

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (Sisdiknas) dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal ini menunjukkan pentingnya pendidikan bagi anak di Indonesia, karena pendidikan mengandung arti suatu perbuatan yang disengaja untuk menjadikan manusia memiliki kualitas yang lebih baik lagi. Pendidikan juga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak untuk mencapai kedewasaan, dengan tujuan anak dapat lebih mandiri dalam menjalankan kehidupannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Selain itu, pendidikan juga dapat mengajarkan bagaimana cara anak dapat memilih mana yang baik dan mana yang tidak baik untuk dirinya dan orang lain.

Belajar adalah aktivitas penting dalam kehidupan manusia. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungan sekitarnya. Belajar juga dapat terjadi kapan pun dan dimanapun. Salah satu pertanda seseorang telah belajar adalah terlihat adanya suatu perubahan tingkah laku pada diri seseorang dan terdapat perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya.

Proses belajar bisa dilakukan di sekolah maupun diluar sekolah, yaitu masyarakat dan keluarga. Belajar juga bisa melalui jalur formal dan nonformal.

Apabila proses pembelajaran diselenggarakan secara formal disekolah dimaksudkan untuk mengarahkan kepada perubahan diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap (Arsyad, 2016: 1).

Media pembelajaran menurut Musfiquon dalam Fitri (2020: 15) merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk memahami materi sebagai bentuk perantara guru dengan siswa berbentuk fisik dan non fisik. Media pembelajaran memiliki banyak jenis, diantaranya: buku , internet, gambar, video, lagu, media interaktif , lingkungan sekitar dan juga benda yang dapat dilihat ataupun diamati.

Media juga memiliki kegunaan yang penting dalam proses pembelajaran yang berlangsung dikelas. Kegunaan media dalam pembelajaran antara lain mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera (Sadiman, 2010:7). Penggunaan media yang sesuai dengan situasi dan kondisi dalam kelas akan mempersingkat waktu yang dibutuhkan oleh guru untuk menyampaikan suatu materi dengan baik. Media pembelajaran juga sangat membantu siswa dalam memperoleh suatu pemahaman materi dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Nurul Fitriana Hasanatul Zahro, S.Pd selaku guru kelas III di SDN Ba'engas 1 pada 15 November 2021 diperoleh informasi mengenai potensi dan faktor pendukung yang terdapat disekolah tersebut yaitu media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang pembelajaran masih terbatas dan belum menggunakan media pembelajaran khusus yang memanfaatkan teknologi. Media pembelajaran pada proses belajar mengajar dikelas hanya menggunakan media yang telah disediakan oleh pihak sekolah salah satunya buku tematik dengan jumlah yang terbatas. Pada saat pembelajaran

daring/luring banyak siswa yang memiliki handphone dan bisa mengoperasikan handphone mereka.

Selain itu juga terdapat faktor penghambat atau kendala di SDN Ba'engas 1 yaitu disekolah tersebut memiliki media pembelajaran. Siswa masih terlihat pasif ketika pembelajaran berlangsung. hal ini dibuktikan pada saat peneliti melakukan observasi. Siswa juga belum pernah belajar materi pelajaran dengan menggunakan media teknologi contohnya yaitu aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan di handphone. ketika di rumah siswa banyak sekali bermain game. Disini siswa membutuhkan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk belajar dan mudah diakses secara mandiri, dapat digunakan berkali-kali, dan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun untuk menambah pengetahuan mereka. Guru juga belum pernah mengajar menggunakan media pembelajaran aplikasi games di handphone. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, tidak membosankan dan mudah untuk memahami materi pelajaran sebagai pendamping buku tematik dan belum pernah diterapkan di SDN Ba'engas 1 Kecamatan Labang Kabupaten Bangkalan.

Berdasarkan analisis permasalahan yang ada maka diperlukan adanya inovasi media pembelajaran dengan mengembangkan aplikasi berupa games edukasi yang sesuai dengan materi yang ada dan juga menyesuaikan dengan kebutuhan siswa. Pada penelitian kali ini peneliti mengembangkan game edukasi marbel trans yang diharapkan dapat menjadi sumber belajar baru bagi siswa selain buku tematik. Siswa dapat belajar teori dan bermain games atau permainan didalam game tersebut. Game edukasi dapat meningkatkan minat belajar siswa dan bisa digunakan ketika belajar di rumah ataupun disekolah. Game edukasi mudah

diakses melalui handphone siswa dan dapat diakses secara *offline* tanpa menggunakan paket data/internet. Selain itu, pada game edukasi marbel trans juga terdapat latihan soal untuk menguji pemahaman dan pengetahuan siswa. Siswa juga dapat belajar dan mengulang materi apabila masih belum paham. Jadi diharapkan game edukasi marbel trans ini dapat membantu siswa untuk belajar .

Game edukasi adalah suatu permainan (game) yang didesain semenarik mungkin dibuat untuk tujuan belajar mengajar agar lebih menarik akan tetapi dalam games edukasi biasanya menawarkan bermain untuk bersenang-senang (Marc Prensky: 2012). Game edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunaanya melalui suatu media unik dan menarik. Game edukasi dibuat dengan tujuan sebagai alat pendidikan, untuk belajar mengenal warna, mengenai angka dan huruf, matematika sampai belajar bahasa asing.

Game edukasi yang dikembangkan oleh peneliti adalah Marbel Trans. Marbel (Mari Belajar) merupakan sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif yang digunakan untuk belajar. Selain digunakan untuk belajar games edukasi marbel juga bisa digunakan untuk bermain. Dengan adanya games edukasi marbel ini diharapkan siswa dapat meningkatkan pemahaman dan lebih antusias dalam belajar.

Indroyono, Jati Muliawan (2017) mahasiswa program studi teknologi pendidikan UNNES dalam Skripsinya yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi “*Students Explore*” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Peninggalan Dan Tokoh Sejarah Masa Hindu-Buddha Kelas V Di MI Al-Khaeriyah Kota Semarang”. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa media

pembelajaran games edukasi teruji layak dengan rerata skor kelayakan dari ahli media I sebesar 73%. Sedangkan dari ahli media II mendapatkan skor kelayakan sebesar 93%. Kemudian dari segi ahli materi mendapatkan skor kelayakan sebesar 99% masuk ke kategori yang sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game edukasi *students explore* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran melalui media pembelajaran *Marbel* sudah pernah dilakukan sebelumnya. Salah satu penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Rachma Ainus (2014). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan kemenarikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran konvensional atau media pembelajaran *Marbel* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan menunjukkan bahwa media interaktif “Marbel Raja” sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar aksara Jawa. Berdasarkan hasil 1) kevalidan mendapatkan penilaian : validasi ahli desain sebesar 94%, validasi ahli materi 90,6%, dan validasi ahli praktisi 94,6%. 2) tingkat kemenarikan media sebesar 91,8%. 3) untuk keefektifan sebesar 0,107 artinya media “Marbel Raja” Sangat efektif untuk digunakan.

Wulandari, Dian (2019), Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan roda keberuntungan yang dikembangkan sudah dikatakan layak dan valid untuk digunakan. Berdasarkan hasil kevalidan media pembelajaran roda keberuntungan mendapatkan penilaian : (1) validasi ahli pembelajaran tematik diperoleh presentase skor 89, 23% dengan kriteria sangat valid, (2) ahli media dan desain diperoleh presentase sebesar 90,76% dengan

kriteria sangat valid, (3) ahli materi diperoleh presentase sebesar 92,85% dengan kriteria sangat valid. Penilaian kevalidan media oleh siswa uji coba kelompok kecil diperoleh presentase sebesar 96,33% dengan kriteria yang sangat valid dan uji coba lapangan diperoleh presentase sebesar 96,2% serta memiliki tingkat efektifitas sebesar 93,33%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran roda keberuntungan sangat layak diterapkan kepada siswa kelas IV.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengambil judul **“Pengembangan Game Edukasi Marbel Trans Pada Subtema Perkembangan Teknologi Transportasi Kelas III di SDN Ba’engas 1 Kecamatan Labang Kabupaten Bangkalan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kevalidan game edukasi marbel trans pada subtema perkembangan teknologi transportasi untuk siswa kelas III SDN Ba’engas 1 Kecamatan Labang Kabupaten Bangkalan?
2. Bagaimanakah keefektifan game edukasi marbel trans pada subtema perkembangan teknologi transportasi untuk siswa kelas III SDN Ba’engas 1 Kecamatan Labang Kabupaten Bangkalan?
3. Bagaimanakah kemenarikan game edukasi marbel trans pada subtema perkembangan teknologi transportasi untuk siswa kelas III SDN Ba’engas 1 Kecamatan Labang Kabupaten Bangkalan?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan yang diharapkan oleh pengembang adalah untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran games edukasi tematik yang didalamnya berisi materi dan games edukasi. Secara umum, tujuan yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini adalah :

1. Mengetahui kevalidan game edukasi marbel trans pada subtema perkembangan teknologi transportasi untuk siswa kelas III SDN Ba'engas 1 Kecamatan Labang kabupaten Bangkalan.
2. Mengetahui keefektifan game edukasi marbel trans pada subtema perkembangan teknologi transportasi untuk siswa kelas III SDN Ba'engas 1 Kecamatan Labang kabupaten Bangkalan.
3. Mengetahui kemenarikan game edukasi marbel trans pada subtema perkembangan teknologi transportasi untuk siswa kelas III SDN Ba'engas 1 Kecamatan Labang kabupaten Bangkalan.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Peneliti pengembangan ini menghasilkan produk berupa games edukasi perkembangan teknologi transportasi dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah produk yang berupa media pembelajaran berbentuk game edukasi. Game edukasi yang dikembangkan adalah game marbel trans. Didalam game marbel trans berisi materi tema 7 subtema 4 tentang perkembangan teknologi transportasi dan beberapa permainan.
2. Game edukasi marbel trans dapat dioperasikan di *handphone* yang berbasis android.

3. Game edukasi marbel trans membutuhkan penyimpanan minimal 1 GB karena ukuran dari game edukasi marbel trans 33 MB.
4. Game edukasi marbel trans bisa diakses secara offline maupun online dan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.
5. Jenis media yang dikembangkan termasuk kedalam media audiovisual karena mempunyai unsur gambar dan unsur suara.
6. Bentuk media ini menarik karena disajikan dalam handphone dengan berbagai gambar-gambar animasi lucu dan jelas Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang mudah dipahami.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Asumsi adalah pertanyaan yang diterima kebenarannya tanpa pembuktian. Dalam penelitian, asumsi digunakan sebagai anggapan dasar, yakni sesuatu yang diakui kebenarannya yang dianggap benar tanpa dibuktikan oleh peneliti (Sugiyono, 2012:82). Asumsi dalam penelitian pengembangan game edukasi marbel trans ini yaitu :

1. Pengembangan game edukasi marbel trans untuk kelas III SDN Ba'engas 1 Labang Bangkalan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan media yang inovatif dalam pembelajaran tema 7 subtema 4 tentang perkembangan teknologi transportasi dan layak digunakan dalam proses pembelajaran
2. Penggunaan game edukasi marbel trans pada materi perkembangan teknologi transportasi menjadikan pembelajaran lebih menarik agar dapat

meningkatkan antusias dan pemahaman konsep siswa dalam materi karena dalam games ini menyajikan sebuah materi dan permainan yang menarik.

Pada saat melakukan pengembangan produk ini memiliki batasan sebagai berikut :

1. Game yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki keterbatasan yang hanya diuji cobakan kepada satu sekolah yaitu SDN Ba'engas 1 Kecamatan Labang Kabupaten Bangkalan.
2. Game edukasi marbel trans pemanfaatannya terbatas hanya pada muatan tema 7 subtema 4 mengenai perkembangan teknologi transportasi
3. Subjek uji coba produk secara terbatas hanya pada validator ahli dan siswa kelas III SDN Ba'engas 1 Kecamatan Labang Kabupaten Bangkalan

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran yang beragam serta karakteristik siswa yang suka bermain, mengarahkan kegiatan siswa untuk bermain menjadi kegiatan yang positif. Dengan mengembangkan game edukasi ini siswa tidak akan kehilangan hakikatnya sebagai anak-anak untuk bermain tetapi tidak juga meninggalkan kewajibannya untuk belajar. Selain itu pada masa pembelajaran daring seperti sekarang ini, perlunya dikembangkan sebuah media belajar untuk siswa.

Penggunaan games edukasi dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan daya tarik siswa untuk belajar karena konsep dari game edukasi marbel trans ini adalah bermain sambil belajar. Selain itu pengembangan game edukasi marbel trans menjadi media pendamping dalam

pembelajaran tematik pada tema 7 subtema 4 tentang perkembangan teknologi transportasi. Melalui pengembangan game edukasi marbel trans juga mengacu pada proses pembelajaran yang aktif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dan antusias belajar siswa.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah penentuan sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi variabel yang dapat diukur (Sugiyono, 2012:31). Terdapat beberapa istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional dalam pengembangan games edukasi ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran untuk merangsang pikiran, perkataan, perhatian siswa untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh gurunya.
2. Game edukasi adalah game yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami suatu konsep dasar materi yang disajikan.
3. Penelitian dan pengembangan adalah cara ilmiah untuk memperoleh data sehingga dapat dipergunakan untuk menghasilkan, mengembangkan dan memvalidasi produk.