

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas pasal 1 Ayat 20, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar di dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran membantu siswa untuk belajar dengan baik. Warsita dalam Rusman (2012: 93) pembelajaran merupakan usaha seorang guru untuk membuat siswa belajar atau suatu kegiatan yang bertujuan untuk membelajarkan siswa, dengan kata lain pembelajaran merupakan suatu upaya untuk menciptakan kondisi agar terjadi sebuah kegiatan belajar. Menurut Mutjahidin (2017: 04) Pembelajaran mengandung arti bahwa adanya suatu kegiatan mengajar dan belajar. Di mana guru merupakan pihak yang mengajar dan yang belajar adalah siswa.

Semakin aktif siswa secara intelektual maka semakin bermakna pengalaman belajarnya. Apabila siswa hanya mendengar atau sekedar membaca akan berbeda hasilnya dengan siswa yang melakukan sendiri karena siswa akan lebih menghayati. Pengalaman tersebut dapat diperoleh melalui media pembelajaran. Menurut Umar dalam Kuswanto dan Ferri (2018: 16) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat, teknik serta metodik yang digunakan oleh seorang guru sebagai perantara untuk komunikasi dengan siswa dalam rangka untuk lebih mengefektifkan

komunikasi serta interaksi antara guru dan siswa dalam proses pengajaran di sekolah. Menurut Yudiantara dalam Mawardi dkk, (2019: 24) media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video dan sebagainya. Media pembelajaran dapat membantu seorang guru dalam mengajar, mencapai tujuan pembelajaran serta dapat membantu dan mempermudah siswa di dalam memahami dan menerima pelajaran.

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi di zaman yang modern menuntut guru untuk dapat menciptakan atau membuat suatu media yang dapat mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran. Media yang memanfaatkan teknologi salah satunya yaitu berbasis *android*. Menurut Rusman (2012: 16) seorang guru perlu mengikuti perkembangan zaman dan begitu juga dengan siswa perlu belajar sesuai dengan zamannya. Guru perlu kreatif serta inovatif dalam mengembangkan kaidah pengintegrasian dengan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif, inovatif, kreatif serta menyenangkan sehingga dapat tercipta multi interaksi, baik antara guru dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan media dan siswa dengan sumber belajar, maupun siswa dengan siswa lainnya.

Pandemi covid 19 membuat keberadaan teknologi menjadi penting untuk proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran memiliki peran sangat penting dalam pembelajaran jarak jauh ditengah pandemi virus covid-19. Guru membutuhkan sebuah inovasi media pembelajaran interaktif yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik.

Menurut Rofiq dkk (2019: 88) multimedia merupakan sebuah media yang menekankan kepada pemanfaatan beberapa media. Multimedia mampu melibatkan seluruh panca indera, hal ini dapat membuat kreativitas, daya imajinasi, emosi serta fantasi siswa dapat berkembang ke arah yang lebih baik.

Menurut *Computer Teknology Research* dalam Erianti dan Dian (2019: 216) menyatakan bahwa seseorang hanya mampu untuk mengingat 50% dari apa yang didengar dan dilihat akan tetapi mampu untuk mengingat 80% dari apa yang didengar, dilihat serta dilakukannya sekaligus. Multimedia dapat menyajikan sebuah informasi yang dapat didengar, dilihat dan dilakukan, sehingga multimedia sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Aprilianti dalam Panggayudi (2017: 259) *game* merupakan suatu sistem atau suatu program dimana satu pemain atau lebih mengambil sebuah keputusan melalui kendali pada objek di dalam permainan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Menurut Sari dalam Panggayudi (2017: 260) *game* edukasi merupakan sebuah permainan atau aktivitas yang menyenangkan dan mengandung konten tentang pendidikan. Sedangkan menurut Panagiotakopoulos dalam panggayudi (2017: 260) *game* edukasi merupakan perpaduan antara hiburan dengan pendidikan yang dibuat dengan tujuan untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi serta memecahkan masalah.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Baturono pada hari Rabu tanggal 30 September 2020 dalam proses pembelajaran guru menjelaskan materi tanpa bantuan media hanya menggunakan buku tematik sehingga siswa

hanya mendengarkan guru dan pembelajaran menjadi monoton tanpa adanya keterlibatan siswa dalam penggunaan media. Hasil wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa berdasarkan pengalaman guru mengajar di kelas V bahwa materi subtema 2 yaitu peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan yang memuat materi sejarah untuk mempelajari peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan membutuhkan penggunaan media yang menarik agar materi tersebut mudah diingat dan menyenangkan. Pada saat pembelajaran di kelas atau offline guru belum pernah menggunakan media yang memanfaatkan teknologi seperti media pembelajaran yang berbasis android. Pada kondisi pandemi covid 19 ini guru membutuhkan media pembelajaran yang membuat siswa senang, tertarik dan dapat memahami materi serta media tersebut dapat diakses oleh siswa untuk belajar di sekolah dan rumah. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran online guru hanya mengshare materi melalui grup whatsapp. Dari hasil angket yang diberikan kepada 37 siswa kelas V SDN Baturono menunjukan bahwa terdapat 100% siswa memiliki handphone. 94,59 % siswa merasa pembelajaran online membuat mereka kesulitan untuk belajar. 91,89 % siswa merasa bosan ketika guru tidak menggunakan media pada saat menyampaikan materi. 100 % siswa suka belajar dengan *game*.

Penelitian yang dilakukan oleh Tarmizi Ramadhan A A, dkk (2019) menunjukkan bahwa menurut ahli materi memperoleh skor 75,38% dari presentase hasil tersebut maka materi media pengembang layak/baik digunakan sebagai materi untuk media pembelajaran *game* edukasi. Menurut ahli media menunjukkan 89,3% dari skor tersebut maka media baik/layak digunakan sebagai media *game* edukasi untuk siswa dan bisa dilanjutkan penelitian

kepada siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Desyka A.Amada (2019) menunjukkan hasil bahwa pada pengujian ISO 25010 yang memperoleh hasil uji functional suitability dalam uji media mendapat 86,6% dan pada uji materi sebesar 100% serta uji usability memperoleh skor 93,7% dengan di lakukan uji coba pada siswa kelas IV. *Game* edukasi pengenalan bangun datar dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV.

Penelitian yang dilakukan Giri Indra Kharisma (2019) menurut ahli pembelajaran bahasa indonesia, ahli media pembelajaran dan ahli praktisi menyebutkan bahwa produk aplikasi yang dikembangkan layak diimplementasikan karena memperoleh presentase skor lebih dari 75%. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Rohmawati,dkk (2019) menunjukkan bahwa menurut ahli media dan ahli materi memperoleh skor 93% dan hasil uji respon siswa memperoleh skor 94% hal ini dapat disimpulkan bahwa apalikasi games edukasi “TANARA” sangat layak untuk digunakan. Penelitian yang dilakukan Risqi Ervera Nur A, dkk (2019) menunjukkan bahwa menurut ahli media dan ahli materi memperoleh skor 80,5% dan 85,2% sehingga masuk dalam kategori sangat layak. Penelitian yang dilakukan oleh Henny Riska P (2017) hasil penelitian menunjukkan bahwa produk multimedia pembelajaran memenuhi kriteria dan dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Penilaian kelayakan produk melalui uji alpha pada ahli materi menunjukkan skor 3,4 atau layak dan pada ahli media menunjukkan skor 3,36 atau layak. Uji beta menunjukkan skor hasil penilaian guru kelas KI sebesar 3,7 atau sangat layak.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu tindak lanjut untuk mengatasi permasalahan, untuk itu peneliti membuat judul **“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *GAME* EDUKASI JELAJAH INDONESIA BERBASIS *ANDROID* PADA TEMA 7 SUBTEMA 2 KELAS V”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil pengembangan multimedia *game* edukasi jelajah indonesia berbasis *android* tema 7 subtema 2 kelas V yang valid ditinjau dari lembar validasi ahli?
2. Bagaimana hasil pengembangan multimedia *game* edukasi jelajah indonesia berbasis *android* tema 7 subtema 2 kelas V yang menarik ditinjau dari angket respon siswa?
3. Bagaimana hasil pengembangan multimedia *game* edukasi jelajah indonesia berbasis *android* tema 7 subtema 2 kelas V yang efektif ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru, lembar aktivitas siswa dan hasil tes?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil pengembangan multimedia *game* edukasi jelajah indonesia berbasis *android* tema 7 subtema 2 kelas V yang valid ditinjau dari lembar validasi ahli.

2. Mengetahui hasil pengembangan multimedia *game* edukasi jelajah indonesia berbasis *android* tema 7 subtema 2 kelas V yang menarik ditinjau dari angket respon siswa.
3. Mengetahui hasil pengembangan multimedia *game* edukasi jelajah indonesia berbasis *android* tema 7 subtema 2 kelas V yang efektif ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru, lembar aktivitas siswa dan hasil tes.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang digunakan dalam membuat *game* adalah unity.
2. Multimedia *game* edukasi dikemas dalam bentuk file.
3. Tampilan menarik dibuat sesuai judul yaitu terdapat peta Indonesia.
4. Animasi dapat berjalan dari pulau satu ke pulau lainnya.
5. Penggunaan multimedia *game* edukasi melalui *android*.
6. Bahasa yang digunakan menggunakan bahasa indonesia dengan kalimat sederhana yang mudah dipahami oleh siswa.
7. Terdapat 8 provinsi yang dapat digunakan untuk pembelajaran.
8. Multimedia yang dikembangkan memuat materi pada tema 7 subtema 2 Pembelajaran 4.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Materi yang digunakan pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4
2. Subjek uji coba penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas V SDN Baturono.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi orang lain. Manfaat penelitian dan pengembangan antara lain:

1. Bagi guru
 - a. Membantu guru dalam melakukan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.
 - b. Memberikan inovasi dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.
 - c. Membantu guru dalam menjelaskan materi saat pembelajaran online maupun pembelajaran offline.
2. Bagi siswa
 - a. Mempermudah siswa untuk memahami materi saat pembelajaran online maupun pembelajaran offline.
 - b. Memberikan siswa pengalaman belajar langsung melalui *game* berbasis *android*.
 - c. Menjadi alternatif siswa dalam belajar ditengah maraknya penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi peneliti

- a. Penelitian dan pengembangan diharapkan dapat menambah wawasan peneliti tentang cara meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Menambah pengalaman peneliti dalam melakukan penelitian dan pengembangan multimedia *game* edukasi.
- c. Pengembangan multimedia *game* edukasi dapat diaplikasikan oleh peneliti ketika terjun ke dalam dunia pendidikan.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah lebih dititikberatkan pada pengertian yang diberikan oleh peneliti berdasarkan kajian teoritik (Winarno, 2013: 34). Definisi istilah yang perlu dijelaskan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. Multimedia

Multimedia berasal dari dua kata yaitu “multi” dan “media” multi yang memiliki arti banyak, sedangkan media berarti sesuatu yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan media penyalur pesan atau informasi yang terdiri dari teks, audio, animasi, gambar, grafik dsb.

2. *Game* Edukasi

Game edukasi merupakan permainan yang mengandung unsur-unsur dan materi pendidikan sehingga dapat digunakan untuk membantu seorang guru dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran

3. Peristiwa dalam Kehidupan

Materi peristiwa dalam kehidupan terletak pada pembelajaran tematik yang terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPS, dan SBdP dalam Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4