siswa.

3. Perlunya pengembangan Strategi Media Pembelajaran dalam upaya menunjang stimulus keaktifan dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di SMP Kabupaten Bandung.

1.3 Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah yang dihasilkan dari identifikasi masalah yang telah dikemukakan, yaitu:

1. Bagaimana analisis media pembelajaran yang menyebabkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di SMP Kabupaten Bandung rendah?
2. Bagaimana strategi desain media pembelajaran melalui gamifikasi jenis *board game* untuk menunjang stimulus keaktifan dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di SMP Kabupaten Bandung?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dihasilkan dari rumusan masalah yang telah dikemukakan, yaitu:

1. Untuk menganalisis media pembelajaran yang menyebabkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di SMP Kabupaten Bandung rendah.
2. Untuk merekomendasi strategi desain media pembelajaran melalui gamifikasi jenis *board game* untuk menunjang stimulus keaktifan dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di SMP Kabupaten Bandung.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Aspek teoritis (keilmuan), memberikan manfaat pengetahuan mengenai teori desain pada media pembelajaran kepada para guru.
2. Aspek praktis (kegunaan), penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam melaksanakan pendidikan dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang keaktifan dan hasil belajar siswa.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan Tesis

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi alasan mendasar mengenai urgensi yang akan dijadikan topik penelitian. Pengambilan data yang dilakukan harus dengan cara kritis dan penuh pertimbangan ilmiah untuk menentukan latar belakang mengenai identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hingga sistematika penulisan laporan tesis itu sendiri.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi mengenai teori-teori yang mendukung dan memudahkan dalam memahami makna-makna yang akan dibawa oleh penelitian ini. Ruang lingkup teori pada penelitian ini mengenai desain media pembelajaran IPA tingkat SMP yang dapat menunjang keaktifan dan hasil belajar siswa.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisi mengenai ruang lingkup pendekatan metode dan teknik yang akan digunakan dalam mengumpulkan data dan menganalisis informasi sesuai dengan kebutuhan dan tujuan dari penelitian ini. Isi dari bab ini membahas mengenai jenis penelitian, teknik sampling, pengumpulan data dan informasi serta analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari metode penelitian menghasilkan pembahasan analisis terperinci yang akan menjadi bahan pertimbangan mengenai hasil yang akan dicapai oleh peneliti, sehingga hasil akhirnya dapat menjadi kesimpulan penelitian.

BAB V Kesimpulan

Berisi ringkasan singkat mengenai hasil analisis penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan pada penelitian ini akan membahas mengenai kualitas dan pengaruh desain media pembelajaran dilihat dari aspek strategi desain media pembelajaran IPA yang dapat menunjang stimulus keaktifan dan hasil belajar siswa SMP Kabupaten Bandung.