

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran dilakukan oleh guru dan siswa baik dalam ruangan maupun di luar ruangan. Guru dan siswa berinteraksi dengan didukung oleh materi tertentu sebagai bahan diskusi. Pembelajaran sebaiknya dibuat semenarik mungkin agar tidak monoton. Selain membuat pembelajaran yang menarik, tidak boleh lupa untuk tetap memperhatikan tujuan pembelajaran yang telah dibuat. Pembelajaran yang baik adalah ketika guru mampu menyampaikan isi materi dengan keahliannya sebaik mungkin dan siswa mampu memberikan timbal balik yang baik pula, baik dari segi pemahaman, perkataan, ataupun tingkah laku. Telah kita ketahui bahwa guru harus memiliki beberapa kompetensi yaitu pedagogik, sosial, kepribadian, profesional. Maksud dari salah satu kompetensi tersebut adalah mampu menguasai media dalam aplikasi pembelajaran di kelas.

Media Pembelajaran adalah sesuatu yang dapat menyalurkan pesan lewat berbagai saluran, mampu memberikan rangsangan pada pikiran, perasaan, keingintahuan, dan kemampuan siswa sehingga mampu memberikan dorongan dan semangat untuk tercipta proses belajar untuk menambah pengetahuan dan informasi baru pada siswa sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat diwujudkan dengan baik Menurut (Hamid, dkk., 2020:4). Media sangat berguna dalam menunjang keberhasilan belajar. Media tidak hanya dapat membantu dalam penyaluran materi. Namun

media juga dapat mewakili tugas guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dan sesuai isi materi akan membantu menambah pemahaman siswa. Media juga mampu menjadikan siswa lebih aktif karena siswa harus bergerak untuk menjalankan media. Media adalah alat penyalur penyampaian suatu maksud atau pesan. Jadi, media pembelajaran adalah sarana penyalur sebagai alternatif yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya.

Hasil wawancara pada tanggal 01 Oktober 2021 yang dilakukan di Sekolah SD Negeri Kedali adalah guru kelas mengungkapkan bahwa di sekolah masih kekurangan media pembelajaran. Informasi yang didapat juga menyatakan bahwa dalam pemahaman IPS siswa masih kurang. Hal ini dibuktikan dengan 11 siswa dari total 23 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM yaitu pada materi IPS Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah dan tanya jawab kemudian dilanjutkan dengan mengumpulkan tugas. Siswa cenderung bosan dan terkesan monoton.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa banyak yang kurang konsentrasi dalam pembelajaran, cenderung pasif, dan menjawab pertanyaan dengan asal-asalan. Hasil angket menunjukkan bahwa banyak siswa yang senang ketika belajar dengan bermain atau cara yang menarik yaitu dengan game *Android*. Hampir seluruh siswa juga memiliki smartphone sendiri.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas. Kurang optimalnya penggunaan media yang sesuai dengan materi. Salah satu cara

yang dapat dilakukan oleh peneliti adalah membuat media Gadusi berbasis *Android*. Hal ini dikarenakan belum ada media pembelajaran yang inovatif yang mampu menarik minat siswa dalam jangka waktu yang lama dan bisa membantu guru memfasilitasi untuk materi yang akan disampaikan sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal. Karakter siswa sekolah dasar adalah suka bermain. Saat ini penggunaan teknologi *smartphone* juga lebih dominan setiap harinya. Hal yang dilakukan dengan *smartphone* salah satunya adalah bermain game. Sehingga dirasa cocok jika media pembelajaran diciptakan pada *smartphone* untuk membantu siswa belajar sambil bermain sehingga lebih menarik.

Nama GADUSI diambil dari kepanjangannya yaitu Game Edukasi Siswa. Nama ini dipakai untuk mendeskripsikan media yang berisi edukasi pembelajaran IPS bagi siswa yang dikemas melalui sebuah game petualangan. Game ini diharapkan mampu memudahkan siswa untuk mengetahui dan memahami keanekaragaman suku bangsa di Indonesia yang tidak memungkinkan jika siswa harus melakukan penelitian secara langsung ke setiap penjuru wilayah nusantara.

Penelitian ini juga dilakukan oleh beberapa orang terdahulu dan banyak yang berhasil dalam pengembangan media jenis ini. Pertama, penelitian ini dilakukan oleh Untung Ali Miftahuddin, Hobri, dan Randi Pratama Murtikusuma. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan Game *Android* Berbantuan Software Construct 2 Pada Materi Pola Bilangan untuk mengetahui proses dan hasil dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan media tersebut. Kedua dilakukan oleh Karseno, Sariyasa, I.G.

Astawan. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengembangkan serta menciptakan media game edukasi android pada topik bilangan bulat kelas VI Sekolah Dasar yang praktis dan valid. Ketiga dilakukan oleh Enceng Yana, Acep Komara, An Anisah. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media game edukatif berbasis *Android* yang valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran akuntansi (*analysis ability*).

Berdasarkan hasil penelitian dan didukung dengan studi literasi di atas. Maka peneliti mengambil judul Pengembangan Media Gadusi (Game Edukasi Siswa) Berbasis *Android* pada Materi IPS Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN Kedali.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana mengembangkan media Gadusi (Game Edukasi Siswa) berbasis *Android* materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada kelas IV SD Negeri Kedali akan menjadi valid apabila ditinjau dari hasil angket validasi ahli?
2. Bagaimana mengembangkan media Gadusi (Game Edukasi Siswa) berbasis *Android* materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada kelas IV SD Negeri Kedali akan menjadi efektif apabila ditinjau dari hasil observasi guru, siswa, dan tes?
3. Bagaimana mengembangkan media Gadusi (Game Edukasi Siswa) berbasis *Android* materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada kelas IV SD Negeri Kedali akan menjadi menarik apabila ditinjau dari angket respon siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media Gadusi (Game Edukasi Siswa) berbasis *Android* materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada kelas IV SD Negeri Kedali yang valid apabila ditinjau dari hasil angket validasi ahli.
2. Mengembangkan media Gadusi (Game Edukasi Siswa) berbasis *Android* materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada kelas IV SD Negeri Kedali yang efektif apabila ditinjau dari hasil observasi guru, siswa, dan tes.
3. Mengembangkan media Gadusi (Game Edukasi Siswa) berbasis *Android* materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada kelas IV SD Negeri Kedali yang menarik apabila ditinjau dari angket respon siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dibuat dan dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media Gadusi (Game Edukasi Siswa) berbasis *Android* ini dikhususkan untuk siswa kelas IV.
2. Pengoperasian media ini menggunakan *Android*.
3. Isi materi dari media ini adalah Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya dan Agama di Indonesia dengan berfokus pada IPS.
4. Bahasa yang digunakan pada media adalah Bahasa Indonesia yang dibuat semudah mungkin dipahami oleh siswa.

5. Tampilan media berupa game 2 dimensi yang didesain semenarik mungkin sesuai karakter siswa sekolah dasar.
6. Tampilan game berupa petualangan yang akan dilakukan siswa dengan melakukan penyelesaian misi yang diberikan.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan dari media Gadusi (Game Edukasi Siswa) berbasis *Android* untuk siswa kelas IV adalah media ini mampu menjadi alternatif dalam penyampaian materi yang dilakukan oleh guru, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan kreatif, serta memunculkan antusias siswa dalam belajar sehingga menghilangkan kejenuhan dan kesulitan belajar siswa.

Keterbatasan penelitian dan pengembangan produk ini antara lain:

1. Media ini terbatas pada Tema 7 Subtema 1 pembelajaran 3 materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku dengan kurikulum 2013.
2. Media diuji cobakan terbatas pada validator ahli dan siswa kelas IV SD Negeri Kedali Pucuk Lamongan.
3. Media yang dibuat terbatas untuk memfokuskan pada pemahaman siswa.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang mungkin akan diperlukan nantinya, baik untuk individu maupun kelompok. Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan media Gadusi (Game Edukasi Siswa) berbasis *Android* untuk siswa kelas IV dijelaskan dalam manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan cara yang menarik. Siswa dapat bermain sambil belajar sehingga mengurangi resiko kejenuhan yang dilakukan dalam penerimaan materi pembelajaran. Meningkatkan keaktifan siswa sehingga mempengaruhi peningkatan psikomotor.

2. Bagi Guru

Membantu guru menyajikan materi pembelajaran yang menarik dan kreatif. Selanjutnya memotivasi guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran dan meningkatkan strategi pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah sesuai kurikulum yang berlaku. Meningkatkan sarana dan prasarana sekolah menjadi lebih baik dari sebelumnya.

4. Bagi pengembang

Menambah wawasan dan pengetahuan sebagai bekal peningkatan pembelajaran di masa yang akan datang. Media juga diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak dalam penggunaannya.

G. Definisi Istilah

Definisi operasional merupakan definisi atas istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian yang sedang dilakukan. Istilah-istilah definisi operasional perlu dijelaskan untuk menghindari kesalahan dalam pemahaman bagi orang lain. Definisi operasional yang dijelaskan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang diciptakan dan digunakan untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa diharapkan mampu merangsang pikiran, perkataan, dan tingkah laku sesuai tujuan yang diharapkan.
2. Media game edukasi adalah media pembelajaran berupa game interaktif yang dipasang pada komputer atau *Android*.
3. Media Gadusi (Game Edukasi Siswa) berbasis *Android* yaitu media game yang beruda 2 dimensi yang berisikan petualangan untuk menyelesaikan misi yang diberikan.
4. Keberagaman Suku Bangsa dan Agama Bangsa Indonesia merupakan materi yang bersumber dari keberagaman suku bangsa dan agama di Indonesia yang beragam. Materi ini merupakan muatan yang berfokus pada mata pelajaran IPS. Materi ini terdapat pada kelas IV Tema 7 Subtema 1.

