

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usaha sadar dilakukan oleh orang dewasa terhadap individu yang dianggap belum mencapai kematangan merupakan inti dari pendidikan. Transformasi ilmu pengetahuan, warisan budaya, dan nilai-nilai yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari menjadi esensi dari pendidikan dan bisa diberikan dari satu generasi untuk generasi selanjutnya (Suryadi, 2018: 38). Pendidikan pada umumnya mentransformasikan ilmu pendidikan melalui aktivitas pembelajaran yang dipandu oleh pengajar kepada siswa, tahap pembelajaran tidak dapat berlangsung tanpa adanya langkah-langkah dalam kegiatan belajar. Menurut Sagala (2010: 3) belajar merupakan suatu tahap di mana transformasi perilaku seseorang terjadi sebagai hasil dari pengalaman yang dialaminya. Sedangkan berdasarkan Hamalik (2012: 57), pembelajaran ialah sebuah kombinasi dari beberapa elemen yaitu manusia, materi, perangkat, alat, dan langkah interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selain itu dalam kegiatan belajar juga menggunakan metode pembelajaran. Menurut Kusnadi (2018: 13) metode pembelajaran merupakan tata cara, rangkaian langkah, serta strategi yang dimanfaatkan dengan pengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dapat dirangkumkan bahwa pendekatan pembelajaran difokuskan pada pencapaian tujuan. Menurut Sutikno (2009: 88), Teknik pembelajaran adalah strategi yang diterapkan oleh pendidik dalam menyampaikan materi belajar, berfokus menciptakan proses pembelajaran pada pelajar guna memperoleh tujuannya. Sehingga dalam proses belajar metode yang dimanfaatkan pendidik

harus tepat agar lebih mudah dalam penyampaian. Selain metode pembelajaran dalam tahapan belajar pengajar juga membutuhkan media supaya proses belajar yang ditransformasikan kepada siswa dapat dipahami dengan baik.

Menurut Ibrahim (2010: 112) Guru perlu memperhatikan penggunaan media dalam pelaksanaan belajar, dimana media tersebut dimanfaatkan demi menyampaikan materi dan pesan, merangsang pemikiran pelajar, menarik perhatian mereka, serta mengukur keterampilan pelajar. Maka sebab itu, pemanfaatan media belajar sangat mendukung guru ataupun pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran mereka. Media pembelajaran mencakup segala hal yang dapat dimanfaatkan dalam mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima (Sadiman, 2008: 7). Arti penting dari media belajar atau pembelajaran sangat terkait dengan keterampilannya membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada pelajar, sehingga siswa dapat memperoleh data serta memahami pembelajaran dengan lebih baik. Dengan demikian, pendidik membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk membantu murid dalam memahami materi belajar yang disampaikan oleh pengajar.

Pada kenyataan yang ada, tidak semua guru menggunakan media dalam menyampaikan pembelajaran, hal tersebut dipengaruhi karena kurangnya ketersediaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara pada Hari Jum'at Tanggal 04 Agustus 2023 dengan guru kelas di kelas II SDN 3 Campur guru menyatakan bahwa, (1) kurangnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah, sehingga guru menggunakan bahan ajar berupa buku siswa, buku paket, dan LKS, (2) siswa kurang memahami pembelajaran jika belajar tanpa menggunakan media pembelajaran, (3) guru membutuhkan media pembelajaran yang bersifat

interaktif untuk menumbuhkan semangat belajar siswa dan semakin mempermudah pemahaman siswa, (4) media digital juga memungkinkan diterapkan di sekolah, karena siswa dapat memanfaatkan media digital untuk pembelajaran. Selain melaksanakan wawancara peneliti juga melaksanakan pemberian angket kepada guru dan siswa serta tes kemampuan siswa. Peneliti melakukan observasi pembelajaran langsung dengan guru siswa kelas II SDN 3 Campur. Hasil tes kemampuan siswa dilihat saat dari hasil tes yang diberikan, hasil tes kemampuan siswa menunjukkan bahwa terdapat 13 siswa yang tidak tuntas. Selain itu peneliti juga memberikan angket kepada guru dan siswa sebelum penelitian terkait media pembelajaran, dari hasil angket yang diberikan kepada siswa mendapatkan hasil persentase 90,5% dari hasil angket tersebut menunjukkan bahwa (1) siswa memberi respon setiap pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran, (2) siswa lebih mudah memahami pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, (3) siswa suka belajar menggunakan media pembelajaran, dan (4) siswa diperbolehkan membawa *Handphone* saat pembelajaran tertentu.

Selain pemberian angket pada siswa peneliti juga memberikan angket pada guru, hasil angket yang diberikan pada guru mendapatkan hasil persentase 88,75% dari hasil angket tersebut menunjukkan bahwa (1) siswa memberikan respon setiap pembelajaran yang menggunakan media, (2) siswa menjadi lebih aktif saat belajar menggunakan media pembelajaran, (3) siswa lebih mudah memahami pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, (4) terdapat 5 dari 8 guru yang memperbolehkan siswa membawa *Handphone* saat pembelajaran tertentu. Sehingga media pembelajaran yang dibutuhkan guru yaitu berupa *game*

edukasi yang memanfaatkan penggunaan *handphone* karena selain dapat belajar siswa juga dapat bermain menggunakan *handphone*. Arsyad (2017: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan siswa untuk terus belajar, serta dapat membangkitkan motivasi untuk belajar sehingga pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan yang diinginkan dan dapat mencapai tujuan.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti mengambil judul penelitian di SDN 3 Campur dengan judul “Pengembangan *Game Edukasi Puzzle* Jelajah Kotaku Pada Kelas 2 Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 2 di SDN 3 Campur Nganjuk”. Berdasarkan latar belakang dan kondisi nyata di sekolah bahwa penggunaan media *game edukasi puzzle* ini dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran dengan mudah, media *game puzzle* juga dapat memberikan visualisasi materi yang lebih menarik karena siswa dapat belajar sambil bermain sehingga dapat menambah minat siswa dalam belajar. Permainan *puzzle* merupakan bentuk permainan yang dapat menantang siswa untuk melatih kreativitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan memunculkan motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun permainan *puzzle* tetap menyenangkan karena dapat dilakukan secara berulang untuk menambah pemahaman siswa dalam belajar.

Selain itu dalam bermain *puzzle* siswa membutuhkan ketelitian, sehingga dapat melatih siswa untuk memusatkan pikiran, karena harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan *puzzle* hingga menjadi gambar yang utuh dan lengkap secara keseluruhan. *Game edukasi puzzle* dapat diterapkan pada siswa kelas II SDN 3 Campur karena selain dapat mempermudah siswa dalam

memahami pembelajaran, game edukasi *puzzle* juga dapat menjadikan siswa lebih kreatif, selain itu juga dapat menjadi motivasi oleh guru yang lain untuk membuat media pembelajaran baik berupa media secara nyata maupun media pembelajaran yang berupa multimedia. Berdasarkan pemaparan dari beberapa permasalahan tersebut dapat dikemukakan bahwa untuk mengatasi permasalahan peneliti mengembangkan media *game edukasi puzzle* untuk kelas 2 pada tema 3 (kegiatan sehari-hari) subtema 1 pembelajaran 2 di SDN 3 Campur Nganjuk, sebagai penunjang pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru, serta dapat menjadikan motivasi untuk pendidik yang lain agar dapat mencari atau menggunakan media dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Bagaimana kevalidan media *game edukasi puzzle* Jelajah kotak pada kelas 2 tema 3 subtema 1 pembelajaran 2 di SDN 3 Campur Nganjuk?
2. Bagaimana keefektifan media *game edukasi puzzle* Jelajah kotak pada kelas 2 tema 3 subtema 1 pembelajaran 2 di SDN 3 Campur Nganjuk?
3. Bagaimana kepraktisan media *game edukasi puzzle* Jelajah kotak pada kelas 2 tema 3 subtema 1 pembelajaran 2 di SDN 3 Campur Nganjuk?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Mengembangkan media yang valid ditinjau dari lembar validasi ahli pada media *game edukasi puzzle* jelajah kotak pada kelas 2 tema 3 subtema 1 pembelajaran 2 di SDN 3 Campur Nganjuk.
2. Mengembangkan media yang efektif ditinjau dari hasil belajar siswa dan observasi aktifitas guru dengan siswa pada media *game edukasi puzzle* jelajah kotak pada kelas 2 tema 3 subtema 1 pembelajaran 2 di SDN 3 Campur Nganjuk.
3. Mengembangkan media yang praktis ditinjau dari lembar angket respon guru dan angket respon siswa pada media *game edukasi puzzle* jelajah kotak pada kelas 2 tema 3 subtema 1 pembelajaran 2 di SDN 3 Campur Nganjuk.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk *game edukasi puzzle* yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa *game edukasi puzzle*.
2. *Game edukasi puzzle* dibuat menggunakan laptop dengan menggunakan aplikasi *Unity*.
3. Media *game edukasi puzzle* bertema “kegiatanku sehari-hari”.
4. Media *game edukasi puzzle* memuat tiga materi yaitu, Bahasa Indonesia, PJOK, dan PPKn.
5. Jenis *puzzle* yang digunakan merupakan *puzzle* jenis *pattern guessing* (tebak pola).
6. Pada *game edukasi puzzle* terdapat 14 keping gambar yang harus disusun oleh siswa.

7. Media ini digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
8. Media *game edukasi puzzle* dipasang pada *smartphone* versi *Android*.
9. Media *game edukasi puzzle* berbasis *Android* ini dapat diakses secara *offline*.
10. Fitur yang disediakan dalam program *game edukasi puzzle* ini meliputi:
 - a. Pada tampilan awal main menu yang terdapat pilihan yaitu pilih mulai *game*, materi, bantuan, dan keluar *game*.
 - b. Pada menu mulai game terdapat tiga pilihan materi yang akan dimainkan oleh siswa, yaitu materi PJOK, PPKn, dan Bahasa Indonesia, dimana setiap materi terdapat 10 soal yang harus dikerjakan oleh siswa.
 - c. Pada tampilan materi juga terdapat tiga pilihan materi yang akan dipelajari oleh siswa sebelum melakukan permainan dan menjawab pertanyaan.
 - d. Pada tampilan bantuan terdapat petunjuk menyelesaikan *puzzle* dan petunjuk latihan soal.
 - e. Kepingan gambar yang harus disusun oleh siswa untuk mendapatkan gambar yang utuh.
 - f. Pertanyaan dan pilihan jawaban yang harus dijawab oleh siswa.

E. Batasan Penelitian pengembangan

Berdasarkan paparan latar belakang diatas maka penelitian pengembangan ini dibatasi pada tema 3 kegiatanku sehari-hari subtema 1 pembelajaran 2. Pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 2 mencakup tiga mata pelajaran yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, dan PJOK. Peneliti membatasi penelitian ini karena faktor waktu, tenaga dan biaya dimana semakin lama penelitian semakin banyak biaya yang dikeluarkan. Selain itu peneliti juga membatasi dari segi materi pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 2 yang difokuskan untuk pengembangan media *game*

edukasi puzzle untuk kelas 2, karena pada pembelajaran di kelas 2 lebih membutuhkan pembelajaran yang sifatnya menghibur dan mendidik, pembelajaran yang dilakukan harus bersifat menyenangkan agar siswa tidak mudah jenuh sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi Siswa

- a. Diharapkan penelitian ini dapat memicu peningkatan pemahaman materi sesuai dengan kemampuan siswa di tengah-tengah perkembangan teknologi yang semakin canggih ini.
- b. Diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri saat di sekolah maupun di rumah.
- c. Siswa dapat membangun kreativitas pada diri mereka sendiri saat menyelesaikan permainan pada *game edukasi puzzle* ini.

2. Bagi Guru

- a. Media ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa.
- b. Diharapkan media ini dapat menjadikan motivasi untuk guru agar dapat membuat media pembelajaran lain yang dapat membangun pengetahuan dan pemahaman siswa.
- c. Sebagai alternatif pembelajaran yang dapat membangun kreatifitas siswa dan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan serta mendorong guru untuk selalu menambah ilmu pengetahuan.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran, diharapkan sekolah dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga atau media yang lainnya.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran *game edukasi puzzle* sebagai bekal untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah yaitu kata, frasa, atau kalimat yang mengungkapkan makna, keterangan, atau ciri utama dari orang, benda, proses, atau aktivitas. Selain itu definisi istilah dapat diartikan sebagai rumusan tentang ruang lingkup dan ciri-ciri suatu konsep yang menjadi pokok pembicaraan atau studi (Widjono, 2007: 147).

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca, maka perlu dijelaskan beberapa istilah sebagai berikut :

a. *Game* atau permainan

Game atau permainan yaitu suatu cara belajar dengan menganalisa bersama sekelompok pemain maupun secara individu dengan menggunakan strategi-strategi yang logis (Agustina, 2015: 2).

b. *Edukasi*

Edukasi atau pendidikan merupakan pemberian pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui pembelajaran, sehingga seseorang atau kelompok orang yang mendapat pendidikan dapat melakukan sesuai yang

diharapkan pendidik, dari yang tidak tahu menjadi tahu dan yang tidak mampu mengatasi kesehatan sendiri menjadi mandiri (Fitriani, 2011: 60).

c. *Puzzle*

Puzzle merupakan bentuk permainan teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan sehingga dapat menjadi satu kesatuan gambar yang utuh.

d. *Game Edukasi*

Game edukasi adalah suatu jenis media yang digunakan dalam memberikan pengajaran yang berupa permainan dengan tujuan untuk merangsang daya pikir siswa dan meningkatkan konsentrasi belajar siswa melalui media yang unik dan menarik (Handriyanti, 2009: 1).