

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah membawa pengaruh yang besar dalam bidang pendidikan. Pengaruh perkembangan tersebut terlihat jelas dalam upaya-upaya pembaruan sistem pendidikan dan pembelajaran. Salah satu contoh pembaruan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran mampu mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih menarik. Konsep-konsep pembelajaran yang abstrak digambarkan secara konkrit dengan tampilan yang visual dan interaktif. Menurut Lestari (2019:4) multimedia adalah gabungan berbagai media (format file) dari teks, suara, maupun video. Selain itu, multimedia merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Dengan adanya multimedia dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Sedangkan menurut Budiawan (2019:3) mendefinisikan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat didefinisikan sebagai suatu gabungan antar teks, gambar, grafis, animasi, audio, dan video secara terpadu melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan pembelajaran dan untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang ingin disampaikan.

Hasil wawancara pada tanggal 11 Desember 2021 dengan guru kelas V, dapat diketahui bahwa pada proses pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran

4 di SDN Larangan Tokol 1 terdapat sebagian besar dari siswa masih merasa sedikit bingung dengan materi yang disampaikan oleh guru di kelas. Karena, kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang membuat guru hanya bisa menggunakan metode mengajar hanya dengan berceramah dan menggunakan media gambar-gambar dan buku siswa kelas V untuk mendukung materi yang disampaikan oleh guru. Ada sebagian besar dari siswa yang terkadang masih kurang paham dengan materi pelajaran tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 4 karena guru biasanya hanya menggunakan metode ceramah yang membuat siswa sedikit merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus sedikit mengulangi dalam menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada siswa sehingga siswa bisa memahami materi yang akan disampaikan oleh guru. Dalam proses pembelajaran, guru hanya berpatokan dengan buku pelajaran saja dan biasanya guru memberikan tugas kepada siswa juga hanya berpatokan pada buku pelajaran saja. Maksudnya di sini dimana guru tidak membuat tugas diluar buku pelajaran, jadi guru hanya memberi tugas yang sudah disediakan di dalam buku pelajaran.

Berdasarkan dengan data angket yang telah diberikan kepada siswa pada tanggal 11 Desember 2021 peneliti memperoleh hasil dimana pada pernyataan no (1) siswa 90% memilih alternatif jawaban Sangat Setuju “Saya sangat senang pembelajaran tematik”. Pada pernyataan no (2) siswa 94,16% memilih alternatif jawaban Sangat Setuju “Saat guru menjelaskan pelajaran, saya mendengarkan dengan baik dan cermat”. Pada pernyataan no (3) siswa 33,33% memilih alternatif jawaban Sangat tidak Setuju “Saat guru menjelaskan pelajaran, saya asik mengobrol dengan teman ”. pada pernyataan no (4) siswa 86,66% memilih

alternatif jawaban Sangat Setuju “Pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 4 sangat menarik perhatian saya”. Pada pernyataan no (5) siswa 76,66% memilih alternatif jawaban Setuju “Saya lebih senang jika guru menjelaskan pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 4 sambil bermain”. Pada pernyataan no (6) siswa 75,83% memilih alternatif jawaban Setuju “Pada saat guru hanya menjelaskan materi yang ada di buku terkadang membuat saya mengantuk dan kurang paham dengan materi yang disampaikan oleh guru”. Pada pernyataan no (7) siswa 65,83% memilih alternatif jawaban Setuju “Saya lebih senang jika pada saat guru menjelaskan materi guru menggunakan bantuan media pembelajaran seperti: gambar-gambar dan video pembelajaran. Pada pernyataan no (8) siswa 90,83% memilih alternatif jawaban Sangat Setuju “Saya lebih bersemangat untuk belajar jika guru bisa menggunakan media pembelajaran berbasis *android*”. Pada pernyataan no (9) siswa 95% memilih alternatif jawaban Sangat Setuju “Saya lebih senang jika guru menggunakan media pembelajaran berupa *game* edukasi”. Pada pernyataan yang terakhir no (10) siswa 94,16% memilih alternatif jawaban Sangat Setuju “Saya lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru jika guru menggunakan bantuan media pembelajaran”.

Berdasarkan hasil angket siswa tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa sangat menyukai pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 4. Siswa juga sangat suka jika guru bisa menjelaskan materi dengan menggunakan bantuan media pembelajaran. Karena jika guru hanya menjelaskan materi dengan hanya menggunakan metode ceramah dan hanya berpatokan kepada buku pelajaran saja dapat membuat siswa bosan dan terkadang kurang memahami materi pelajaran

Hasil wawancara dengan guru wali kelas di SDN Larangan Tokol 1 dan menyebarkan angket kepada siswa kelas V di SDN Larangan Tokol 1. Peneliti memperoleh permasalahan dimana guru pada saat menyampaikan materi hanya menggunakan metode ceramah dan hanya berpatokan kepada buku pelajaran yang dimiliki siswa dikarenakan keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki. Guru juga biasanya hanya menggunakan bantuan media pembelajaran berupa media gambar-gambar dan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi pelajaran. Sedangkan sebagian besar siswa merasa bosan dan kurang memahami pelajaran jika guru pada saat menjelaskan materi hanya menggunakan metode ceramah dan hanya berpatokan kepada buku pelajaran yang membuat guru terkadang harus mengulagi menjelaskan materi pelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti akan mengkaji permasalahan melalui penelitian pengembangan di SDN Larangan Tokol 1 pada kelas V. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa **“Pengembangan MultimediaGame Edukasi Berbasis *Android* Tema 8 Subtema 1 Kelas V SDN Larangan Tokol 1”**. Pengembangan media tersebut bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 4.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan *multimedialogame* edukasiberbasis *android*tema 8 subtema 1 yang valid digunakan sebagai media pembelajaran kelas V SDN Larangan Tokol 1?

2. Bagaimana mengembangkan *game* edukasi berbasis *android* tema 8 subtema 1 yang efektif digunakan sebagai media pembelajaran kelas V SDN Larangan Tokol 1?
3. Bagaimana mengembangkan *game* edukasi berbasis *android* tema 8 subtema 1 yang praktis digunakan sebagai media pembelajaran kelas V SDN Larangan Tokol 1?

C. Tujuan Penelitian pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dirumuskan tujuan dari penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan *game* edukasi berbasis *android* tema 8 subtema 1 yang valid digunakan sebagai media pembelajaran kelas V SDN Larangan Tokol 1.
2. Mengembangkan *game* edukasi berbasis *android* tema 8 subtema 1 yang efektif digunakan sebagai media pembelajaran kelas V SDN Larangan Tokol 1.
3. Mengembangkan *game* edukasi berbasis *android* tema 8 subtema 1 yang praktis digunakan sebagai media pembelajaran kelas V SDN Larangan Tokol 1.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bentuk Media Pembelajaran

Bentuk media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu *game* edukasi yang nantinya bisa diakses melalui *android*

2. Materi Pada *Game* Edukasi

Materi tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 4

3. Struktur *Game* Edukasi

Struktur yang terdapat pada *game* edukasi berbasis *android* tema 8 subtema 1 kelas V SDN Larangan Tokol 1 yaitu:

a. Menu

Pada menu terdapat judul dari materi media pembelajaran *game* edukasi

b. Play

Pada *iconplay* siswa bisa memulai permainan yang sudah ditampilkan

c. Materi Pelajaran

Pada *icon* materi terdapat materi tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 4

d. Profil Pengembang

Pada *icon* profil pengembang berisi mengenai biodata pengembang *game* edukasi.

4. Tampilan *Game* Edukasi

Tampilan *game* edukasi tentunya semenarik mungkin dan dihubungkan dengan materi tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 4.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Pengembangan *game* edukasi berbasis *android* tema 8 subtema 1 kelas V SDN Larangan Tokol 1 memiliki beberapa batasan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan *game* edukasi ini hanya terbatas pada materi tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 4 kelas V sekolah dasar

2. Penggunaan *game* edukasi mengharuskan siswa menggunakan *smartphone*
3. Hasil belajar untuk menilai keefektifan *game* edukasi pada ranah kognitif
4. *Game* edukasi dinyatakan valid dari hasil penilaian para ahli, *game* edukasi dinyatakan efektif dilihat dari hasil belajar siswa, dan *game* edukasi dinyatakan praktis dari hasil angket respon guru dan siswa

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan *game* edukasi berbasis *android* tema 8 subtema 1 kelas V SDN Larangan Tokol 1 sangat penting, karena dengan adanya pengembangan media pembelajaran *game* edukasi ini dapat memberikan manfaat dari beberapa pihak diantaranya sebagai berikut.

1. Bagi siswa, *game* edukasi berbasis *android* dimanfaatkan sebagai media belajar selain dari buku siswa yang mereka miliki dan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran. Selain itu lebih menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih semangat belajar tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 4 kelas V.
2. Bagi guru, *game* edukasi berbasis *android* ini dapat membantu guru agar lebih mudah menyampaikan materi pelajaran tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 4 kelas V.
3. Bagi sekolah, *game* edukasi berbasis *android* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk membantu proses belajar siswa dalam pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 4 kelas V.

G. Definisi Istilah

1. Media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius* , secara halfiah berarti “ tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan
2. Multimedia secara etimologis berasal dari kata multi dan media. Multi berarti banyak atau jamak dan media berarti sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi yang mengombinasikan seperti teks, gambar, suara, dan video.
3. Game edukasi merupakan permainan yang dirancang untuk membantu seseorang dalam belajar memahami materi yang akan disampaikan pada *game* edukasi tersebut
4. Materi tematik tema 8 subtema 1 pembelajaran 4 yaitu keberagaman sosial budaya di lingkungan sekitar, menguraikan teks nonfiksi dan jenis usaha masyarakat di lingkungan sekitar.