

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Rahmat Hidayat dan Abdillah, 2019). Menurut Sudjana (2005), “metode pembelajaran ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”. Sedangkan Sutikno (2009) menyatakan “metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan” (Yusuf Aditya, 2016).

Teknologi dapat bermanfaat besar dalam dunia pendidikan, karena mempermudah pencarian literasi seperti buku, jurnal, buku, dan sumber digital lainnya (Ambarwati et al., 2021) inovasi teknologi lebih ditekankan pada perubahan kecil atau besar dalam produk dan proses produk yang melibatkan kegiatan manusia dan berakhir pada kebaruan atau lebih baik bagi perusahaan atau kegiatan ekonomi dengan mengabaikan pengenalan sebelumnya di tempat lain. Dengan demikian, inovasi teknologi diartikan sebagai suatu proses yang integrasi dan dinamis, berdasarkan iptek dan system (Vidyatmoko et al., 2012).

Menurut Wijaya Ariyana & Arifianto Pengertian Game adalah salah satu kebutuhan sekaligus menjadi masalah besar bagi para pengguna komputer, hal tersebut dikarenakan untuk dapat menjalankan suatu game dengan nyaman, maka

dibutuhkan spesifikasi komputer yang relatif tinggi dibanding komputer untuk penggunaan biasa (Indu Indah Purnomo, 2020). Game sebetulnya akan sangat bermanfaat jika dimanfaatkan secara positif, seperti game yang berfungsi sebagai sebuah media edutainment yaitu media yang menggabungkan unsur edukasi (education) dengan hiburan (entertainment) atau sering disebut bermain sambil belajar. Media pembelajaran itu sendiri tidak lepas dari metode pengajaran (Khairiah, 2022). Game edukasi merupakan sebuah permainan dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media yang digunakan untuk mengajar orang melalui materi yang berisikan suara, teks, gambar, video, dan animasi, yang pokok materinya membahas suatu subjek tertentu, yang memiliki tujuan untuk dapat memperluas konsep, memberikan pemahaman yang lebih baik dari materi yang mengajarkan sebuah peristiwa sejarah maupun budaya, dan dapat pula mengajarkan pengguna dari game edukasi ini dengan baik, karena mereka dapat bermain sambil belajar dengan mudah (Yulianti, 2020).

Anatomi berasal dari bahasa Yunani “anatomia”, yang berarti memotong atau lebih tepat dalam bahasan ini mengandung arti struktur atau susunan atau juga bagian atau komponen (Makalah Majannai blogspot.com, 2012). Dalam kamus besar bahasa Indonesia (Cet. II hal. 38) “Anatomi adalah hal yang melukiskan letak dan hubungan bagian-bagian tubuh manusia, binatang atau tumbuhan atau bisa juga diartikan uraian yang mendalam tentang sesuatu” (Moha, 2021). Anatomi mempelajari struktur tubuh yang normal mulai dari bentuk, ukuran lokasi, hal-hal yang mendukung dan hubungan dengan struktur sekitarnya (Nugraha et al., 2019). Dengan mempelajari tubuh manusia sejak usia dini, anak Anda dapat mulai belajar lebih banyak tentang penyakit, cedera, dan sejenisnya – sehingga mereka tahu cara

mencegahnya di masa depan. Dan ketika anak-anak mulai memahami dunia di sekitar mereka, tidak ada tempat yang lebih baik untuk memulai selain diri mereka sendiri (Moonlight Publishing, 2024).

Oleh karena itu perancangan game edukasi anatomi organ tubuh ini dapat membantu para guru untuk memberikan pemahaman kepada murid untuk dapat memahami organ tubuh manusia dengan cara yang lebih inovatif dengan menggunakan metode belajar sambil bermain yang mana di masa pertumbuhan sangat dibutuhkan untuk menarik minat para siswa/I SD untuk bisa memahaminya dengan cara yang disukai para murid.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara agar dapat menciptakan pembelajaran yang awalnya cukup kompleks menjadi kreatif dan Inovatif yang digemari para siswa?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini terbatas hanya untuk materi pembelajaran organ tubuh manusia yang di ajarkan pada kelas 5 Sekolah Dasar (SD). Penelitian ini tidak mencakup adaptasi atau pengujian game pada kelompok usia atau tingkat pendidikan yang berbeda. Fokus untuk penelitian ini sendiri adalah untuk pemahaman konsep anatomi organ tubuh manusia dari pada aspek klinis atau medis yang lebih mendalam.

1.4 Tujuan Penelitian

Terdapat beberapa capaian dalam tujuan penelitian ini, sebagai berikut

1. Merancang Game Yang Efektif untuk menyampaikan konsep anatomi tubuh manusia yang menarik agar dapat menarik minat para siswa untuk dapat belajar sambil bermain.

2. Mengukur sejauh mana game edukasi yang dirancang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep anatomi organ tubuh manusia, dengan fokus pada organ-organ utama
3. Mengidentifikasi apakah game edukasi yang dikembangkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap materi anatomi organ tubuh manusia.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang didapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Bagi Siswa

1. Meningkatkan motivasi belajar dengan metode pembelajaran belajar sambil bermain
2. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi anatomi organ tubuh manusia
3. Menguji keterampilan siswa dalam menyelesaikan masalah yang terdapat pada game edukasi

1.5.2 Manfaat Bagi Guru

1. Memberikan alternatif pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk membantu guru dalam mengajarkan materi anatomi organ tubuh manusia di sekolah.
2. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi anatomi organ tubuh manusia
3. Meningkatkan kualitas pembelajaran anatomi organ tubuh manusia