

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran ialah aktivitas yang dilakukan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik, memfasilitasi, serta meningkatkan ketekunan serta mutu belajar pada diri peserta didik (winataputra, 2008:18), tidak hanya itu penafsiran pembelajaran yang lain merupakan upaya mengorganisasi area untuk menghasilkan kondisi belajar untuk peserta didik (Aqib, 2010:41). Tanggung jawab belajar terletak pada siswa, tetapi guru juga bertanggung jawab untuk menghasilkan kondisi yang mendorong motivasi serta tanggung jawab siswa untuk belajar. Berdasarkan uraian diatas belajar ialah suatu aktivitas yang menyebabkan perubahan tingkah laku sebaliknya pembelajaran ialah suatu aktivitas yang dilakukan sedemikian rupa oleh guru, sehingga tingkah laku siswa berganti ke arah yang lebih baik. Proses pembelajaran ialah 2 aktivitas yang terjalin dalam satu kesatuan waktu dengan sikap yang berbeda. Pelaksana belajar merupakan siswa dan pelaksana mengajar merupakan guru. Aktivitas siswa merupakan belajar sebaliknya guru merupakan mengajar yang berlangsung dalam proses bertepatan untuk mencapai tujuan instruksional, sehingga proses belajar ialah suatu ikatan aktif antara guru dengan siswa yang berlangsung dalam ikatan tujuan instruksional.

Dalam kaitannya dengan Pembelajaran Winasanjaya (2006:50) mengemukakan bahwa guru merupakan komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Keberhasilan implementasi suatu strategi pembelajaran akan bergantung pada keterampilan guru dalam menggunakan metode pembelajaran. Pendapat lain juga menyatakan berartinya komponen guru dalam pembelajaran semacam yang

dikemukakan oleh (Mulyasa 2007:19), jika kedudukan serta guna guru sangat mempengaruhi terhadap penerapan pembelajaran di sekolah. Sebagai pendidik secara otomatis merupakan pengajar yang wajib mempunyai kestabilan emosi, cita- cita serta kemauan untuk meningkatkan muridnya, bersikap realitas, jujur dan terbuka, serta peka terhadap perkembangan, paling utama inovasi pembelajaran. Untuk menggapai semua ini guru wajib mempunyai pengetahuan yang luas, memahami bermacam tipe teori serta praktek pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dan memahami kurikulum serta metodologi pembelajaran.

Secara umum peranan guru yang memakai media pasti akan berbeda dengan guru yang tidak memakai media pembelajaran (Ronald, 1987:21). Susilana (2009:6) mengatakan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan yang bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta keinginan siswa untuk belajar. Menurut sadiman (2002:6) media sebagai segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan serta pengiriman pesan kepada penerima pesan, sehingga bisa merangsang Pikiran, perasaan, perhatian serta minat dan perhatian siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif serta efisien sesuai dengan yang diharapkan. Dari uraian di atas media pembelajaran ialah salah satu fasilitas komunikasi penting dalam pembelajaran yang bertujuan untuk membantu memudahkan siswa dalam proses belajarnya. Adapun tujuan media menurut smaldino (2008:53) merupakan untuk memfasilitasi komunikasi serta pembelajaran. Lebih lanjut, Asyar (2011:263) mengemukakan bahwa cara komunikasi mempengaruhi daya ingat peserta didik dalam komunikasi yang terjalin tanpa bermanfaat media serta hanya mengandalkan verbal saja, menyebabkan daya ingat peserta didik dalam waktu 3 jam hanya 70%. Apabila

menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal daya ingat peserta didik bertambah menjadi 72%, sedangkan dengan media visual dan komunikasi verbal peserta didik mampu mencapai 85%. Sejalan dengan pendapat sudjana serta Rivai (1991:2) seluruh media berguna untuk menciptakan pengajaran lebih menarik sehingga bisa meningkatkan motivasi belajar pada siswa, memperjelas makna bahan pengajaran supaya lebih mudah dimengerti sehingga guru menguasai tujuan pengajaran dengan baik, menjadikan tata cara pembelajaran lebih bermacam-macam dengan memadukan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan, dan membuat siswa lebih banyak terlibat dalam aktivitas belajar.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Bandung 01 pada tanggal 01 Februari 2021 mengungkapkan untuk pembelajaran di SDN Bandung 01 sudah menerapkan Kurikulum 2013. Fasilitas pembelajaran di SDN Bandung 01 cukup memadai seperti LCD, media dari kertas ataupun gambar, namun tidak ada media berbasis multimedia interaktif. Guru hanya berpedoman pada buku siswa dan buku guru saja, hanya menampilkan gambar yang terdapat di buku dan papan tulis. Dari hasil wawancara menyatakan bahwa guru menggunakan media dari kertas seperti membuat kincir angin dari kertas dan guru tidak bisa membuat media yang bisa menyatukan semua pembelajaran menjadi satu media. Sehingga mengakibatkan siswa bosan dan kurang antusias dalam pembelajaran dan berdampak hilangnya konsentrasi dalam proses pembelajaran Selain itu hasil belajar siswa menunjukkan data rata-rata nilai yang diperoleh siswa sebagian besar siswa banyak dibawah rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh pihak sekolah 70%. Dari hasil presentase nilai siswa yang mencapai KKM hanya 35% , sedangkan siswa lain dibawah KKM 65%. Dari paparan tersebut sudah membuktikan bahwa tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran tidak cukup

tinggi. Hal ini dilengkapi dengan hasil angket yang diberikan kepada siswa, dimana sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa siswa merasa bosan dan kurang antusias saat pembelajaran berlangsung jika guru tidak menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran berlangsung, dan siswa mengungkapkan bahwa akan lebih mengerti dan faham jika guru menggunakan media pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mengerti saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan dari paparan di atas maka dapat disimpulkan terdapat permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di SD Negeri Bandung 1. Permasalahan tersebut diantaranya adalah guru menggunakan media sederhana dalam menggunakan media pembelajaran yang mengakibatkan siswa mengalami kebosanan dan kurangnya konsentrasi siswa dalam pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang sebagian besar mencapai di bawah rata-rata. Maka diperlukan inovasi media pembelajaran untuk memberi pengalaman baru pada siswa dan meningkatkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran. Dalam permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Multimedia interaktif sangat cocok untuk digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa saat proses pembelajaran dan bisa berdampak peningkatan pada hasil pembelajaran. Setiawan (2007:2) mendefinisikan multimedia interaktif dapat digunakan dalam berbagai jenis data seperti (teks, suara, grafik, video, animasi). Interaktif adalah balikan diberikan oleh media kepada siswa yang memberikan perintah kepada media yang digunakan. Variasi jenis data yang terdapat dalam multimedia interaktif dalam pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Oleh karena itu, guru harus bisa menyesuaikan pembelajaran ke dalam media dan pentingnya kreativitas guru untuk

menentukan materi pembelajaran tersebut agar lebih mudah diterima oleh siswa dan meningkatkan konsentrasi siswa. Game yang terdapat pendidikan didalamnya disebut dengan istilah game edukasi. Game edukasi mempunyai tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang dipadukan dengan bermain sehingga bisa meningkatkan ketertarikan siswa dan siswa tidak bosan, dalam menggunakan game yang terdapat materi didalamnya yang memudahkan siswa memahami materi juga dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Koury (2009:1024) yang menunjukkan bahwa multimedia yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Penelitian yang dilakukan oleh Arkun (2008:1024) juga menunjukkan hasil penelitian bahwa produk multimedia yang digunakan dalam pembelajaran di kelas IV dapat meningkatkan minat belajar siswa yang berdampak positif bagi hasil belajar siswa. Selanjutnya, Rohwati (2012:1024) dalam artikelnya meneliti tentang pengaruh penggunaan game edukatif dalam kelas. Rohwati menyimpulkan berdasarkan data hasil penelitian pada pembelajaran siklus I dan siklus II dengan menggunakan Education Game baik secara teori maupun empirik dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa khususnya pada mata pelajaran IPA Biologi pokok bahasan “Klasifikasi Makhluk Hidup”. Penelitian lain dilakukan oleh Melero (2014:1024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat berdampak positif pada kinerja dan motivasi siswa. Multimedia yang layak, praktis, efektif, dan menarik tentunya juga akan berlaku pada multimedia interaktif IPA yang akan dikembangkan. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk membuat sebuah penelitian dengan

mengangkat judul “Pengembangan Game Multimedia Interaktif Pada Tema 6 Subtema 1 pembelajaran 5 Kelas III SDN Bandung 1 Kecamatan Konang, Kabupaten Bangkalan”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah Multimedia Interaktif Bermuatan game edukasi sebagai berikut.

1. Bagaimanakah Pengembangan media pembelajaran Game Multimedia Interaktif yang valid di SDN Bandung 1 Bangkalan?
2. Bagaimanakah Keefektifan media pembelajaran Game Multimedia Interaktif pada tema 6 Subtema 1 pembelajaran 5 kelas 3 di SDN Bandung 1 Bangkalan?
3. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran Game Multimedia Interaktif edukasi yang menarik di SDN Bandung 1 Bangkalan?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian dan pengembangan Multimedia Interaktif Bermuatan game edukasi sebagai berikut.

1. Untuk Mengetahui Kevalidan Game Multimedia Interaktif yang valid dilihat dari validasi ahli
2. Untuk Mengetahui Keefektifan Game Multimedia Interaktif yang efektif dilihat dari hasil belajar
3. Untuk Mengetahui Kemenarikan Game Multimedia Interaktif edukasi yang menarik dilihat dari respon siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran tematik dengan multimedia interaktif bermuatan game edukasi dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu alternatif media ajar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa
2. Setiap Pembelajaran disajikan materi yang lengkap untuk memudahkan siswa memahami materi, dengan adanya multimedia interaktif bermuatan game akan lebih kongrit karena terdapat game edukasi untuk meningkatkan kemampuan siswa
3. multimedia interaktif bermuatan game mudah digunakan dan mudah diakses secara di instal aplikasinya dengan menggunakan laptop ataupun handphone
4. Multimedia interaktif bermuatan game bersifat menarik dan interaktif dengan menyediakan tantangan game, materi, dan evaluasi yang harus diselesaikan pengguna.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan penelitian pengembangan Multimedia Interaktif bermuatan game ini adalah sebagai berikut.

1. Media hanya terbatas pada lingkup Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 5, sehingga perlu penyesuaian apabila dipergunakan pada materi yang lain;
2. Subyek uji coba penelitian dan pengembangan ini terbatas pada siswa kelas III SDN Bandung 1 Bangkalan Tahun Ajaran 2021/2022 Kecamatan Konang Kabupaten Bangkalan.
3. Tidak melakukan produksi massal dikarenakan terbatasnya biaya dan waktu;

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Selain itu peserta didik diarahkan untuk meningkatkan

pemahamannya dengan mengaitkan soal-soal dan materi dengan pengalamannya di kehidupan sehari-hari sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami oleh peserta didik. Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan Multimedia Interaktif bermuatan game ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah bermanfaat serta bisa meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran yang difokuskan Pada Tema 6 Subtema 1 pembelajaran 5 Kelas III SDN Bandung 1. Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat terutama dalam bidang pendidikan, dan dapat membuktikan kebenaran dalam teori tentang manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Arsyad (2002:26), yang menyatakan manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran salah satunya media pembelajaran dapat memperjelas dan menyajikan pesan serta informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa dapat menerapkan proses pembelajaran dengan metode baru yaitu menggunakan game edukasi sebagai media pembelajaran pada Pembelajaran tematik.

b. Bagi Guru

Dengan penelitian ini diharapkan guru bisa menambah wawasan tentang Multimedia interaktif bermuatan game atau media game edukasi, dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran di sekolah.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan game edukasi sebagai media pembelajaran siswa, dan kelak jika menjadi pendidik dapat dijadikan referensi.

G. Definisi Istilah

1. Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema supaya pembelajaran lebih bermakna.
2. Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi agar terciptanya sebuah interaksi positif antara pendidik dan peserta didik didalam pembelajaran sehingga dapat menstimulus siswa dalam menerima materi.
3. Multimedia interaktif bermuatan game adalah sebuah aplikasi atau perangkat lunak (software) berupa game yang didalamnya terdapat unsur materi pelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, yang dapat digunakan baik oleh guru dan siswa sebagai media belajar dan bermain dengan cara yang menyenangkan.
4. Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan beberapa komponen baik itu gambar, suara, teks dan lainnya guna menyampaikan suatu informasi.