

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Sudjana (dalam Rusman, 2013: 01) belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap, dan keterampilan. Hubungan antara guru, siswa, dan bahan ajar bersifat dinamis dan kompleks. Untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa komponen yang dapat menunjang, yaitu komponen tujuan, komponen materi, komponen strategi belajar mengajar, dan komponen evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling terkait dan saling memengaruhi satu sama lain.

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Pesan tersebut berupa isi atau materi ajar yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi. Simbol-simbol komunikasi berupa simbol-simbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) dan atau simbol-simbol non-verbal atau visual (Mudlofir dan Rusydiyah, 2017: 133).

Dalam proses pembelajaran juga diperlukan media pembelajaran sehingga dapat memudahkan siswa untuk memahami pelajaran serta menambah daya tarik siswa dalam pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2013: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terjadi dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SDN 1 Dermo Benjeng Gresik didapati beberapa masalah yaitu media yang digunakan oleh guru hanya terbatas pada buku paket dan LKS sehingga siswa tidak tertarik untuk belajar materi klasifikasi hewan berdasarkan makanannya. Materi ini mengajarkan siswa mengidentifikasikan jenis-jenis hewan berdasarkan makannya. Sehingga diharapkan setelah mengikuti pembelajaran ini, siswa akan memiliki pengetahuan dasar tentang mengidentifikasikan jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya. Berdasarkan observasi dan wawancara (transkrip wawancara lengkap pada lampiran 2) yang dilakukan peneliti pada tanggal 27 November 2018, dari 31 siswa kelas V SDN 1 Dermo Benjeng Gresik menunjukkan lebih dari 70% siswa ramai sendiri dan tidak memperhatikan guru dan hanya sebagian yang memperhatikan guru dengan serius, dalam penyampaian materi guru selalu menggunakan metode ceramah yang menyebabkan siswa bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru. Ramansyah (2014: 2) mengemukakan kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata ini harus segera diatasi agar memudahkan siswa dalam belajar, motivasi dan daya tarik siswa dalam belajar dapat meningkat.

Imbas dari kesenjangan tersebut adalah siswa kurang memahami tentang materi klasifikasi hewan berdasarkan makanannya. Peneliti membuktikan dengan memberikan sebuah soal pretest yang dilaksanakan pada tanggal 27 November 2018 di SDN 1 Dermo Benjeng Gresik pada kelas V, dari 31 siswa dengan KKM minimal yang harus dicapai pada materi klasifikasi hewan berdasarkan makanannya adalah 75 hanya 7 siswa yang dinyatakan lulus (22,58%) dan sisanya 24 siswa dinyatakan tidak lulus (77,41%).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan inovasi media pembelajaran materi klasifikasi hewan berdasarkan makanannya yang menyenangkan dan mudah dipahami untuk siswa sekolah dasar dengan menggunakan permainan serta menampilkan animasi-animasi yang menarik yaitu media pembelajaran *game* edukasi. Menurut Papert (dalam Virvou, 2005: 56) yang mengemukakan *“notes that software games teach children that some forms of learning are fast – paced,immensely compelling and rewardingwhereas by comparison school stikes many young people, as slow and boring”*. (Bahwa *software game* mengajarkan anak-anak pada suatu pembelajaran yang serba cepat dan menarik dibandingkan dengan pembelajaran di sekolah yang cenderung lamban dan membosankan).

Pengembangan *game* untuk pembelajaran diperlukan dalam pendidikan. Hal ini sejalan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh Prasetyo 2017 yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi 3D Struktur Algoritma Pemrograman Menggunakan *Unity* Berbasis *android* sebagai Media Pembelajaran Pemrograman Dasar di SMK Bahrul Ulum Surabaya” memperoleh rata-rata perhitungan sebesar 88%. Dari hasil perhitungan dengan nilai sebesar 88%

diperoleh kualifikasi “tinggi dan tidak perlu direvisi”. Hal ini menunjukkan bahwa *game* edukasi telah memenuhi kebutuhan siswa dalam mempelajari materi struktur dasar algoritma pemrograman.

Terdapat berbagai macam platform untuk menjalankan aplikasi *game* edukasi, sebagai contoh *android*, *windows phone*, *ios*, *blackberry*, dan lain-lain. dari semua platform yang tersedia, platform *android* adalah platform yang paling mudah dikembangkan. Juansyah (2015: 2) mengatakan *android* adalah sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. *android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. maka dari itu, tentunya *game* yang berplatform *android* akan lebih mudah dikembangkan daripada *game* dengan berplatform selain *android*, sehingga *game* tersebut dapat memberi manfaat yang lebih pada masyarakat, termasuk guru dan siswa yang melaksanakan proses belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan di atas, salah satu cara untuk menanggulangi permasalahan tersebut adalah dengan membuat media pembelajaran yaitu *game* edukasi. Oleh karena itu dilakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Game Edukasi “*Feed The Animals*” Berbasis Android Pada Materi Klasifikasi Hewan Berdasarkan Makanannya Untuk Sekolah Dasar**”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas adalah membuat dan mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* pada materi klasifikasi hewan berdasarkan makanannya untuk sekolah dasar. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 27 November

2018, dari 31 siswa kelas V SDN 1 Dermo Benjeng Gresik menunjukkan lebih dari 70% siswa ramai sendiri dan tidak memperhatikan guru dan hanya sebagian yang memperhatikan guru dengan serius, dalam penyampaian materi guru selalu menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan oleh guru hanya terbatas pada buku paket dan LKS yang menyebabkan siswa bosan dan tidak tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru. Maka, dengan adanya *game* edukasi tersebut bertujuan agar proses pembelajaran yang dialami oleh siswa menjadi menyenangkan.

1.3 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada pengembangan *game* edukasi berbasis *android* dapat dipaparkan sebagai berikut.

1.3.1 Kebutuhan Perangkat

Kebutuhan perangkat yang digunakan untuk proses pengembangan dan penggunaan hasil *game* edukasi, dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Proses pengembangan *game* edukasi
 - a. *Unity 3D free edition*.
 - b. Corel Draw .
2. Penggunaan hasil *game* edukasi
 - a. Versi *android* 4.1 jellybean ke atas.
 - b. Ram 512mb.

1.3.2 Fitur-Fitur *Game* Edukasi

Terdapat beberapa fitur yang berguna untuk memaksimalkan *game* edukasi ini diantaranya :

- a. Menu pilihan permainan.
- b. Tombol ON/OFF audio.
- c. Poin skor pada *game*.
- d. Nyawa untuk batas gagal saat bermain *game*.
- e. Tombol Credit pembuat *game*.
- f. Tombol *quit/exit*.

1.4 Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas serta identifikasi masalah yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran siswa kelas V SDN 1 Dermo Benjeng Gresik, maka masalah dibatasi pada :

- 1. Media edukasi hanya dapat berjalan pada *platform android* versi 4.1 *jellybean* ke atas.
- 2. Materi yang digunakan adalah klasifikasi makhluk hidup berdasarkan makanannya.
- 3. Tempat penelitian dibatasi pada kelas V SDN 1 Dermo Benjeng Gresik.

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan masalah yang dipaparkan pada latarbelakang dan tujuan penelitian diatas, terdapat kesenjangan antara kondisi nyata dan ideal yang diharapkan. Kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata ini harus segera diatasi agar tidak mengganggu kelancaran siswa dalam belajar, dengan memanfaatkan *game* edukasi ini diharapkan mengatasi kesenjangan yang ada.

Manfaat yang diharapkan dari pengembangan *game* edukasi ini adalah:

- a) Untuk siswa kelas V SDN 1 Dermo Benjeng Gresik.
 1. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam.
 2. Dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa.
 3. Mengajak siswa untuk ikut berperan aktif untuk menyelesaikan *game* ini.
- b) Untuk guru kelas V SDN 1 Dermo Benjeng Gresik.
 1. Sebagai alat bantu efektif bagi guru untuk memperlancar proses pembelajaran.
 2. Untuk mempermudah bagi guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa.
- c) Untuk peneliti.
 1. Dapat mengembangkan ilmu yang telah didapatkan peneliti dalam perkuliahan serta menerapkan ilmu pada masyarakat terutama dalam dunia pendidikan.
 2. Digunakan sebagai pedoman dalam memecahkan masalah yang ada di SDN 1 Dermo Benjeng Gresik.