

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi atau yang dikenal dengan *ICT (Information and Communication)* pada saat ini bergerak dengan cepat di dunia. Pendidikan menjadi salah satu bidang yang tak luput dari dampak perkembangan *ICT*. Pembelajaran dengan memanfaatkan *ICT* dapat mempermudah para tenaga pengajar ataupun siswanya karena memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar secara interaktif. Teknologi berkembang dari waktu ke waktu sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan sarana pembelajaran. Karena itu, untuk mendapatkan hasil maksimal, maka proses dilakukan dengan optimal dan terorganisir dengan baik. Dalam penyampaian dibutuhkan sebuah sarana agar pesan yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Penggunaan sarana dalam proses pembelajaran dikelas punya peran penting. Sarana pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan. Peranan media dalam proses belajar mengajar sangat membantu guru dalam menunjang tercapainya keberhasilan tujuan pembelajaran. Dengan adanya sarana pembelajaran dapat membantu para siswanya belajar mandiri sesuai dengan kemampuan siswa itu sendiri.

Ini sesuai dengan wawancara yang dilakukan peneliti pada saat berkunjung ke SMP Xaverius Baturaja. Para guru mengalami kendala dalam proses belajarnya. Menurut guru yang mengajar para siswa, yaitu Pak Octa, dalam menyampaikan materi pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional atau hanya berbasis pada buku pelajaran. Serta beberapa siswa yang diwawancarai juga mengatakan mengalami kesulitan jika hanya berfokus pada buku, siswa ingin sesuatu yang baru, agar bisa lebih tertarik dengan belajar IPA. Dengan adanya kemajuan teknologi menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Salah satu bentuk media pembelajaran tersebut berupa permainan.

Game edukasi adalah *game* yang secara khusus mempunyai materi pelajaran dan ditujukan untuk meningkatkan kemampuan pemainnya, sehingga menghasilkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran dikelas seperti perasaan senang sehingga siswa bisa dengan mudahnya memahami materi. (Wibawanto, 2020). Penulis ingin membuat sarana pembelajaran yang berbeda namun tetap digemari anak sekolah. Dengan cara menggabungkan konsep bermain sambil belajar. Seperti yang diketahui secara umum, *game* menjadi salah satu tempat atau media yang disukai oleh anak-anak, karena itu penulis memanfaatkannya sebagai dasar untuk membuat sebuah sarana pembelajaran yang diharapkan bisa dipakai pada saat proses belajar mengajar.

Metode pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. ADDIE sendiri menggambarkan pendekatan sistematis karena tersusun dengan urutan tahapan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar terkait sumber belajar sesuai kebutuhan penggunaannya, dimana meliputi 5 tahapan pengembangan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. ADDIE mempunyai fungsi untuk menjadi pedoman dalam membangun perangkat yang efektif dan dinamis. Menurut (Puspasari, 2019) model ADDIE adalah model yang sering digunakan untuk pengembangan instruksional, model ini bisa digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan seperti, metode pembelajaran, media ataupun bahan ajar. Sehingga sangat tepat dan cocok sekali model ADDIE ini diterapkan pada *Game* edukasi yang dibuat oleh penulis.

Berdasarkan fenomena yang terjadi saat pembelajaran di kelas terkhususnya pada pelajaran ipa kelas VII di SMP Xaverius Baturaja adalah, masih sedikit guru yang menggunakan sarana *game* edukasi untuk membantu mereka dalam memvisualisasikan kepada siswa materi pembelajaran di kelas. Dengan adanya *game* edukasi ini, diharapkan pembelajaran dikelas dapat meningkatkan minat siswa kelas VII dalam belajar ipa di SMP Xaverius Baturaja. Karena itu penulis membuat penyusunan laporan tugas akhir yang berjudul ***“IMPLEMENTASI METODE ADDIE PADA RANCANG BANGUN GAME EDUKASI UNTUK SISWA SMP XAVERIUS GUNA MENARIK MINAT DALAM BELAJAR IPA”***.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diketahui, yaitu :

1. Proses pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional seperti buku cetak. Membuat siswa bosan dan menurunnya minat belajar.
2. Dibutuhkannya sarana berbasis multimedia untuk meningkatkan minat belajar sehingga siswa tidak bosan dengan sistem pembelajaran yang ada.

Maka perumusan masalah yang diambil adalah, bagaimana merancang dan membangun pembelajaran berupa *game* yang menyenangkan serta bisa meningkatkan minat siswa kelas VII dalam belajar materi ipa dan membantu guru dalam memberikan materi belajar.

1.3 Batasan masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian penting dilakukan agar menciptakan hasil yang optimal. Maka batasan masalah yang ada :

1. Sarana pembelajaran dalam bentuk *game* edukasi *puzzle* dan dibuat dengan menggunakan aplikasi *software Adobe Animate*.
2. *Game* edukasi ini dibuat dengan menggunakan metode (ADDIE)
3. Materi yang dibahas pada *game* edukasi ini berupa materi pembelajaran ipa dasar bab 2 tentang perubahan wujud zat untuk siswa kelas VII di SMP Xaverius Baturaja

1.4 Tujuan

Berdasarkan uraian tersebut, maka tujuan dari penyusunan laporan Tugas Akhir ini sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan minat dalam belajar siswa kelas VII di SMP Xaverius terhadap mata pelajaran IPA dan membantu guru menjelaskan materi belajar.
2. Untuk membuat sarana pembelajaran alternatif berupa *game* edukasi berbentuk *game puzzle* pada mata pelajaran IPA dasar kelas VII di SMP Xaverius Baturaja

1.5 Manfaat

Manfaat dari penelitian adalah hasil yang diharapkan ketika penelitian telah selesai dilakukan. Adapun manfaatnya :

1. Menjadikan sarana pembelajaran yang dapat memudahkan para guru menyampaikan materi pembelajaran ipa perubahan wujud zat untuk siswa kelas VII SMP Xaverius Baturaja.
2. Dapat membantu siswa kelas VII dalam memahami materi ajar yang diberikan oleh guru saat belajar mata pembelajaran ipa. Serta, dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi para siswa dimanapun dan kapanpun.