

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan proses yang dilakukan setiap individu untuk mendapat suatu perbaikan tingkah laku baik dalam bentuk kognitif, afektif, psikomotorik dan nilai yang konkret menjadi pengalaman untuk mencapai sejumlah kesan dari subjek yang telah dipelajari (Mujtahidin, 2014:2). Perubahan pola tingkah laku siswa akan terlihat pada hasil belajar seperti pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor pada setiap siswa di setiap proses pembelajaran.

Pembelajaran Tematik merupakan pembelajaran yang memakai tema untuk menghubungkan dari beberapa mata pelajaran sehingga mampu menyampaikan pengetahuan yang bermanfaat pada peserta didik. Trianto (2010:78) menyatakan bahwa pembelajaran tematik dimartikan sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pengkajian tema dilihat dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik yang dilakukan di sekolah dasar tentu sangat membantu siswa dalam mewujudkan pengetahuan, dengan ini pembelajaran tematik lebih mengutamakan pada pelaksanaan belajar dalam memulai sesuatu. Oleh sebab itu, guru perlu mengonsep pengetahuan belajar yang akan mempengaruhi wawasan belajar peserta didik. Dalam pembelajaran guru memegang peran penting, seorang guru dituntut untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan sebaik mungkin.

Sesuai dengan perkembangan zaman pada saat ini, guru diminta untuk makin kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam

proses pembelajaran sendiri aktivitas dilaksanakan oleh dua pihak yaitu guru dan siswa, dimana guru berperan sebagai fasilitator sedangkan siswa berperan penerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Anak usia sekolah dasar cenderung lebih cepat bosan karena gaya belajar yang bersifat ceramah atau monoton. Oleh sebab itu guru harus mempunyai pola pikir yang kreatif untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar agar siswa lebih tertarik dan mudah dalam memahami materi. Guru harus bisa merancang media pembelajaran dan dapat menarik siswa dalam belajar.

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal Sutirman (2013:15). Rostina Sundayana (2016:6) berpendapat bahwa media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media adalah suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu menangkap suatu objek atau peristiwa tertentu, memanipulasi suatu keadaan, peristiwa atau objek serta menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Rachman (2017) berpendapat bahwa game edukasi merupakan salah satu jenis game yang dibuat untuk membantu proses pembelajaran sebab jenis game ini mengarah kepada hal-hal yang berkaitan dengan permainan pendidikan. Permainan yang dipakai disini merupakan permainan yang dibuat dengan sedikit mengubah alat, aturan maupun tanggapannya dengan tujuan

untuk memberikan informassi mengenai materi pembelajaran tertentu kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 10 November 2020 di SDN Batah Timur 1 diperoleh data bahwa proses pembelajaran dilaksanakan secara luring dan daring, dalam pembelajaran luring diperoleh data bahwa penyampaian materi hanyadalam bentuk gambar dan teks bacaan saja, sekolah hanya memanfaatkan buku pendamping pembelajaran dan guru menggunakan kertas untuk menyampaikan materi. Sedangkan dalam pembelajaran daring guru menggunakan aplikasi whatsapp, dimana guru hanya mengirimkan materi pembelajaran melalui grup whatsapp, kemudian meminta siswa mencatat, sehingga siswa pasif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan sudah menerapkan Kurikulum 2013.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 10 November 2020 di SDN Batah Timur 1 mendapatkan hasil bahwa jumlah siswa kelas III berjumlah 25 siswa, sudah menerapkan Kurikulum 2013. UPTD SD Negeri Batah Timur 1 merupakan sekolah yang berada daerah pedesaan yang berlokasi di desa Batah Timur Kecamatan Kwanyar Kabupaten Bangkalan. Menurut penjelasan dari guru kelas III bahwa hasil belajar siswa di masa pandemi ini tidak efektif karena siswa tidak fokus dalam menerima materi, guru menyampaikan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi, media yang digunakan saat pembelajaran hanya buku tema, sehingga siswa hanya memperoleh informasi dan penjelasan dari guru saja. Guru kelas III mengatakan bahwa siswa kesulitan dalam memahami materi jika tidak

terdapat media, seperti pada tema 6 yang didalamnya terdapat materi Sumber Energi.

Maka dari permasalahan tersebut peneliti memberikan solusi dengan cara meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran berupa game edukasi. Di dalam game tersebut akan ditampilkan materi dan juga gambar yang terkait dalam materi. Dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan siswa dapat memahami materi dengan mudah dan akhirnya siswa mendapatkan nilai KKM yang sudah ditetapkan oleh sekolah yaitu 65.

Hal tersebut juga didukung dengan adanya beberapa penelitian tentang *Multimedia* yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan penelitian oleh Erwin Potera Permana dan Desy Nourmavita (2017), pada mata pelajaran IPA hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah melakukan validasi ahli, validasi praktisi dan penelitian di dua sekolah, yaitu SDN Krecek 3 dan SD Negeri Tunglur khususnya pada siswa kelas IV, maka memperoleh data Respon guru terhadap media ini mendapatkan rasa optimisme guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hasil rekapitulasi pendapat siswa mengenai media dapat dilihat pada tabel 4.3, dimana memperoleh rata-rata persentase jawaban Ya adalah 97% sehingga dapat dikatakan bahwa siswa sangat menyukai media ini. 3. Penelitian tentang pengembangan media *Multimedia* juga dilakukan oleh Farid Ahmadi, Sutaryono, Yuli Witanto, dan Ika Ratnaningrum (2017), dengan judul Pengembangan “Multimedia Indonesia Culture” (MIC) sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil tes siswa kelas IV SD Islam Al Madina Kota Semarang menunjukkan nilai

ketuntasan 100% dan mencapai kenaikan sampai 33.21 dari pre test dan post test pada pembelajaran dengan media pembelajaran MIC sebagai upaya penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar. Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *Multimedia* juga dilakukan oleh Arif Mahya Fanny dan Siti Partini Suardiman (2013) dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran IPS yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan menjadi alternatif sumber belajar IPS khususnya siswa kelas V dengan materi peristiwa sekitar proklamasi.

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Game Edukasi Tema 6 Sumber Energi Subtema 1 Kelas 3 SDN Batah Timur 1”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka permasalahan dalam peneitian ini, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media Gama Edukasi Sumber Energi yang valid, menarik dan efektif pada tema 6 subtema 1?

C. Tujuan Peneliatian Pengembangan

Adapun tujuan pada penelitian pengembangan Game Edukasi Sumber Energi pada tema 6 subtema 1 kelas 3 UPTD SDN Batah Timur sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media Game Edukasi Sumber Energi yang valid ditinjau dari angket validator ahli. Kemenarikan ditinjau dari angket

respon siswa. Keefektifan ditinjau dari hasil observasi guru, observasi siswa dan hasil belajar siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Peneliti pengembangan ini menghasilkan produk berupa media Game Edukasi Tema 6 Subtema 1 dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media Game Edukasi bermuatan materi pembelajaran sesuai dengan tema “Sumber Energi”.
2. Media yang dikembangkan merupakan Game Edukasi yang didalamnya menampilkan sebuah permainan berupa kuis dimana siswa menjawab soal, sebelum menjawab soal siswa diminta mengacak dadu untuk mendapatkan soal kuis sesuai nomor yang terdapat pada dadu yang di acak.
3. Aplikasi dapat dijalankan tanpa menggunakan koneksi internet atau dapat di jalankan secara offline.
4. Gambar pada media Game Edukasi menggunakan gambar-gambar yang menarik.
5. Isi materi media Game Edukasi mencakup materi Sumber Energi.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan peneliti yang akan diteliti bertujuan, agar peneliti pengembangan media Game Edukasi dapat dilakukan dengan mudah serta mencapai tujuan yang ditetapkan. Penjelasan asumsi dan keterbatasan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

Asumsi adalah suatu pernyataan yang tidak diragukan lagi kebenarannya sebagai titik tolak dalam suatu penelitian. Dalam penelitian pengembangan

ini diasumsikan media Game Edukasi pembelajaran tematik tema Sumber Energi dapat digunakan dengan layak, efektif, menarik dan memotivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang semula rendah.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah materi yang dikembangkan dalam produk pengembangan disesuaikan dengan tema. Tema 6 Sumber Energi, subtema 1, pembelajaran 4 Sumber Energi. Media Game Edukasi tidak dibuat secara massal karena keterbatasan tenaga, biaya, dan juga dalam memproduksi media.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Terdapat pentingnya pengembangan media pembelajaran Game Edukasi Tema 6 Subtema 1 adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pengembang
 - a. Menambah kajian studi pengembangan media pembelajaran
 - b. Membuktikan bahwa media Game Edukasi bisa diajukan sebagai suatu penyampaian pesan berupa materi pembelajaran.
2. Bagi siswa
 - a. Mempermudah siswa dalam memahami materi Sumber Energi
 - b. Menarik minat siswa untuk belajar mengenai materi Sumber Energi
3. Bagi Guru
 - a. Media Game Edukasi membantu guru dalam menjelaskan materi Sumber Energi

- b. Menambah koleksi media yang digunakan dalam pembelajaran materi Sumber Energi.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah penentuan konstrak atau sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi variabel yang dapat diukur (Sugiyono, 2012:31). Terdapat beberapa istilah-istilah yang perlu di definisikan secara operasional dalam penelitian dan pengembangan Game Edukasi Tema 6 Subtema 1 dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Belajar adalah metode yang dilakukan oleh individu untuk mencapai suatu perubahan perbuatan baik dalam cara pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif menjadi pengalaman untuk memperoleh sebanyak ingatan pada informasi yang sudah dipelajari.
2. Pembelajaran Tematik merupakan aktivitas pembelajaran dengan menggabungkan materi dengan sebagian mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan.
3. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih mempermudah komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam metode pembelajaran yang lebih efektif.
4. Game edukasi adalah game digital yang di rancang untuk pengayaan pembelajaran (mendukung pengajaran dan pembelajaran), memanfaatkan teknologi multimedia interaktif.