

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan individu yang utama, dengan adanya pendidikan, setiap individu dapat mengalami perubahan yang lebih baik. pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan. Namun, diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan, dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan. Usaha yang dilakukan guna mewujudkan keinginan tersebut yaitu melalui proses belajar.

Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Definisi dari Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata ‘didik’ serta mendapatkan imbuhan ‘pe’ dan akhiran ‘an’, sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing. Dapat didefinisi pengajaran ialah sebuah cara perubahan etika serta prilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka memantapkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan.

Menurut Pristiwanti (2022:7911) Pendidikan merupakan adalah sebuah proses humanisme yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bias menghormati hak asasi setiap manusia. Murid dengan kata lain siswa bagaimanapun bukan sebuah manusia mesin yang dapat diatur sekehendaknya, melainkan mereka adalah generasi yang perlu kita bantu dan memberi kepedulian dalam setiap reaksi perubahannya menuju pendewasaan supaya dapat membentuk insan yang swantrata, berpikir kritis serta memiliki sikap akhlak yang baik. Untuk itu pendidikan tidak saja membentuk insan yang berbeda dengan sosok lainnya yang dapat beraktifitas menyantap dan meneguk, berpakaian serta memiliki rumah untuk tinggal hidup, ihwal inilah disebut dengan istilah memanusiakan manusia.

Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan, pendidikan bukan semata-mata sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju ke tingkat kedewasaannya. Pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap peserta didik untuk dapat membuat mereka mengerti, paham, dan lebih dewasa serta mampu membuat lebih kritis dalam berpikir.

Belajar merupakan sesuatu hal yang mutlak bagi seluruh orang yang harus dipenuhi. Setiap orang memiliki kewajiban buat menerima ataupun

memberikan informasi, baik berita secara pribadi atau informasi secara tidak eksklusif. Otodidak juga dapat dikatakan perubahan perilaku, pengetahuan serta keterampilan secara individu. Setiap proses belajar mengajar mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Tujuan itu akan tercapai jika ada kerja sama antara beberapa komponen antara pengajar, siswa, materi pelajaran metode, media, evaluasi serta proses belajar mengajar. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar guru wajib berusaha menempuh berbagai cara demi tercapainya tujuan pendidikan. Tujuan pembelajaran akan dicapai dengan baik bila pembelajaran yang dilaksanakan dapat mencapai keberhasilan pembelajaran. Kualitas serta keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan serta ketepatan guru dalam menentukan dan memakai media pembelajaran

Kesulitan belajar adalah suatu gangguan dalam satu atau lebih proses psikologis yang mencakup pemahaman dan penggunaan bahasa ujaran atau tulisan. Gangguan tersebut mungkin menampakkan diri dalam bentuk kesulitan mendengarkan, berpikir, berbicara, membaca, menulis, mengeja, atau berhitung. Batasan tersebut mencakup kondisi-kondisi seperti gangguan perseptual, luka pada otak, disleksia, dan afasia perkembangan. Batasan tersebut tidak mencakup anak-anak yang memiliki masalah belajar yang penyebab utamanya berasal dari adanya hambatan dalam penglihatan, pendengaran, atau motorik, hambatan karena tunagrahita, karena gangguan emosional, atau karena kemiskinan lingkungan, budaya, atau ekonomi.

Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo (2017) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan impian yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta bahkan membawa pengaruh-imbasi psikologis terhadap pelajar. Pengertian media pembelajaran berdasarkan Lathuheru (2013) menyatakan, “media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses hubungan komunikasi edukasi antara pengajar serta peserta didik bisa berlangsung secara sempurna guna serta berdaya guna”. kemudian menurut Brown (2013) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang dalam aktivitas pembelajaran bisa mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. kemudian Iwan (2017) menyatakan secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran merupakan memperlancar hubungan antara pembelajar menggunakan pelajar sebagai akibatnya aktivitas pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Hal tadi jua sesuai dengan fungsi media pembelajaran dari Sadiman (2016) bahwa media berfungsi buat memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu bersifat verbalisistis, serta mengatasi keterbatasan ruang, saat dan daya indra.

Penggunaan media pendidikan secara sempurna dan bervariasi bisa mengatasi sifat pasif siswa. Adanya media pembelajaran, guru sebagai terbantu waktu melakukan penyampaian materi serta siswa menjadi terbantu dalam melakukan pemahaman materi. sebagai akibatnya, materi yang disampaikan sang guru bisa diterima dengan mudah (Tafonao, 2018). Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pedagogi akan sangat

membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada ketika itu . Selain itu, Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu pelajar menyerap materi pelajaran lebih mendalam serta utuh. Hal tadi dapat dilakukan dengan aktivitas melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman pelajar pasti akan lebih baik . Oleh karena itu, media pembelajaran bisa menaikkan kualitas yang akan terjadi belajar peserta didik (Iwan, 2017).

Menurut (Nurgiansah & Sukmawati, 2020) Media Pembelajaran yang merupakan alat valid juga membantu dalam proses belajar mengajar. Jelaskan maksud dari pesan tersebut atau informasi yang ditransmisikan sedemikian rupa mencapai tujuan pembelajaran direncanakan. Sedang berlangsung Saat pembelajaran, guru sangat diharapkan dapat membuat media Belajar yang bisa menciptakan minat serta semangat belajar para siswa.

Di era kemajuan teknologi seperti sekarang, tentu saja ada banyak tantangan saat ini yang harus dihadapi guru. Pengaruh negatif perkembangan teknologi telah terjadi dampak besar minat dan antusiasme siswa ke sekolah dan belajar. Karena, Kreativitas dan strategi guru dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang menarik bagi siswa sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran terencana. Inovasi pembelajaran ini bertujuan untuk: menciptakan suasana belajar lucu sehingga dapat mengurangi siswa bosan dan menunggu dapat meningkatkan keinginan untuk belajar mempelajari mata pelajaran ipas dengan model pembelajaran yang monoton seperti

membaca, menulis, dan menghafal. Dengan bantuan permainan tebak-tebakan, guru dapat melakukan hal yang sama melihat dan mengukur berapa lama pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki setiap siswanya.

Penggunaan media pendidikan secara sempurna dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif murid. Adanya media pembelajaran, pengajar menjadi terbantu saat melakukan penyampaian materi serta siswa menjadi terbantu dalam melakukan pemahaman materi. sebagai akibatnya, materi yang disampaikan sang pengajar bisa diterima menggunakan praktis (Tafonao, 2018).

Penggunaan media pembelajaran di orientasi pengajaran, akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran serta penyampaian pesan serta isi pelajaran di saat itu . Selain itu, Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, namun juga membantu pelajar menyerap bahan ajar lebih mendalam serta utuh. Hal tadi bisa dilakukan dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman pelajar sempurna akan lebih baik (Iwan, 2017). Oleh karena itu, media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa (Iwan, 2017) dari Sudjana (2017) “akibat belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sehabis beliau mendapatkan pengalaman belajar”. sesuai pendapat Raharja bahwa” yang akan terjadi belajar yang bermutu hanya mungkin bisa dicapai melalui proses belajar bermutu. Bila proses belajar tidak optimal sangat sulit dibutuhkan terjadinya hasil belajar yang optimal pula. Pendekatan belajar serta taktik melaksanakan

pendekatan serta metode belajar termasuk faktor-faktor yang turut memilih keberhasilan belajar” (Husna, 2014).

Berdasarkan hasil praobservasi terhadap guru dan siswa yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SD Negeri 07 Sungai Lais dan SD Negeri 11 Sungai Maram, pada tanggal 14 Maret 2025 dan 26 Mei 2025. Terdapat berbagai macam permasalahan yaitu kebanyakan siswa kurang aktif di dalam kelas saat pelajaran berlangsung, banyak siswa yang pasif dan kurang memperhatikan guru, saat guru menjelaskan materi, kurangnya media pembelajaran yang inovatif, yang mempengaruhi menurunnya minat belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa belum optimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan *Game* Tebak Kara (Kata Rahasia) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aku dan Kebutuhanku Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 11 Sungai Maram Tahun Ajaran 2024/2025”.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang dapat dirumuskan masalah umum dan masalah khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah Umum

Pertanyaan umum ditulis untuk menspesifikasikan masalah yang akan dibahas dalam karangan karya ilmiah. Berdasarkan latar belakang yang sudah dibahas maka pertanyaan umum dalam penelitian ini adalah Pengembangan *Game* Tebak Kara (kata rahasia) Untuk Meningkatkan

Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aku dan Kebutuhanku Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 11 Sungai Maram Tahun Ajaran 2024/2025 ?

2. Rumusan Masalah Khusus

- a. Bagaimana Pengembangan *Game* Tebak Kara (kata rahasia) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aku dan Kebutuhanku Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 11 Sungai Maram Tahun Ajaran 2024/2025?
- b. Bagaimana Efektivitas Pengembangan *Game* Tebak Kara (kata rahasia) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aku dan Kebutuhanku Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 11 Sungai Maram Tahun Ajaran 2024/2025?
- c. Bagaimana Kepraktisan Hasil Belajar Siswa Dalam Pengembangan *Game* Tebak Kara (kata rahasia) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aku dan Kebutuhanku Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 11 Sungai Maram Tahun Ajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian, maka tujuan umum dan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan *Game* Tebak Kata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fungsi Aku dan Kebutuhanku Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 11 Sungai Maram Tahun Ajaran 2024/2025?

2. Tujuan Penelitian Khusus

- a. Mengetahui Pengembangan *Game* Tebak Kara (kata rahasia) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aku dan Kebutuhanku Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 11 Sungai Maram Tahun Ajaran 2024/2025?
- b. Mengetahui Efektivitas Pengembangan *Game* Tebak Kara (kata rahasia) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aku dan Kebutuhanku Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 11 Sungai Maram Tahun Ajaran 2024/2025?
- c. Mengetahui Kepraktisan Hasil Belajar Siswa dalam Pengembangan *Game* Tebak Kara (kata rahasia) Pada Materi Aku dan Kebutuhanku Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 11 Sungai Maram Tahun Ajaran 2024/2025?

D. Manfaat Penelitian

Kegiatan penelitian yang dilakukan hendaknya memberikan manfaat dan kegunaan baik bagi peneliti maupun bagi kalangan umum. Manfaat penelitian di bagi menjadi dua yaitu teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dasar, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukatif. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya kajian ilmiah terkait penerapan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif dalam pembelajaran mata

pelajaran IPAS, terutama pada tema Aku dan Kebutuhanku. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru bagi siswa dalam mengetahui tentang media *game* tebak kata (kata rahasia) terhadap proses pembelajaran yang akan berlangsung serta dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa mengenai kebutuhan.

b. Bagi Guru

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk memudahkan guru menyampaikan materi yang berkaitan dengan kebutuhan.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru dan sebagai bahan masukan dalam membuat kebijakan dan melakukan kerja sama dengan tenaga pendidik untuk mengetahui pengembangan media terhadap proses pembelajaran.

d. Bagi Lembaga

Bagi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Persada Khatulistiwa Sintang diharapkan dapat digunakan

sebagai referensi dalam meningkatkan perkembangan pendidikan di kampus.

e. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan pengalaman tentang pengembangan media *game* tebak kara (kata rahasia) khususnya berkaitan dengan materi aku dan kebutuhanku dalam proses pembelajaran.

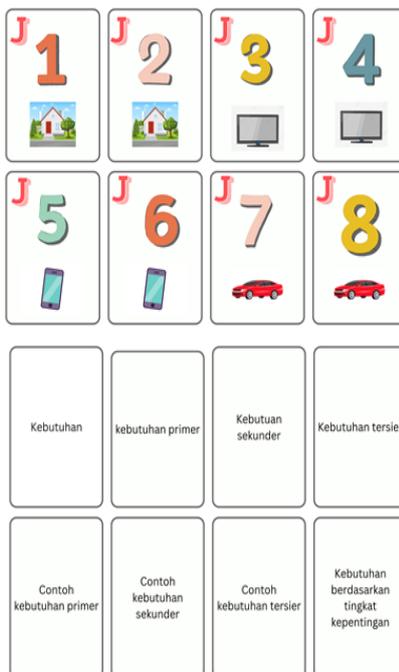
E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan adalah *game* tebak kara (kata rahasia) bagi siswa kelas IV melatih kerja sama peserta didik dalam suatu kelompok, permainan ini juga melatih daya ingat dan juga pemahaman peserta didik mengenai materi yang pernah di ajarkan oleh guru. Lewat permainan tebak kata juga guru bisa melihat dan mengukur sejauh mana pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki setiap siswanya.

1. Spesifikasi Teknis

Spesifikasi dalam media pembelajaran ini terdiri atas beberapa bagian sebagai berikut:

- a. Nama Media : *Game* Tebak Kara (Kata Rahasia)
- b. Media *game* yang di kembangkan terdiri atas

No	Nama	Spesifikasi	Gambar								
1	Kartu Pertanyaan	Ukuran 7 x 10 cm	 <p>The grid contains 8 cards labeled P1 to P8. Each card has a number, an icon, a short description of a need, and a list of examples.</p> <table border="1"> <tr> <td>P1 1 House icon segala sesuatu yang diperlukan manusia untuk mempertahankan hidup</td> <td>P2 2 House icon Kebutuhan paling mendasar/pokok dan harus di penuhi</td> <td>P3 3 TV icon Kebutuhan yang membantu meningkatkan kenyamanan hidup setelah kebutuhan primer terpenuhi</td> <td>P4 4 TV icon kebutuhan barang mewah untuk memperlihatkan jenjang sosial seseorang</td> </tr> <tr> <td>P5 5 Phone icon Makanan, minuman, pakayan, dan tempat tinggal</td> <td>P6 6 Phone icon Alat komunikasi (HP, komputer) Alat transportasi (sepeda, motor)</td> <td>P7 7 Car icon Mobil sport Pernhiasan mahal Rumah mewah</td> <td>P8 8 Car icon Primer, Sekunder, dan Tersier</td> </tr> </table>	P1 1 House icon segala sesuatu yang diperlukan manusia untuk mempertahankan hidup	P2 2 House icon Kebutuhan paling mendasar/pokok dan harus di penuhi	P3 3 TV icon Kebutuhan yang membantu meningkatkan kenyamanan hidup setelah kebutuhan primer terpenuhi	P4 4 TV icon kebutuhan barang mewah untuk memperlihatkan jenjang sosial seseorang	P5 5 Phone icon Makanan, minuman, pakayan, dan tempat tinggal	P6 6 Phone icon Alat komunikasi (HP, komputer) Alat transportasi (sepeda, motor)	P7 7 Car icon Mobil sport Pernhiasan mahal Rumah mewah	P8 8 Car icon Primer, Sekunder, dan Tersier
P1 1 House icon segala sesuatu yang diperlukan manusia untuk mempertahankan hidup	P2 2 House icon Kebutuhan paling mendasar/pokok dan harus di penuhi	P3 3 TV icon Kebutuhan yang membantu meningkatkan kenyamanan hidup setelah kebutuhan primer terpenuhi	P4 4 TV icon kebutuhan barang mewah untuk memperlihatkan jenjang sosial seseorang								
P5 5 Phone icon Makanan, minuman, pakayan, dan tempat tinggal	P6 6 Phone icon Alat komunikasi (HP, komputer) Alat transportasi (sepeda, motor)	P7 7 Car icon Mobil sport Pernhiasan mahal Rumah mewah	P8 8 Car icon Primer, Sekunder, dan Tersier								
2	Kartu Jawaban	Ukuran 7 x 10 cm	 <p>The grid contains 8 cards labeled J1 to J8. Each card has a number, an icon, and a description of a need level with examples.</p> <table border="1"> <tr> <td>J1 1 House icon Kebutuhan</td> <td>J2 2 House icon kebutuhan primer</td> <td>J3 3 TV icon Kebutuan sekunder</td> <td>J4 4 TV icon Kebutuhan tersier</td> </tr> <tr> <td>J5 5 Phone icon Contoh kebutuhan primer</td> <td>J6 6 Phone icon Contoh kebutuhan sekunder</td> <td>J7 7 Car icon Contoh kebutuhan tersier</td> <td>J8 8 Car icon Kebutuhan berdasarkan tingkat kepentingan</td> </tr> </table>	J1 1 House icon Kebutuhan	J2 2 House icon kebutuhan primer	J3 3 TV icon Kebutuan sekunder	J4 4 TV icon Kebutuhan tersier	J5 5 Phone icon Contoh kebutuhan primer	J6 6 Phone icon Contoh kebutuhan sekunder	J7 7 Car icon Contoh kebutuhan tersier	J8 8 Car icon Kebutuhan berdasarkan tingkat kepentingan
J1 1 House icon Kebutuhan	J2 2 House icon kebutuhan primer	J3 3 TV icon Kebutuan sekunder	J4 4 TV icon Kebutuhan tersier								
J5 5 Phone icon Contoh kebutuhan primer	J6 6 Phone icon Contoh kebutuhan sekunder	J7 7 Car icon Contoh kebutuhan tersier	J8 8 Car icon Kebutuhan berdasarkan tingkat kepentingan								

Gambar. 1.1 Spesifikasi *Game* Tebak Kara

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi:

- a. Dosen pembimbing memahami standar mutu media pembelajaran ini dengan baik.
- b. Minat dan Partisipasi Siswa dapat tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam penggunaan *game* edukatif ini.
- c. Guru dan siswa mempunyai pemahaman yang sama mengenai kualitas dari media pembelajaran ini.
- d. Pada media pembelajaran ini mencakup pertanyaan yang berkaitan dengan materi aku dan kebutuhanku sesuai dengan ATP.

2. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Produk media pembelajaran ini tergantung dari kualitas yang dikembangkan.
- b. Implementasi produk dibatasi pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- c. Produk yang dikembangkan hanya berbentuk media permainan/*game*