

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pada masa pandemi covid-19, pemerintah memberikan kebijakan baru yaitu proses pembelajaran yang semulanya dilaksanakan di sekolah berubah dilakukan di rumah saja (daring) oleh semua jenjang pendidikan. Kebijakan ini dilakukan untuk mencegah dan memutus rantai penularan virus covid-19. Semua jenjang pendidikan harus mengikuti semua aturan yang sudah ditetapkan oleh pemerintah demi keselamatan seluruh warga Indonesia, khususnya peserta didik.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini begitu cepat, sehingga banyak cara yang dilakukan oleh sekolah untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan cara memanfaatkan *smarthphone* yang terdapat berbagai aplikasi untuk menunjang proses pembelajaran misalnya via *whatsapp*, *google meet*, *Zoom*, *Clasroom* dan lain sebagainya.

Pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila siswa dapat menyerap setiap ilmu serta nilai-nilai yang disampaikan guru kepada siswanya. Namun pada kenyataannya, terdapat berbagai kesulitan yang dihadapi oleh para siswa selama proses pembelajaran, terlebih ketika siswa dituntut untuk melaksanakan pembelajaran secara tidak langsung (daring). Kesulitan tersebut diantaranya seperti sulitnya pemahaman terhadap materi, dangkalnya materi yang disampaikan, kurangnya interaksi antara guru dan siswa, hingga kesulitan dalam mengaplikasikan praktek yang dipandu secara tidak langsung.

Kesulitan yang dialami oleh siswa juga tidak terlepas dari para pendidik itu sendiri. Guru dikatakan profesional tidak hanya karena dapat mengajari para siswa dalam belajar, namun guru juga perlu mampu memfasilitasi kegiatan pembelajaran siswa, salah satunya yaitu dengan menghadirkan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut tidak hanya digunakan ketika proses pembelajaran secara langsung saja, namun juga proses pembelajaran secara tidak langsung. Peran seorang guru sekurang-kurangnya harus memiliki kompetensi dalam menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional (Anggraeni dan Kustijono, 2013). Sehingga dari adanya kesulitan yang dialami siswa dan inovasi atas media pembelajaran, tidak terlepas dari peran seorang guru, baik ketika pembelajaran secara tatap langsung maupun tidak.

UPTD SD Negeri Ketetang 1 merupakan sekolah yang berada di wilayah pedesaan tepatnya di Desa Ketetang Kecamatan Kwanyar. Dalam proses pembelajaran daring saat ini, sekolah tersebut melaksanakan proses pembelajaran dengan menyuruh siswa untuk belajar di rumah gurunya dan ditunjang dengan menggunakan aplikasi yang ada di ponsel salah satunya yaitu menggunakan aplikasi *Whatsaap*. Menurut penjelasan dari salah satu guru kelas II minat belajar siswa pada masa pandemi *Covid-19* ini sangat kurang dikarenakan siswa terlalu santai saat proses pembelajaran berlangsung dan lebih suka bermain *game*.

Namun, pada kenyataannya tidak seluruh pembelajaran yang dilakukan secara daring, dapat berjalan dengan baik, karena guru tidak dapat memonitoring siswa ketika pembelajaran jarak jauh dilaksanakan. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus 2021 oleh guru kelas II yaitu Fatimatus Zahroh di UPTD SD Negeri Ketetang 1, banyak siswa yang terlalu

santai dan tidak menyimak apa yang diajarkan oleh guru kelas ketika pembelajaran daring, namun kebanyakan siswa malah menggunakan *smarthphone* untuk bermain *game*, hal tersebut diketahui dari konsultasi guru kelas dengan orang tua wali murid. Dalam hal ini, peneliti melihat potensi dari seluruh siswa yang memiliki *smarthphone* dan juga banyaknya siswa yang menyukai *game*, peneliti ingin mengembangkan media *game* edukasi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui *game* yang mengandung edukasi di dalam *game* tersebut.

Selain melaksanakan wawancara dengan guru, peneliti juga melaksanakan wawancara dengan siswa kelas II UPTD SD Negeri Ketetang 1 pada tanggal 20 Agustus 2021. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan, peneliti mendapatkan informasi bahwa siswa sulit memahami materi yang diberikan oleh guru, siswa tidak mampu memahami materi yang terdapat pada buku tematik secara mandiri, guru juga tidak memberikan media yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Selain masalah yang didapatkan, peneliti juga mendapatkan informasi yang menjadi potensi dalam penelitian ini, yaitu seluruh siswa kelas 2 yang akan menjadi objek penelitian memiliki *smarthphone* sendiri, dan kebanyakan siswa kelas 2 senang bermain *game*.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan melakukan wawancara terhadap 15 siswa di UPTD SD Negeri Ketetang 1, peneliti melakukan wawancara mengenai seberapa sering mereka menggunakan *smarthphone* untuk bermain *game*, adapun jawaban yang diberikan oleh 15 siswa tersebut yaitu sebanyak 12 siswa sering menggunakan *smarthphone* untuk bermain *game*, sedangkan 3 orang dari 15 siswa jarang bermain *game* dan hanya menggunakan *handphone* saat

sedang memiliki waktu luang saja. Hal ini membuktikan bahwa para siswa kurang memanfaatkan *smartphone* dengan baik untuk keperluan yang penting. Hasil data yang didapatkan oleh peneliti mengenai hasil belajar kognitif siswa pada tema 2 subtema 1 pembelajaran 6 adalah sebanyak 11 siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal sekolah yang telah ditentukan yaitu 65 pada bidang studi Bahasa Indonesia. Namun, pada bidang studi Matematika dan Pendidikan Kewarganegaraan sebanyak 15 siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal sekolah. Oleh sebab itu, perlu adanya penelitian mengenai pengembangan media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

*Game* edukasi adalah permainan yang bertujuan untuk pembelajaran yang tidak hanya sekedar menghibur, namun juga bertujuan menambah pengetahuan (Desta, 2019). Handriyanti (2009) menyatakan *game* edukasi adalah salah satu media yang bertujuan untuk memberikan pengajaran melalui permainan dengan tujuan merangsang daya pikir serta dapat meningkatkan konsentrasi dengan permainan yang unik dan menarik. *Game* edukasi dinilai dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian di UPTD SD Negeri Ketetang 1 yaitu mengembangkan produk berupa *game* edukasi yang dapat digunakan oleh siswa di SD tersebut. Materi pada penelitian ini yaitu mengambil materi yang terdapat di kelas 2 tema 2 subtema 1 pembelajaran 6. Oleh sebab itu, peneliti memiliki kesempatan untuk melaksanakan pembelajaran di UPTD SD Negeri Ketetang 1 dengan menggunakan media berupa media *game* edukasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Afwal Fuadi (2020) dengan judul pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* pada materi fungsi untuk melatih kemampuan penalaran kovariasional siswa, menunjukkan hasil validasi nilai rata-rata sebesar 4,47 dan dinyatakan valid oleh para validator. Media yang dikembangkan memenuhi aspek praktis secara praktik yang didapatkan dari hasil respon siswa dengan persentase sebesar 87,71%. Media yang dikembangkan juga dinyatakan efektif digunakan dengan hasil persentase ketuntasan klasikal siswa sebesar 91,42%.

Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh (Arifin, T, dkk, 2015:145) dalam penelitiannya yang berjudul pengembangan media sains berbasis *game* edukasi pada materi tata surya. Menunjukkan hasil kemenarikan produk sebesar 3,05 dan mendapat kategori menarik. Dari hasil kemudahan mendapat rata-rata persentase sebesar 3,00 dan mendapat kaetegori mudah. Dari hasil uji kemanfaatan mendapat rata-rata persentase sebesar 3,15 hal ini mendapat kategori bermanfaat, dan juga dari aspek keefektifan memperoleh hasil persentase sebesar 85% mendapatkan ketuntasan minimal yang ditetapkan. Artinya, dapat dikatakan bahwa media sains berbasis game edukasi terbukti menarik, mudah, bermanfaat dan efektif digunakan.

*Game* edukasi yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu game yang dapat dimainkan secara *offline*, dengan begitu siswa ataupun guru tidak memerlukan dukungan internet untuk dapat memainkan game tersebut. *Game* yang dikembangkan juga dapat merangsang siswa untuk mau belajar karena melakukan aktivitas belajar sambil bermain, diikuti dengan teori Mirza (2015:19) mengatakan bahwa *game* dapat memberikan unsur interaktivitas yang dapat

merangsang pembelajaran. Selain itu game yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah dan mudah dipahami oleh siswa, karena *game* edukasi yang dikembangkan menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media *game* edukasi ayo mengenal wujud benda pada kelas II tema 2 subtema 1 pembelajaran 6 di UPTD SD Negeri Ketetang 1. Oleh sebab itu peneliti menyusun judul Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Mari Menenal Wujud Benda Untuk Siswa Kelas II di UPTD SD Negeri Ketetang 1.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, adapun permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu “Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi mari mengenal wujud benda yang valid, efektif dan menarik pada siswa kelas II di UPTD SD Negeri Ketetang 1?”

#### **C. Tujuan Penelitian Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu “Mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi mari mengenal wujud benda yang valid, efektif, dan menarik pada siswa kelas II di UPTD SD Negeri Ketetang 1.”

#### **D. Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan oleh peneliti pada penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Produk yang dikembangkan dapat diakses menggunakan semua jenis *smarthphone*.
2. Media yang dikembangkan berbentuk elektronik.
3. Produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas ataupun di luar kelas secara mandiri.
4. Media yang dikembangkan bisa digunakan pada pembelajaran luring ataupun daring.
5. Produk yang dikembangkan memuat materi yang terdapat di kelas 2 tema 2 subtema 1 pembelajaran 6.
6. Produk yang dikembangkan menggunakan Kurikulum 2013.
7. Produk yang dikembangkan memuat komponen bagian tampilan terdiri dari petunjuk penggunaan, informasi pengembang, informasi media, informasi mata pelajaran dan informasi materi pelajaran. Bagian isi terdiri dari materi dan game.

#### **E. Batasan Penelitian Pengembangan**

Batasan pada penelitian dan pengembangan produk yang dikembangkan, yaitu:

1. Materi yang terdapat pada produk yang dikembangkan yaitu hanya materi pada tema 2
2. Pelaksanaan penelitian hanya dilakukan di UPTD SD Negeri Ketetang 1 pada kelas II SD.
3. Penelitian ini hanya membahas mengenai pengembangan, keefektifan serta kemenarikan produk yang dikembangkan.

## **F. Pentingnya Penelitian Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk memberikan manfaat bagi guru, siswa ataupun peneliti sendiri. Penelitian dan pengembangan ini sebagai media pembelajaran guru agar lebih mudah saat menyampaikan materi yang sedang diajarkan, selain itu menambah pengetahuan untuk guru mengenai media pembelajaran. Bagi siswa, produk yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai sumber belajar secara mandiri agar dapat mempelajari materi yang diajarkan secara mandiri. Bagi peneliti yaitu menambah pengalaman serta wawasan dalam melaksanakan penelitian serta mengenai pembelajaran.

## **G. Definisi Istilah**

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat bantu pada kegiatan belajar mengajar untuk merangsang pikiran, kemampuan dan juga perasaan siswa dalam proses pembelajaran.

### **2. Game Edukasi**

Game edukasi adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan saat kegiatan belajar mengajar yang berbentuk permainan dan bertujuan untuk memberikan rangsangan berpikir serta meningkatkan konsentrasi secara menarik.

### **3. Wujud Benda**

Berdasarkan bentuknya, benda dapat dibedakan menjadi 3 bentuk, yaitu benda padat, cair dan gas. Benda cair adalah benda yang memiliki ukuran yang tetap, tetapi bentuknya berubah-ubah sesuai dengan tempat atau wadahnya.

Benda padat adalah benda yang memiliki bentuk dan ukuran yang tetap. Sedangkan benda gas adalah benda yang memiliki ukuran dan bentuk yang selalu berubah-ubah sesuai dengan tempat atau wadahnya.