

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Bab ini membahas mengenai sepuluh hal pokok diantaranya: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang**

Perubahan kurikulum terjadi beberapa kali di Indonesia sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan. Menurut Fatmawati, (2019) Saat ini sedang dikembangkan kurikulum 2013 yang diterapkan di sekolah dasar mulai tahun ajaran 2013/2014. Kurikulum 2013 menekankan pembelajaran tematik menjadi sebuah tuntutan dan kebutuhan pokok dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar.

Sejak diperkenalkannya kurikulum 2013, proses pembelajaran telah menggunakan sistem tema. Sistem pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai sistem pembelajaran dilakukan dengan mengintegrasikan atau menggabungkan beberapa kajian pembelajaran dalam bentuk tema (Muklis, 2012). Pembelajaran tematik integratif adalah sebuah sistem dan pendekatan pembelajaran yang mencakup beberapa materi dari muatan pelajaran yang berbeda untuk memberikan pengalaman yang nyata dan bermakna luas kepada peserta didik (Anshory, dkk. 2018). Selain banyak referensi, proses pembelajaran juga menuntut guru melibatkan peran media pembelajaran yang relevan agar pembelajaran menarik

perhatian siswa dan membantu siswa untuk memudahkan mereka dalam mengkonstruksi pemahamannya sendiri (Ramli, 2012)

Media pembelajaran dapat digambarkan sebagai media yang berisi pesan-pesan informasi atau instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang menyampaikan pesan atau informasi yang mengandung maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting bagi siswa untuk memperoleh konsep, keterampilan, dan kemampuan baru. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting terutama di tingkat sekolah dasar. Teori perkembangan kognitif Jean Piaget menegaskan bahwa siswa sekolah dasar yang berada pada rentang usia 7-11 tahun berada pada perkembangan kognitif operasional kongkrit. Pada tahap ini siswa sudah mampu menalar secara logis, namun masih terpacu pada objek yang dapat dilihatnya (Djamaluddin & Wardana, 2019). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran ditingkat sekolah dasar menjadi sangat penting karena siswa sekolah dasar membutuhkan benda-benda dan pengalaman-pengalaman nyata sebagai inspirasi media dalam proses belajarnya. Berdasarkan hal ini, ada banyak jenis media yang dapat dikembangkan oleh guru dalam proses belajar mengajar, namun guru harus selektif dalam memilih jenis media tersebut.

Menurut (Junaidin, 2019) Dalam Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 mengenai Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah, pada pembelajaran tematik harus mencapai kriteria kualifikasi kemampuan lulusan yang meliputi keterampilan, sikap dan pengetahuan. Pelaksanaan pembelajaran berdasarkan kualifikasi tersebut mengharapkan siswa memiliki kemampuan akademik dan kreativitas, sehingga keterampilan siswa terbentuk. Ketika

pembelajaran dilaksanakan. Dalam hal ini pembelajaran tematik memerlukan sarana dan sumber belajar yang tepat, menarik dan efektif bagi siswa.

Menurut (Fakhrurazzi, 2018) sebagai seorang guru diharapkan dapat bertanggung jawab dalam memelihara proses pembelajaran agar menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan untuk mengarahkan atau membimbing proses intelektual siswa. Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat dicapai melalui keterampilan dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Rafianti et al., 2019) mengenai undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen bahwa guru harus memiliki kompetensi pedagogik dan menguasai proses pembelajaran. Sehingga guru sebagai pendidik diharapkan menguasai strategi pembelajaran dan mampu membuat media pembelajaran yang inovatif sesuai kebutuhan dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan media pembelajaran yang terjangkau dan efisien meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan membuat media pelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran (Rafianti, dkk. 2018).

Beberapa temuan penelitian juga menunjukkan dampak positif media yang digunakan sebagai bagian integral dari pembelajaran di kelas atau sebagai cara

utama pembelajaran langsung (Hasan, dkk., 2020). Di era digital, guru tidak hanya harus mampu menggunakan media pembelajaran klasik tetapi juga media pembelajaran yang modern.

Tersedianya media pembelajaran berbasis teknologi merupakan salah satu bahan yang dijadikan siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun yang menjadi kemajuan dunia pendidikan. Di era globalisasi saat ini dapat memudahkan guru dalam menerapkan suatu pembelajaran kepada siswa dan memberikan kemudahan mengakses media itu sendiri. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran yaitu multimedia interaktif yang didalamnya dapat memuat perancangan sebuah animasi untuk membuat halaman maupun pembuatan game interaktif. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan menyajikan suatu materi tentang pembelajaran tematik pada tema 5 mengenai cuaca yang berisi informasi terkait musim dan iklim. Menurut (Fakhrurrazi, 2018) menyatakan bahwa di era globalisasi saat ini perkembangan teknologi haruslah sejalan dengan suatu tujuan pendidikan pembelajaran. Pembelajaran berupaya dalam mengembangkan suatu potensi peserta didik melalui kegiatan pembelajaran di sekolah agar dapat menyiapkan suatu mutu masa depannya yang lebih baik lagi. Hal tersebut sejalan dengan tujuan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang suatu sistem pendidikan nasional pada Bab 1 pasal 1 ayat 1 yang mengungkapkan bahwa Pembelajaran ialah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, serta sebagai sumber belajar bagi peserta didik dengan lingkungan belajar. Dari paparan tersebut dapat dipahami bahwa guru menjadi penunjang keberhasilan pembelajaran, oleh sebab itu diperlukannya bahan ajar atau media

interaktif agar dalam proses belajar dapat berjalan dengan efektif terutama dalam pembelajaran tematik.

Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran tematik dapat memberikan pengaruh baik sehingga media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran yang mana guru dalam proses pembelajaran kebanyakan menggunakan metode konvensional atau metode pembelajaran dengan metode ceramah.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Saminah, S.Pd selaku wali kelas III pada tanggal 28 oktober 2022, diperoleh informasi mengenai permasalahan yang ada dalam pembelajaran, yakni rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik, Ibu Saminah, S.Pd. menjelaskan bahwa 50% siswa masih memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Menindaklanjuti temuan tersebut peneliti melakukan observasi dalam kelas dan menemukan rendahnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Hal itu terlihat dari aktivitas siswa yang lebih sering bermain sendiri atau berbicara dengan teman sebangkunya. Siswa cenderung pasif bila guru memberikan pertanyaan.

Pada observasi yang telah dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2022 didapatkan informasi yaitu sebanyak 8 siswa dari 22 siswa atau dengan persentase 36,3% menyatakan bahwa siswa aktif saat pembelajaran dan sisanya sebanyak 14 dari 22 siswa atau dengan persentase 63,6% menyatakan siswa cenderung pasif saat kegiatan pembelajaran dilakukan. Penyebab rendahnya ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran tersebut, yaitu proses pembelajaran pada pembelajaran tematik di SD Negeri 3 Pejarakan cenderung berjalan monoton,

dimana guru hanya mengajar menggunakan metode ceramah dan tidak melibatkan media maupun alat peraga apapun. Hal ini menunjukkan rendahnya pemanfaatan media pada pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri 3 Pejarakan, yang akibatnya siswa tidak memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran dan akhirnya memperoleh nilai dibawah KKM. Guru sebagai orang yang paling bertanggung jawab dalam kelas belum mampu mengemas pembelajaran yang menarik dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Guru wali kelas juga mempunyai kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran karena terbatasnya waktu untuk membuat dan ketidaktahuan penggunaan berbagai *software* multimedia pembelajaran interaktif, namun disisi lain guru membenarkan bahwa media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran yang terjadi pada pembelajaran tematik di SD Negeri 3 Pejarakan tentu menjadi masalah dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 3 Pejarakan maka inovai yang dapat dikembangkan adalah multimedia interaktif berbasis *game based learning*. Multimedia interaktif berbasis *game based learning* ini relevan dikembangkan disebabkan oleh karakteristik siswa kelas 3 di SD Negeri 3 Pejarakan yang lebih berminat melaksanakan proses pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan. Dengan ini pengembang multimedia interaktif berbasis *game based learning* diharapkan mampu menjadi media pembelajaran alternatif yang dapat menghadirkan suasana pembelajaran baru dan menarik serta mampu membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah. Oleh sebab itu, maka penelitian ini

mengangkat judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *game based learning* pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas III di SD Negeri 3 Pejarakan Tahun Ajaran 2022/2023”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1 Kurangnya media pembelajaran yang beragam dan kurangnya media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar.
- 2 Siswa lebih mudah bosan saat belajar karena materi guru kurang menarik dan guru hanya mengajar dengan cara konvensional seperti guru hanya mengandalkan materi yang terdapat pada materi buku siswa dan buku guru, sehingga nilai siswa kurang termotivasi untuk belajar.

## 1.3 Pembatasan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka, peneliti melakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan model pengembangan ADDIE berbasis *game based learning*. Konten dalam produk pengembangan multimedia interaktif yaitu menyangkup pembelajaran tematik Tema 5 subtema 1 Pembelajaran 1 mengenai keadaan cuaca. Multimedia interaktif berbasis *game based learning* dipilih karena dengan

belajar sambari bermain, siswa dapat belajar dengan lebih senang sehingga dapat optimal.

#### 1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dirumuskan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Bagaimana rancang bangun multimedia interaktif berbasis *game based learning* pada pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 untuk siswa Kelas III SD Negeri 3 Pejarakan Tahun Ajaran 2022/2023?
- 2 Bagaimana validitas multimedia interaktif berbasis *game based learning* pada pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 untuk siswa Kelas III SD Negeri 3 Pejarakan Tahun Ajaran 2022/2023?
- 3 Bagaimana efektifitas multimedia interaktif berbasis *game based learning* pada pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 untuk siswa Kelas III SD Negeri 3 Pejarakan Tahun Ajaran 2022/2023?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- 1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif berbasis *game based learning* pada pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 untuk siswa Kelas III SD Negeri 3 Pejarakan Tahun Ajaran 2022/2023.
- 2 Untuk mengetahui validitas proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *game based learning* pada pembelajaran Tematik



Tema 5 Subtema 1 untuk siswa Kelas III SD Negeri 3 Pejarakan Tahun Ajaran 2022/2023.

- 3 Untuk mengetahui efektifitas multimedia interaktif berbasis *game based learning* pada pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 untuk siswa Kelas III SD Negeri 3 Pejarakan Tahun Ajaran 2022/2023.

## 1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun Manfaat Penelitian yang disusun yakni sebagai berikut:

### 1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber referensi dalam mengembangkan media interaktif berbasis *game based learning*. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap proses pembelajaran yang lebih baik guna meningkatkan kualitas pendidikan tinggi.

### 2) Manfaat Praktis

Andanya penelitian pengembangan ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak.

#### a. Bagi Siswa

Melalui media pembelajaran interaktif berbasis *game based learning* siswa dapat belajar tematik dengan pengalaman baru dalam kegiatan belajar sambil bermain, menjadikan pembelajaran lebih bermakna, menjadikan materi pembelajaran tematik lebih menyenangkan dan mudah dipahami siswa, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar dan mendorong siswa.

Berpartisipasi dalam pembelajaran membuat pembelajaran menjadi efektif.

b. Bagi Guru

Penggunaan multimedia interaktif berbasis *game based learning* diharapkan dapat memberikan solusi dalam memilih media yang dapat merangsang motivasi belajar siswa dan menjadikan pembelajaran menarik dan efektif. Selain itu, penelitian ini juga dapat menginformasikan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan inovatif.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu kepala sekolah dalam melakukan manajemen sekolah dalam menciptakan atau merencanakan proses pembelajaran yang berkualitas di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan motivasi dan referensi kepada penelitian lain agar dapat lebih baik dalam merancang media pembelajaran interaktif lainnya.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *game based learning* ini adalah sebagai berikut:

- 1 Nama produk yang akan dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu efektifitas multimedia interaktif berbasis *game based learning* pada pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 untuk siswa Kelas III SD Negeri 3 Pejarakan.

- 2 Sampul memiliki skema warna yang menarik dan dirancang sesuai dengan tema yang dikembangkan. Pada bagian awal media memiliki instruksi manual untuk memudahkan pengguna.
- 3 Konten dari produk ini memuat menu utama yang terdiri dari SK&KD, petunjuk penggunaan media dan petunjuk belajar, materi, evaluasi atau game, profil pengembang dan tombol navigasi.
- 4 Dalam pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan beberapa perangkat lunak (*Software*) untuk mengembangkan produk ini. Beberapa perangkat lunak (*Software*) yang digunakan adalah sebagai berikut. (a) *Adobe animate*, dan (b) *Corel Draw*.

Dalam pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan beberapa perangkat lunak (*Software*) untuk mengembangkan produk ini. Beberapa perangkat lunak (*Software*) yang digunakan adalah sebagai berikut. (a) *Adobe animate*, dan (b) *Corel Draw*.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Proses pembelajaran di SD Negeri 3 Pejarakan masih dominan menggunakan metode mengajar yang bersifat konvensional yakni metode ceramah oleh guru. Siswa hanya sebagai pendengar saja akan apa yang disampaikan oleh guru hingga akhir, sehingga siswa mudah lupa karena tidak mungkin mengingat semua penjelasan yang disampaikan oleh guru. Melihat situasi dilapangan bahwa banyak siswa yang belum optimal dalam belajar dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa merasa bosan serta materi yang disampaikan tidak dapat terserap penuh dalam pemikiran siswa. Oleh karena itu, dengan adanya multimedia interaktif ini dapat

membantu keefektifan belajar siswa agar mudah dipahami dan dilaksanakan dengan menyenangkan.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *game based learning* pada pembelajaran tematik adalah:

#### 1) Asumsi Pengembangan

- a. Asumsi pengembangan multimedia interaktif berbasis *game based learning* pada pembelajaran tematik ini dikembangkan sebagai media yang mendukung siswa untuk meningkatkan motivasi belajar khususnya pada siswa kelas 3 di SD Negeri 3 Pejarakan.
- b. Kemampuan guru dan siswa dalam mengoperasikan smartphone dirasa telah mendukung dalam pengembangan ini.
- c. Sarana dan prasarana seperti listrik, laptop, akses internet, dan LCD menjadi aspek pendukung dalam pengembangan multimedia interaktif

#### 2) Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *game based learning* ini dikembangkan berdasarkan situasi dan kondisi yang ada di sekolah, sehingga produk ini hanya diperuntukkan bagi siswa kelas 3 di SD Negeri 3 Pejarakan.
- b. Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa Multimedia Interaktif berbasis *game based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 3 di SD Negeri 3 Pejarakan.

### 1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah yang dapat dijelaskan dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *game based learning* adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia interaktif adalah suatu kegiatan mengembangkan produk hingga menghasilkan media ajar melalui tahap perencanaan, memproduksi, mengevaluasi dan produk akhir dengan dikemas menggunakan beberapa *software* yang didalamnya memuat beberapa unsur seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. *game based learning* adalah metode pembelajaran dengan menggunakan permainan yang dapat membangkitkan suasana belajar yang menyenangkan dengan berbagai tahapan seperti menjelaskan topik, menjelaskan aturan permainan, bermain, merangkum pengetahuan, melakukan refleksi hingga mengidentifikasi kebutuhan sumber belajar siswa.
3. Multimedia interaktif berbasis *game based learning* adalah media pembelajaran yang tersusun secara sistematis dengan menggabungkan beberapa elemen media seperti teks, animasi, audio maupun video yang melibatkan metode pembelajaran dengan menggunakan game (permainan). Multimedia interaktif berbasis *game based learning* bertujuan untuk membantu memudahkan proses pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang baru sehingga pembelajaran

menjadi lebih menarik, serta dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

4. Model pengembangan ADDIE adalah model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Model ini terdiri atas 5 fase atau tahap utama yaitu 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Develop* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), 5) *Evaluate* (Evaluasi).
5. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggabungkan beberapa materi atau bidang studi dalam satu tema dengan pembahasan tertentu sehingga siswa dapat mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan dan nilai secara holistic atau bermakna.

