

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah ujung tombak sebuah keberhasilan dan kesuksesan sebuah Negara, pendidikan adalah sebuah alat atau wadah untuk mendidik dan belajar demi terwujudnya suatu tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan berupa kerjasama antara pendidik dan peserta didik saling berupaya untuk mencapai suatu tujuan, dimana akan ada proses komunikasi antara keduanya. Proses komunikasi atau pesan yang disampaikan berupa penyampaian materi atau ajaran yang terdapat pada tujuan pembelajaran dengan acuan kurikulum yang ditentukan.

Kurikulum merupakan bagian terpenting dalam suatu pendidikan, kurikulum yang digunakan di Indonesia adalah kurikulum 2013. Hakikatnya kurikulum digunakan sebagai acuan, petunjuk atau pegangan dalam melakukan pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran yang ditentukan. Kurikulum 2013 pembelajaran dilakukan dengan adanya intergritas dari sejumlah mata pelajaran yang disatukan dalam satu tema dan saling adanya keterkaitan diantaranya. Prastowo (2014:54) menyatakan bahwa pembelajaran tematik ialah suatu kegiatan belajar mengajar yang memuat pengintegrasian atau penggabungan dari sejumlah mata pelajaran dalam satu kesatuan bahasan disebut dengan tema.

Pembelajaran tematik menekankan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran tematik juga dirancang dengan prinsip pembelajaran yang terintegrasi dengan lingkungan, agar siswa nantinya dapat memahami konsep dalam tema agar menjadikan pembelajaran yang bermakna. Pelaksanaan pembelajaran tematik di lembaga pendidikan khususnya pada Sekolah

Dasar (SD) pada kurikulum 2013 sudah tersedia buku guru dan buku siswa dalam penerapan pembelajarannya. Buku guru berisi tentang susunan kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan, sedangkan buku siswa berisi rangkaian kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh siswa. Oleh karena itu seorang guru haruslah menciptakan kondisi belajar yang mendukung dan efisien untuk menjadikan tumbuhnya pengalaman yang bermakna bagi siswa.

Menurut Piaget terdapat dua tingkat perkembangan kognitif pada siswa sekolah dasar yaitu tahap operasional konkret (7-11 tahun) dan tahap operasional formal (11 tahun hingga dewasa). Pada tahap perkembangan operasional konkret adalah tahapan dimana anak sudah pada awal pemikiran logis dan berkemampuan untuk fokus pada banyak masalah (Soleh : 2021). Berdasarkan tahapan perkembangan kognitif oleh Piaget yaitu pada tahap operasional konkret bahwasannya tahap ini siswa berkemampuan untuk berfikir konkret, berkemampuan intelektual, mulai dari proses mengenal, mengingat (menghafal) kemudian memahami dan memproses informasi yang diperoleh. Informasi yang diterima pada saat belajar akan disimpan dalam ranah kognitif sehingga akan menghasilkan pengetahuan dan kecakapan.

Oleh karena itu siswa akan menerima semua yang mereka dapatkan saat pembelajaran maka suasana dalam pembelajaran akan berpengaruh terhadap proses penerimaan materi saat proses belajar berlangsung. Salah satu cara untuk membangun suasana yang mendukung saat proses pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Salah satu gambaran yang banyak dijadikan acuan sebagai penggunaan media dalam pembelajaran adalah *Dale's Cone of Experience* (kerucut pengalaman Dale) yaitu yang memiliki nilai yang paling efektif dalam penggunaan media pembelajaran

adalah media pembelajaran yang berupa benda tiruan atau simulasi dan melalui pengalaman langsung.

Menurut Purwono (2014) menyatakan media pembelajaran mempunyai peran yang krusial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Begitu juga dengan pendapat Suryani (2018:4) bahwa media pembelajaran adalah semua alat yang dipergunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat mengasah daya pikir, pandangan, ketertarikan serta minat siswa hingga terjadi sistem belajar mengajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Media pembelajaran yang menarik adalah media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini sependapat dengan Arsyad (2013:29) menyatakan bahwa memakai media pembelajaran maka siswa akan termotivasi untuk belajar, dengan cara memfokuskan perhatian siswa sehingga adanya interaksi langsung dan belajar secara mandiri.

Bentuk media pembelajaran bermacam-macam diantaranya, media berbasis manusia, visual, cetakan, dan media berbasis komputer. Seiring berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan berpengaruh besar terhadap kehidupan manusia, salah satunya di bidang pendidikan. Peran berkembangnya teknologi di pendidikan memberikan adanya kemudahan dalam sistem pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien berupa media berbasis komputer atau *android*. Menurut Suryani (2018:54) menyatakan bahwa teknologi komputer yaitu cara membuat dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber berbasis digital.

Penggunaan *Smartphone* atau gawai adalah alat yang bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran berbasis komputer. Penyampaian materi yang dilakukan di

gawai dapat disampaikan dalam bentuk digital dimana seluruh siswa bisa belajar dimana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi menurut pendapat Wijaya (2016:264) bahwa pada pembelajaran di abad 21 merupakan pembelajaran yang banyak memanfaatkan teknologi dan informasi untuk media pendidikan dibuktikan dengan adanya aspek penentu kecepatan dan keberhasilan penguasaan ilmu pengetahuan oleh manusia yaitu ditandai dengan semakin menyempitnya ruang dan waktu.

Hasil wawancara yang dilakukan di UPT SD Negeri 288 Gresik pada tanggal 11 Januari 2021 peneliti mendapatkan informasi melalui bahwa penggunaan media di sekolah masih tergolong jarang memakai media, serta kurangnya pengadaan media di sekolah tersebut. Karakter siswa kelas 3 di UPT SD Negeri 288 Gresik tergolong siswa yang aktif maka perlu adanya penggunaan media tematik untuk meningkatkan keaktifan siswa dan menarik yang disesuaikan dengan materi ajar sehingga siswa tidak merasa bosan saat belajar meskipun secara daring. Sistem pembelajaran daring yang dilakukan berpengaruh dengan tidak maksimalnya hasil belajar siswa dan adanya kesulitan siswa untuk memahami materi yang diajarkan secara daring. Selain dengan model pembelajaran yang monoton dan terhalang dengan adanya pandemi Covid-19 ini maka pembelajaran tidak berjalan dengan semestinya. Pembelajaran yang dilakukan hanya mengajarkan materi pada buku siswa dan buku guru tanpa adanya pendukung dalam menyampaikan materi sehingga kurangnya perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Selain itu terdapat siswa sulit menghafalkan dan memahami tentang sebuah gambar atau simbol karena kurang adanya penjelasan yang spesifik ketika menjelaskan materi secara daring. Materi tersebut yaitu pada tema 8 subtema 2

pembelajaran 1 materi tentang lambang dan simbol pramuka. Media pembelajaran yang memuat materi pramuka sangat dibutuhkan karena diharapkan dapat menambah pengalaman siswa dalam pengenalan tentang pramuka yang tidak mereka dapatkan ketika pembelajaran daring.

Dibuktikan hasil penyebaran angket kebutuhan siswa yang dilakukan peneliti pada tanggal 15 Februari 2021 di UPT SD Negeri 288 Gresik menunjukkan bahwa belum terdapat media pembelajaran berupa aplikasi untuk siswa dapat memahami materi. Siswa sangat kesulitan untuk menghafal materi berupa gambar atau simbol pada saat pembelajaran daring. 16 siswa, 14 siswa menyatakan bahwa membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan ketika pembelajaran daring. Kemudian dibuktikan juga dari hasil *Pretest* yang dilaksanakan peneliti pada tanggal 3 Juni 2022 oleh 14 siswa nilai yang diperoleh dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh UPT SD Negeri 288 Gresik, dan memperoleh ketuntasan belajar sebesar 42,2%.

Oleh karena itu dari masalah tersebut peneliti dapat memberikan solusi agar siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Pemanfaatan teknologi salah satunya dengan menggunakan *smartphone*, siswa dapat melaksanakan pembelajaran dirumah masing-masing pada masa pandemi virus Covid-19. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik adalah media pembelajaran berbasis komputer dalam bentuk *instructional games* (Arsyad : 2014). Kelebihan apabila pembelajaran dilaksanakan menggunakan *instructional games* menurut Rusman (2013) adalah mampu membantu pendidik untuk menjabarkan topik dengan menyediakan lingkungan yang menarik, menyenangkan, membantu siswa yang

kesulitan dalam menerima pelajaran serta mempermudah siswa agar tetap focus dan tertarik pada materi pelajaran yang harus diulang-ulang contohnya menghafalkan simbo, rumus atau perkalian.

Pengembangan media *scout adventure gaemes* menjadi alternatif yang menarik untuk menyampaikan materi pembelajaran untuk siswa. Melalui hasil wawancara serta penyebaran angket kebutuhan siswa di UPT SD Negeri 288 Gresik adalah menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien yang dapat siswa terapkan secara mandiri meskipun dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dengan demikian peneliti mengembangkan media pembelajaran *Scout Adventure Games* (permainan jelajah pramuka) dengan multimedia interaktif yang terintegrasi beberapa mata pelajaran yang di dalamnya terdapat misi yang harus dijalankan dalam misi tersebut disesuaikan dengan materi atau KI dan KD pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 1.

Penelitian yang sesuai dengan penelitian terdahulu dilakukan oleh Niken Diyah Wardani dengan judul penelitian “Pengembangan Media Soya *Adventure Nusantara* Berbasis *Android* pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar” yang dilakukan pada tahun 2020. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat baik digunakan, hal ini dibuktikan dengan hasil uji kelayakan media “Soya *Adventure Nusantara*” pada ahli materi sebesar 80% kemudian 88,5% oleh ahli media termasuk dalam kategori valid, hasil dari angket pengguna sebesar 85,5% termasuk dalam kategori praktis, dan hasil data tes belajar siswa sebesar 0,75 N-gain termasuk tinggi. Dengan demikian media “Soya *Adventure Nusantara*” dapat digunakan sebagai media pembelajaran kelas V di sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran tematik yang menyenangkan, efektif, dan menarik. Sehingga peneliti mengangkat judul penelitian **“Pengembangan Media *Scout Adventure Game* di Gawai Untuk Siswa Kelas 3 Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1 di UPT SD Negeri 288 Gresik.**

### **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah pada penelitian “Pengembangan media pembelajaran *Scout Adventure Games*” adalah:

1. Bagaimanakah kevalidan “media *Scout Adventure Game*” kelas 3 tema 8 subtema 2 pembelajaran 1 di UPT SD Negeri 288 Gresik?
2. Bagaimanakah keefektifan “media *Scout Adventure Game*” kelas 3 tema 8 subtema 2 pembelajaran 1 di UPT SD Negeri 288 Gresik?
3. Bagaimanakah kemenarikan “media *Scout Adventure Game*” kelas 3 tema 8 subtema 2 pembelajaran 1 di UPT SD Negeri 288 Gresik?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan pada penelitian “Pengembangan media pembelajaran *Scout Adventure Game*” tujuan yang akan dicapai oleh peneliti adalah:

1. Pengembangan media *Scout Adventure Games* kelas 3 tema 8 subtema 2 yang valid dilihat dari validasi ahli
2. Pengembangan media *Scout Adventure Game* kelas 3 tema 8 subtema 2 yang efektif dilihat dari hasil tes hasil belajar siswa
3. Pengembangan media *Scout Adventure Game* kelas 3 tema 8 subtema 2 yang menarik bagi siswa dilihat dari angket respon siswa.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk pengembangan pada penelitian memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu berbasis *android* di gawai
2. Pengembangan media pembelajaran berwujud game edukasi
3. Media pembelajaran *Scout Adventure Games* dibuat menggunakan aplikasi *I-Spring*
4. Pada media *Scout Adventure Game* bertujuan untuk menyampaikan materi pelajaran di kelas 3 tema 8 subtema 2 pembelajaran 1

#### **E. Batasan Penelitian Pengembangan**

Batasan penelitian dan pengembangan pada media pembelajaran *Scout Adventure Games* yaitu:

1. Keterbatasan yang terdapat pada media pembelajaran *Scout Adventure Game* kelas 3 tema 8 subtema 2 pembelajaran 1.
2. Aplikasi media pembelajaran *Scout Adventure Games* dibuat untuk *platform* android.
3. Pelaksanaan penelitian hanya dilakukan pada kelas III UPT SD Negeri 288 Gresik dengan menggunakan kelompok kecil sebanyak 5 siswa dan kelompok besar sebanyak 9 siswa.

#### **F. Pentingnya Penelitian Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Scout Adventure Games* dibuat agar bermanfaat untuk orang lain pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 2 pembelajaran 1 untuk siswa kelas 3 UPT SD Negeri 288 Gresik antara lain:

1. Bagi guru

- a. Mempermudah pendidik dalam penyampaian materi saat kegiatan belajar mengajar yang nantinya akan meningkatkan keaktifan siswa;
- b. Media ini dikembangkan agar dapat menambah semangat pendidik dalam mengajar dan menumbuhkan ide-ide yang lebih kreatif dan inovatif.
- c. Media ini dikembangkan dengan harapan dapat menambah referensi dan pengetahuan bagi guru untuk membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan ketertarikan, motivasi dan minat siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar.

2. Bagi siswa

- a. Mempermudah siswa mengetahui isi pembelajaran tematik seluruh muatan mata pelajaran pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 1;
- b. Menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dengan harapan meningkatkan minat siswa dalam belajar;
- c. Dengan media *Scout Adventure Game* siswa akan dengan mudah memahami materi ajar dan diharapkan siswa termotivasi saat belajar dengan pembelajaran yang menyenangkan.

3. Bagi peneliti

- a. Peneliti bisa menghasilkan produk baru yang dapat membantu pembelajaran yang mudah dipahami siswa;
- b. Peneliti mendapatkan pengalaman baru dan dapat menambah ilmu pengetahuan yang baru;
- c. Penelitian yang dilakukan dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya.

#### 4. Bagi sekolah

- a. Media yang telah dibuat dapat dijadikan inventaris sekolah sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien,
- b. Media ini diharapkan dapat memberikan dampak positif yang dapat meningkatkan akreditasi dan kualitas sekolah dalam penggunaan media pembelajaran.

### **G. Definisi Istilah**

Untuk mengurangi kesalahpahaman dalam penelitian, berikut adalah definisi istilah media ini:

#### 1. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah alat dengan fungsi sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam membantu proses pembelajaran dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan siswa memahami materi.

#### 2. Multimedia *Instructional games*

Multimedia *instructional games* merupakan bentuk rancangan untuk sebuah pembelajaran berbasis komputer yang berupa permainan yang menghasilkan pembelajaran yang menantang dan menyenangkan.