

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar dan pembelajaran merupakan dua konsep yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan. Keduanya merupakan aktivitas utama dalam pendidikan. Pembelajaran adalah kegiatan yang berproses melalui tahapan perancangan. Pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan untuk memfasilitasi terjadinya proses belajar pada anak didik. Pembelajaran dimaknai pula sebagai interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkaran belajar. Dengan begitu, efektivitas sebuah proses pembelajaran ditentukan oleh interaksi ketiga komponen tersebut (Hanafy, MS. 2019:74).

Menurut undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dipandang secara nasional sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran merupakan suatu sistem komponen yang terikat dan saling berinteraksi satu dengan lainnya untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Cara penyampaian sebuah materi pembelajaran bisa menggunakan pembelajaran bisa menggunakan beberapa model atau metode agar dapat membangkitkan suasana kelas.

Pembelajaran pada umumnya merupakan tahapan tahapan kegiatan guru dan siswa dalam menyelenggarakan program pembelajaran, yaitu rencana kegiatan yang menjabarkan kemampuan dasar dan teori pokok yang secara rinci memuat alokasi waktu, indikator pencapaian hasil belajar, dan langkah langkah kegiatan pembelajaran untuk setiap materi pokok mata pelajaran.

Pembelajaran merupakan usaha pendidik untuk mewujudkan terjadinya proses pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran sebuah proses yang memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Sehingga dengan demikian untuk dapat menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang diharapkan.

Aktivitas proses pembelajaran ditandai dengan terjadinya interaksi secara edukatif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan, berakar secara metodologis dari pihak pendidik dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahapan rancangan, pelaksanaan dan evaluasi. melibatkan proses mental siswa secara maksimal dalam proses pembelajaran. membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab secara terus menerus yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa.

Secara umum peranan guru yang menggunakan media dan tidak menggunakan media sangatlah berbeda terhadap hasil pembelajarannya. Guru yang memakai media lebih mudah dalam menyampaikan materi di bandingkan guru yang tidak menggunakan media. Susilana (2019:6) mengatakan bahwa media pembelajaran mampu menyalurkan pesan lewat rangsangan otak, pikiran dan perasaan agar siswa punya hasrat keinginan dalam belajar. Menurut Sadiman (2020:6) Media pembelajaran ialah salah satu fasilitas komunikasi penting dalam pembelajaran yang bertujuan untuk membantu memudahkan siswa dalam proses belajarnya. Dan juga media pembelajaran dapat mampu memberikan pesan terhadap siswa agar siswa mampu dengan mudah mengerti informasi dan memberikan rangsangan atau stimulus di dalam otaknya sehingga siswa mempunyai hasrat keinginan untuk belajar. Sehingga proses kegiatan belajar dan mengajar berjalan sesuai apa yang di harapkan.

Guru yang profesional adalah guru yang mampu memiliki pengetahuan dan wawasan yang kompleks serta juga memungkinkan terintegrasikannya konten pembelajaran yang bermutu dan juga guru harus mempunyai keahlian di bidang teknologi informasi dan

komunikasi hal ini sangat di perlukan dalam menyampaikan materi/membimbing peserta didik ke arah yang lebih baik lagi dan memenuhi standart kompetensi yang di tetapkan oleh pemerintah (Karwati, 2019: 161-171).

Adanya media pembelajaran sangat membantu dan memudahkan konsep yang sulit agar peserta didik mampu memahami materi dengan mudah dan terbatasnya media (*supply*) yang masih di butuhkan di sekolah, sangat memungkinkan media digunakan di manapun dan kapanpun. Pemakaian media pembelajaran juga akan berpengaruh dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa menurut (Irawan 2016: 78).

Media pembelajaran berbasis *android* sangat dibutuhkan di sekolah di era teknologi sekarang karena m-learning sangat membutuhkan teknologi yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan guru dapat menggunakan nya dengan baik dan bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran berbasis android ini juga membantu siswa yang kurang paham dengan apa yang dijelaskan oleh guru secara metode guru dapat menjelaskan materinya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* ini.

Berdasarkan hasil obervasi yang saya lakukan pada tanggal 4 Agustus 2022 mengungkapkan untuk pembelajaran di SDN Blega 2 sudah menerapkan kurikulum 2013. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif dan hanya berpedoman pada buku siswa dan buku guru saja, hanya menampilkan gambar yang terdapat di buku dan papan tulis. Dari hasil wawancara menyatakan bahwa guru kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran dan guru hanya menggunakan media dari kertas seperti membuat kincir angin dari kertas dan guru tidak bisa membuat media yang bisa menyatukan semua pembelajaran menjadi satu media.

Berdasarkan angket yang saya sebarakan terhadap kebutuhan siswa bahwa siswa lebih senang jika pembelajaran menggunakan teks, suara, grafik, video, animasi. Jika pembelajaran tidak menggunakan aspek teks, suara, grafik, video, animasi membuat siswa kurang motivasi dalam dalam pembelajaran dan berdampak pada hasil belajarnya. Selain itu hasil belajar siswa menunjukkan data rata-rata nilai yang diperoleh siswa sebagian besar siswa banyak dibawah rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh pihak sekolah 70%. Dari hasil presentase nilai siswa yang mencapai KKM terdapat 6 siswa hanya 35%, sedangkan 17 siswa lain dibawah KKM 65%. Dari paparan tersebut sudah membuktikan bahwa tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran tidak cukup tinggi. Hal ini dilengkapi dengan hasil angket yang diberikan kepada siswa, dimana sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa siswa merasa bosan dan kurang antusias saat pembelajaran berlangsung jika guru tidak menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran berlangsung, dan siswa mengungkapkan bahwa akan lebih mengerti dan faham jika guru menggunakan media pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mengerti saat proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu upaya dalam meningkatkan keberhasilan dalam mencapai proses pembelajaran dengan menjadikan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran. Di era sekarang game merupakan suatu bentuk yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan anak adanya game sangat berpengaruh pada proses perkembangan anak. Kurniawan Tambunan&Sardi (2015:7) Mengapa adanya Multimedia interaktif *game* edukasi sebagai kunci utama yang sangat berpotensi sebagai media pembelajaran karena game yang mengandung edukasi lebih mudah di implementasikan terhadap anak yang membutuhkan pembelajaran.

Berdasarkan dari paparan masalah yang dijelaskan di atas maka dapat disimpulkan terdapat permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di SDN Blega 2.

Permasalahan tersebut diantaranya adalah guru menggunakan media pembelajaran sederhana dalam menggunakan media pembelajaran yang mengakibatkan siswa mengalami kebosanan dan kurangnya konsentrasi siswa dalam pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang sebagian besar mencapai di bawah rata-rata. Maka diperlukan inovasi media pembelajaran untuk memberi pengalaman baru pada siswa dan meningkatkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran. Dalam permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Multimedia interaktif sangat cocok untuk digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa saat proses pembelajaran dan bisa berdampak peningkatan pada hasil pembelajaran. Dalam hal ini multimedia yang layak praktis, efektif, dan menarik tentunya juga akan berlaku pada multimedia interaktif IPA yang akan dikembangkan.

Dari kondisi diatas maka simpulkan permasalahan yang muncul dalam kegiatan proses belajar mengajar di butuhkannya sebuah cara agar anak bisa belajar sambil bermain. Berdasarkan penelitian tersebut maka bertujuan untuk mengembangkan media *game puzzle* sebagai *edugame* sebagai media pembelajaran. Diharapkan media *game puzzle* ini membantu untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Karena kebanyakan anak lebih tertarik jika media terdapat game edukasi daripada membaca buku, di dalam dunia pendidikan terdapat suatu metode pembelajaran yang dapat di kombinasikan dengan media pembelajaran. Tak jarang ketika media yang di implementasikan masih kurang efektif.

Dengan adanya media *edugame puzzle* ini diharapkan mampu membantu proses kegiatan belajar mengajar serta mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar mengenai komponen ekosistem makhluk hidup melalui sebuah *game* (Ari Harnanto Nugroho 2018:149-15). Oleh karena itu, guru harus bisa menyesuaikan pembelajaran ke dalam media dan pentingnya kreativitas guru untuk menentukan materi pembelajaran tersebut agar lebih

mudah diterima oleh siswa dan meningkatkan konsentrasi siswa. *Game* yang terdapat pendidikan didalamnya disebut dengan istilah game edukasi. *Game* edukasi mempunyai tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang dipadukan dengan bermain sehingga bisa meningkatkan ketertarikan siswa dan siswa tidak bosan, dalam menggunakan *game* yang terdapat materi didalamnya yang memudahkan siswa memahami materi juga dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian tersebut di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Eflin Puput Putriana, 2019:74-79) dengan judul “Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android dengan Model *Problem Based Learning* Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas IV SD Negeri Wonosari 03”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase yang didapat dari ahli materi sebesar 83,92% dengan kategori sangat layak. Persentase yang dicapai oleh ahli media 95% dengan kategori sangat layak. Peningkatan hasil belajar dilihat dari hasil uji skala besar pada pemberian pretest dan posttest dengan perolehan kriteria sedang Pada hasil rata-rata *posttest* kelas IVA, yaitu 59,74 dibandingkan rata-rata *pretest* sebesar 72,9. Penggunaan media dalam pembelajaran menunjukan bahwa siswa menjadi lebih aktif. Penelitian lain dilakukan oleh (Ellistya Hayati Ulfa, 2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI”.

Hasil penelitian diperoleh hasil bahwa pengembangan Aplikasi Berbasis Android telah diujikan melalui angket validasi ahli bahasa dengan persentase sebesar 85% dengan kategori “Sangat Layak”, ahli media memperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori “Sangat Layak”, ahli materi memperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori “Sangat Layak” dan uji respon pendidik memperoleh persentase sebesar 87% dengan kategori “ Sangat Layak”. Hasil Uji coba kelompok kecil yang melibatkan 12 peserta didik di MIN 7 Bandar Lampung, memperoleh persentase rata-rata persentase sebesar 86% dengan kategori “Sangat Layak”. Uji coba kelompok besar yang melibatkan 24 peserta didik di SDN Margadadi

Lampung Selatan, memperoleh persentase rata-rata persentase sebesar 83% dengan kategori “Sangat Layak” penelitian lain dilakukan oleh Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Aini Baiq Olatul dkk 2019:75-79) dengan judul “pengembangan *game puzzle* sebagai edugame berbasis android untuk meningkatkan kemampuan berpikir matematika SD” Dari penelitian diperoleh hasil dampak dari media pembelajaran edugame ini adalah media pembelajaran sangat berpengaruh pada kemampuan berpikir siswa. Instrument penelitian yang digunakan adalah pedoman angket dan observasi. Berdasarkan hasil analisis data. Di peroleh hasil validasi dari ahli media dengan skor rata rata 73,649% dalam kriteria layak, sedangkan respon dari pengguna rata rata 80,335% dalam kriteria menarik.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti menawarkan solusi untuk membuat sebuah produk untuk memudahkan pembelajaran di kelas dengan judul “Pengembangan multimedia interaktif *game puzzle* sebagai *edugame* berbasis *android* pada kelas V tema 5 sub tema 1 di sekolah dasar”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah multimedia interaktif bermuatan game *puzzle* sebagai *edugame* sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan Multimedia Interaktif Game *Puzzle* sebagai *edugame* yang valid ditinjau dari validasi ahli di SDN Blega 2?
2. Bagaimana mengembangkan Multimedia Interaktif Game *Puzzle* sebagai *edugame* yang efektif ditinjau dari hasil belajar di SDN Blega 2?
3. Bagaimana mengembangkan Multimedia Interaktif game *puzzle* sebagai *edugame* yang menarik ditinjau dari angket respon guru dan siswa di SDN Blega 2?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan penelitian dan pengembangan multimedia interaktif game *puzzle* sebagai *edugame* sebagai berikut.

1. Mengembangkan Multimedia Interaktif Game *puzzle* sebagai *edugame* yang valid dilihat dari validasi ahli di SDN Blega 2.
2. Mengembangkan Multimedia Interaktif Game *puzzle* sebagai *edugame* yang efektif dilihat dari hasil belajar di SDN Blega 2.
3. Mengembangkan Multimedia Interaktif Game *puzzle* sebagai *edugame* yang menarik dilihat dari respon siswa di SDN Blega 2.

D. Spesifikasi Produk yang di harapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran tematik dengan multimedia interaktif game *puzzle* sebagai *edugame* dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu alternatif media ajar yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi komponen ekosistem.
2. Produk media multimedia interaktif berupa aplikasi yang dapat disimpan ke dalam handphone sehingga produk lebih fleksibel untuk digunakan siswa baik di sekolah maupun sekolah.
3. Multimedia interaktif game *puzzle* sebagai *edugame* mudah digunakan dan mudah diakses secara di instal aplikasinya dengan menggunakan ataupun *handphone*.
4. Multimedia interaktif game *puzzle* sebagai *edugame* bersifat menarik dan interaktif dengan menyediakan tantangan game, materi, dan evaluasi yang harus diselesaikan pengguna.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan penelitian pengembangan multimedia interaktif game *puzzle* sebagai *edugame* ini adalah sebagai berikut.

1. Media hanya terbatas pada lingkup Kelas V Tema 5 Subtema 1 sehingga perlu penyesuaian apabila dipergunakan pada materi yang lain.
2. Subyek uji coba penelitian dan pengembangan ini terbatas pada siswa kelas V SDN Blega 2 Bangkalan Tahun Ajaran 2022/2023 Kec. Blega Kab bangkalan.
3. Memproduksi massal dengan memberikan link file aplikasi multimedia jika pihak sekolah membutuhkan pembelajaran yang berbasis *android*.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Selain itu peserta didik diarahkan untuk meningkatkan pemahamannya dengan mengaitkan soal-soal dan materi dengan pengalamannya di

kehidupan sehari-hari sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami oleh peserta didik. Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan multimedia interaktif game *puzzle* sebagai *edugame* ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa dapat menerapkan proses pembelajaran dengan metode baru yaitu menggunakan game edukasi sebagai media pembelajaran pada pembelajaran tematik.

2. Bagi Guru

Dengan penelitian ini diharapkan guru bisa menambah wawasan tentang Multimedia interaktif game *puzzle* sebagai *edugame* atau media game edukasi dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran di sekolah.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan game edukasi sebagai media pembelajaran siswa, dan kelak jika menjadi pendidik dapat dijadikan referensi.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah sangat penting dalam mengemukakan pendapat atau menyamakan persepsi baik secara internal dan eksternal (penulis dan pembaca lainnya). Definisi yang bias, multi interpretasi dapat menyebabkan miskonsepsi pengertian. Oleh karena itu setiap istilah, definisi, pengertian, hakikatnya perlu dijelaskan secara benar dan tepat.

Setiap istilah perlu didefinisikan dengan sangat jelas sehingga tidak mempunyai arti ganda yang berbeda arti diantara peneliti lainnya. Peneliti juga penting untuk mendefinisikan istilah tersebut dengan berdasarkan kepakaran, dan hasil penelitian yang relevan dan bila perlu berdasarkan istilah yang pertama kali digunakan oleh peneliti terdahulu.

1. Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema supaya pembelajaran lebih bermakna.
2. Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi agar terciptanya sebuah interaksi positif antara pendidik dan peserta didik didalam pembelajaran sehingga dapat menstimulus siswa dalam menerima materi.
3. Multimedia interaktif *game puzzle* sebagai *edugame* adalah sebuah aplikasi atau perangkat lunak (*software*) berupa *game* yang didalamnya terdapat unsur materi pelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, yang dapat digunakan baik oleh guru dan siswa sebagai media belajar dan bermain dengan cara yang menyenangkan.
4. Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan beberapa komponen baik itu gambar, suara, teks dan lainnya guna menyampaikan suatu informasi.