

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu perbuatan tingkah laku individu yang melibatkan proses kognitif dan menetap sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Syah 2017:90). Menurut Herlina dan Suwatno (2018:109), belajar adalah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam atau keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman. Dengan demikian, belajar juga dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya yang melibatkan proses kognitif. Dalam dunia pendidikan proses belajar mengajar sama artinya dengan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran dikembangkan melalui pola pembelajaran yang menggambarkan kedudukan serta peran pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang tercapai tujuannya, sangatlah diharapkan oleh banyak pihak, baik pemerintah atau dari pihak orang tua siswa sendiri. Beberapa pihak juga berharap jika pembelajaran bisa dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari atau pengetahuan yang menambah wawasan siswa.

Pelaksanaan pembelajaran pada siswa SD/MI dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu, kecuali pada beberapa mata pelajaran salah satunya mata pelajaran matematika. Pemisahan dilakukan bukan tanpa alasan, karena pelajaran matematika harus diajarkan secara mendalam dan memiliki karakteristik objek kajian yang bersifat abstrak serta metode untuk melakukan kajian terhadap

objek deduktif yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Muliani mengatakan bahwa pembelajaran matematika dinilai sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit (Muliani, 2019:19). Permasalahan lainnya yakni guru dan siswa hanya menggunakan buku paket saja sebagai panduan dan tidak ada bahan ajar atau media penunjang lain yang dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep materi yang diajarkan. Khususnya pada pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang dilaksanakan secara daring atau online saat ini, banyak siswa yang belajar tanpa pendampingan orang tua/guru. Sehingga mereka merasa kesulitan dalam memahami materi jika hanya menggunakan buku paket saja tanpa bahan ajar penunjang lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi kepada guru kelas III di SDN Togubang 3 Bangkalan, guru memberitahukan bahwasannya dalam penggunaan media pembelajaran yang sehari-hari dipakai dalam kegiatan pembelajaran masih sangat jauh dari ketercapaian hasil belajar yang diinginkan. Hal tersebut terbukti dengan masih banyaknya ditemui siswa yang hanya dapat mengerjakan latihan soal namun masih belum memahami secara utuh mengenai konsep pecahan dalam matematika. Banyak sebagian siswa yang tidak bisa mengerjakannya. Hal ini dibuktikan oleh pernyataan guru bahwa siswa banyak menunjukkan hasil belajar di bawah KKM.

Berdasarkan hasil tinjauan diatas, guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih terbaharukan sesuai dengan keadaan terkini, sehingga memacu minat belajar siswa dalam memahami matematika khususnya pada materi bilangan pecahan. Dengan demikian menimbulkan keinginan untuk membuat alternatif atau solusi untuk masalah yang tengah dihadapi oleh guru, yaitu mengenai penggunaan media atau alat peraga sebagai perantara penyampaian

materi oleh guru kepada siswa, khususnya di masa pandemi seperti ini guru dapat tetap memberikan pengajaran-pengajaran yang efektif. Guru menjelaskan bahwa kegiatan belajar-mengajar selama masa pandemi ini melibatkan teknologi berupa *smartphone* dengan spesifikasi android dalam hal komunikasi kegiatan belajar-mengajar sehari-hari.

Multimedia interaktif berbasis game android dinilai sangat sesuai dengan situasi dan kondisi saat pandemi seperti ini, yang mayoritas komunikasi dalam kegiatan belajar-mengajar menggunakan keterlibatan teknologi berupa *smartphone* dengan spesifikasi android, didukung dengan pengaksesan yang mudah, dinilai begitu relevan dengan keadaan, sajian yang menarik berupa teks, audio dan visual. Multimedia interaktif memiliki beberapa manfaat yaitu: 1) dapat menjelaskan materi pembelajaran atau objek yang abstrak menjadi konkrit, 2) menarik perhatian peserta didik, sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktivitas, dan kreativitas belajarnya, 3) materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah diungkapkan kembali dengan cepat, 4) mempermudah dan mempercepat pendidik menyajikan materi pembelajaran, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengerti dan memahaminya (Munir, 2013:150). Pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajarinya. Proses pembelajaran multimedia berbasis games mengarahkan siswa untuk aktif dan fokus dalam belajar.

Multimedia interaktif berbasis *game* android ini sangat tepat digunakan dalam pembelajaran matematika materi pecahan, dimana pada hakikatnya siswa sekolah dasar masih cenderung ingin belajar sambil bermain, dan materi pecahan tergolong sebagai materi yang abstrak sehingga siswa kesulitan untuk memahami

materi. Oleh karena itu perlu dikembangkannya pengembangan multimedia interaktif berbasis *game* android agar bisa menarik perhatian siswa untuk memahami sajian materi pecahan yang dimuat dalam bentuk *game* android, sehingga siswa tidak lagi bosan dalam kegiatan belajar-mengajar.

Berdasarkan uraian diatas maka penting dibuat sebuah media pembelajaran multimedia interaktif berbasis game android pada pembelajaran matematika materi bilangan pecahan yang dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran serta penting dilakukan penelitian dengan judul, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Android Pada Materi Bilangan Pecahan di Kelas III SDN Togubang 3 Bangkalan”.

B. Rumusan Masalah

Pemaparan latar belakang penelitian diatas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis *game* android bilangan pecahan yang valid digunakan sebagai media pembelajaran di kelas III SDN Togubang 3 Bangkalan?
2. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis *game* android bilangan pecahan yang efektif digunakan sebagai media pembelajaran di kelas III SDN Togubang 3 Bangkalan?
3. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis *game* android bilangan pecahan yang praktis digunakan sebagai media pembelajaran di kelas III SDN Togubang 3 Bangkalan?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *game* android pada bilangan pecahan adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *game* android yang valid dilihat dari validasi ahli.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *game* android yang efektif dilihat dari hasil observasi aktivitas guru, observasi siswa, dan hasil belajar siswa.
3. Untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *game* android yang praktis dilihat dari angket respon guru dan siswa.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam pengembangan ini adalah :

1. Produk multimedia interaktif berbasis *game* android ini berisi bahasan materi kelas III tentang pecahan sederhana adalah media yang melibatkan IT dengan memvisualisasikan materi pecahan sederhana dalam bentuk *game* dalam memahami materi bilangan pecahan.
2. Multimedia interaktif berbasis *game* android dalam pengembangan ini disajikan dalam bentuk *game* 3 dimensi, yang didalamnya terdapat icon petunjuk, pengenalan materi, dan *game* quis bilangan pecahan yang dapat menarik minat belajar siswa.
3. Isi atau materi pada produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *game* android ini menyesuaikan dengan RPP kelas III tema 5 subtema 1 pb 1.
4. Isi atau materi dalam produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *game* android ini disajikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.

Dikemas dengan menarik baik dari segi desain tema/ latar belakang maupun isi/ materi.

5. Produk yang dihasilkan ini akan diupload di *Compact Disk (CD)*.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan produk media ini sebagai berikut :

1. Produk pengembangan ini dikembangkan terbatas untuk siswa kelas III sd negeri togubang 3 bangkalan.
2. Pengembangan multimedia interaktif berbasis game android hanya mengambil keterfokusan pada muatan matematika materi bilangan pecahan.
3. Produk pengembangan hanya tersedia sebagai media elektronik atau non cetak.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan yang dilakukan antara lain :

1. Bagi Siswa
 - a. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan mempermudah dalam memahami materi yang diajarkan.
 - b. Siswa menjadi lebih tertarik dan tidak merasa bosan pada saat pembelajaran.
2. Bagi Guru
 - a. Menjadi perantara penyampaian pesan kepada siswa.
 - b. Membantu guru dalam proses pembelajaran, untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif.
 - c. Memberikan ilmu/ wawasan kepada guru dalam pembuatan media pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai referensi dan wawasan baru dalam pembuatan media.
- b. Sebagai sarana untuk mengembangkan pengetahuan baru.

G. Definisi Istilah

Variabel-variabel yang perlu di jelaskan dalam pengembangan ini yaitu:

1. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan.
2. Multimedia merupakan gabungan dari audio, gambar, video, animasi yang dapat dijadikan pada satu aplikasi yang penggunaannya dengan *smartphone* dengan spesifikasi android.
3. Multimedia interaktif merupakan suatu aplikasi dengan pengoperasiannya dapat dioperasikan sendiri oleh pengguna karena dilengkapi dengan alat pengontrol.
4. Materi bilangan pecahan sederhana merupakan bagian dari sesuatu yang utuh. Dalam ilustrasi gambar, bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan, yang biasanya ditandai dengan arsiran. Bagian inilah yang dinamakan pembilang. Adapun bagian yang utuh adalah bagian yang di anggap sebagai satuan, dan di namakan penyebut. Seperti pada pecahan $\frac{1}{2}$, 1 disebut pembilang dan 2 disebut penyebut.