

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi perlahan-lahan telah menyentuh setiap sendi kehidupan. Di era sekarang masyarakat sudah tidak asing lagi dengan teknologi. Bahkan banyak orang yang menggunakan teknologi sebagai alat penunjang kehidupan. Hal ini terlihat dari penggunaan teknologi pada bidang kesehatan, sosial, budaya dan lain-lain. Kemajuan teknologi saat ini tidak lepas dari kedudukan pendidikan sebab pendidikan merupakan dasar untuk mendapatkan ilmu pengetahuan.¹ Pendidikan mempunyai peran yang sangat besar dalam pembangunan negara. Memasuki Abad ke 21 dunia pendidikan tidak dapat dipisahkan oleh ilmu pengetahuan dan teknologi. Bagi bangsa Indonesia, yang kita alami sekarang yaitu adanya ketertinggalan di dalam mutu pendidikan dimana sekarang pendidikan dianggap menjadi penopang dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.²

Seiring perkembangan zaman, proses pembelajaran saat ini memerlukan strategi pengajaran baru untuk terus meningkatkan motivasi belajar siswa. Kita ketahui bersama bahwa saat ini banyak lembaga pendidikan yang melakukan proses pembelajaran masih menggunakan penyampaian materi yang lama. Banyak orang yang mengukur keberhasilan suatu pembelajaran dilihat hanya dari segi hasil. Kita ketahui bersama bahwa pembelajaran yang baik harus mencakup beberapa aspek, yaitu aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik. Apabila seluruh aspek tersebut diperhatikan maka akan tercipta pembelajaran yang aktif dan efektif. Pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa aktif dalam pembelajaran baik itu mengobservasi, membandingkan,

¹ Yuliyanto, Ary. 2020. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar*. Jurnal IT-EDU. Volume 05 Nomor 01. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2023.

² Mawarni, Irma. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Di Smpn 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa*. Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan program Studi.

menemukan persamaan dan perbedaan yang ditemukan, guru menyediakan materi sebagai fokus berfikir dan berinteraksi dalam pembelajaran, guru secara aktif berperan dalam mengarahkan dan berperan sebagai fasilitator, guru menggunakan teknik yang bervariasi.

Guru saat ini dituntut untuk menguasai teknologi dalam menunjang pembelajarannya. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang memudahkan guru dalam menyampaikan instruksi maupun informasi kepada siswa dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran mampu menyesuaikan dengan kebutuhan siswa selama kegiatan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan belajar mengajar. Oleh karena itu, guru diharapkan menguasai tidak hanya ilmu pengetahuan saja namun juga teknologi untuk terus berupaya dan berinovasi dalam media pembelajaran.³

Bermain *game* kerap dituding membawa dampak buruk bagi anak. Padahal, permainan mempunyai efek dan manfaat positif bagi anak, antara lain memungkinkan anak memahami teknologi komputer, belajar mengikuti instruksi dan aturan, melatih pemecahan masalah dan logika, melatih keterampilan motorik dan spasial, menjalin komunikasi orang tua-anak saat bermain, serta memberikan hiburan. Permainan juga dapat digunakan sebagai terapi terapeutik. Pendidikan adalah proses dimana seseorang menemukan jati dirinya, dilakukan melalui pengamatan dan pembelajaran, yang kemudian mengarah pada tindakan dan perilaku. Pendidikan sebenarnya tidak jauh berbeda dengan pembelajaran yang dikembangkan oleh behaviorisme dalam psikologi. Namun kata tersebut sering kali diartikan dan dipahami dengan arti yang berbeda dengan belajar yang artinya belajar. Dan kata ini sering digunakan pendekatan pendidikan yang tentu maknanya lebih dari sekedar belajar.⁴

³Nuraini, Alfia. 2023. *Penggunaan Media Game Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas X Di Sma N 1 Nguntoronadi Wonogiri*. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.

⁴ Putra, Dian Wahyu, dkk, 2016, "Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Informatika*. Vol.1, No.1 di akses pada tanggal 26 Agustus 2023.

Bridge Builder adalah permainan konstruksi gratis, dimana game ini harus membangun jembatan. Dalam simulator pembangunan jembatan online ini dapat dikaitkan dengan materi pembelajaran IPA yakni pada materi Kesetimbangan. Dalam simulator pembangunan jembatan ini kita dapat mencoba menjadi seorang Arsitek. Dimana seorang arsitek ini menggunakan anggaran yang di rancang untuk pembuatan jembatan yang aman dan cukup stabil untuk memungkinkan Truk bermuatan penuh untuk melewatinya. Gambar garis dan menghubungkan gasir satu dengan yang lainnya sehingga bisa membentuk jembatan yang kokoh. Merancang Konstruksi seperti itu tidaklah mudah, arsitek harus berhati-hati dalam menempatkan balok penyangga sepadat mungkin untuk menciptakan sesuatu yang aman.⁵

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh guru IPA motivasi belajar IPA di SMK N 1 Kunduran didapatkan kurang maksimal, sebagian dari siswa ada yang masih belum mencapai nilai standar ketuntasan. Karena proses pembelajaran yang monoton mengakibatkan siswa mengalami kejenuhan, bosan, dan kemudian mengurangi perhatiannya terhadap materi yang guru sampaikan sehingga saat proses pembelajaran, beberapa siswa tampak kurang memperhatikan, ada pula yang bermain, berbicara pada temannya, beraktifitas sendiri sehingga kurang konsentrasi dengan penjelasan yang disampaikan guru. Masih banyak guru yang hanya menggunakan buku IPA sebagai sumber belajar.⁶

Pemanfaatan media belum maksimal dan aktivitas yang dilakukan siswa hanya membaca, menulis dan mendengarkan materi yang diajarkan guru sehingga membuat motivasi belajar siswa menurun dan menyebabkan rendahnya semangat belajar IPA. Konsep-konsep ilmiah yang disajikan dengan cara tradisional tidak dapat dipahami atau dipahami oleh siswa. Materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sulit diterima oleh siswa. Sehingga pada saat ujian membuat siswa tidak bisa menjawab pertanyaan dan siswa mendapatkan nilai yang tidak memuaskan. Hal ini sangat disayangkan

⁵ <https://www.silvergames.com/en/bridge-builder> diakses pada tanggal 23 Oktober 2023.

⁶ Sri Iswati, Wawancara dengan guru IPA di SMK N 1 Kunduran, dilakukan pada tanggal 09 Oktober 2023.

mengingat SMK N 1 Kunduran mempunyai fasilitas yang memadai seperti ruang komputer dan siswa dapat menggunakan HP di sekolah. Namun selama ini pemanfaatan media di gital untuk pembelajaran hanya digunakan pada saat pembelajaran komputer dan belum digunakan pada ilmu lainnya. Berdasarkan hasil pengamatan pada siswa SMK N 1 Kunduran, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul: "**Pengaruh Penggunaan Media *Game Bridge Builder* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Kesetimbangan Kelas X di SMK N 1 Kunduran**"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media *game bride builder* terhadap motivasi belajar siswa pada materi kesetimbangan kelas X di SMK N 1 Kunduran?
2. Seberapa besar motivasi belajar siswa setelah penggunaan media *game bridge builder* pada materi kesetimbangan kelas X di SMK N 1 Kunduran?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game bridge builder* terhadap motivasi belajar siswa pada materi kesetimbangan kelas X di SMK N 1 Kunduran
- 2 Untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar siswa setelah penggunaan media *game bridge builder* pada materi kesetimbangan kelas X di SMK N 1 Kunduran.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi peneliti
Peneliti melakukan penelitian ini agar menjadi suatu pengalaman yang akan menjadi bekal sebelum menjadi seorang guru.
2. Manfaat bagi siswa
Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar

3. Manfaat bagi guru
Hasil penelitian ini nantinya agar dapat dijadikan sebagai tolak ukur guru dalam menggunakan media belajar IPA dan agar tidak terpaku dengan bahan ajar yang umum.
4. Manfaat bagi sekolah
Bagi sekolah dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar khususnya dalam mata pelajaran IPA dengan melatih guru dan siswa dengan menggunakan media *game bridge builder*

E. Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang penyajian laporan skripsi ini menggunakan sistematika penelitian sebagai berikut:

1. Bagian Awal Skripsi

Halaman Judul, Pengesahan Majelis Penguji Ujian Munaqosyah, Pernyataan Keaslian Skripsi, Abstrak, Moto, Persembahan, Pedoman Transliterasi Arab-Latin, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Tabel, Daftar Gambar/Grafik

2. Bagian Utama Skripsi.

Bagian Utama terbagi atas bab dan sub bab yaitu sebagai berikut :

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian skripsi.

b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka ini meliputi: Deskripsi Teori, Penelitian Terdahulu, Kerangka Berfikir, Hipotesis

c. BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini peneliti berisi tentang metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan sistem informasi. Agar sistematis, bab metode penelitian meliputi: Jenis dan Pendekatan, Populasi Dan Sampel, Identifikasi Variabel, Variabel Operasional, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini meliputi: Hasil Penelitian, Gambaran Objek Penelitian, Analisis Data dan Pembahasan

e. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Kesimpulan dapat dikemukakan masalah yang ada pada penelitian serta hasil dari penyelesaian penelitian yang bersifat analisis obyektif. Sedangkan saran berisi mencantumkan jalan keluar untuk mengatasi masalah dan kelemahan yang ada. Saran ini tidak lepas ditujukan untuk ruang lingkup penelitian.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir dari skripsi ini berisi tentang daftar pustaka dan daftar lampiran.

