

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan Sembilan hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian ini , yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) pentingnya pengembangan, (8) asumsi dan keterbatasan, dan (9) defenisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sudah berkembang pesat sejak abad 20. Revolusi industri telah menghadirkan teknologi digital yang sangat mempengaruhi kehidupan manusia di dunia. Teknologi internet yang semakin masif tidak hanya menghubungkan jutaan manusia dari berbagai wilayah tetapi juga sangat berdampak terhadap kegiatan pembelajaran, transaksi perdagangan hingga transportasi secara online. Saat ini sudah sangat dirasakan bagaimana revolusi industri 4.0 mengubah kebiasaan hidup dan bekerja umat manusia secara mendasar.

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini tidak dapat dihindari dan telah menjadi bagian penting dalam pendidikan dan proses pembelajaran. Guru diharapkan melek terhadap teknologi, sehingga dapat menyesuaikan dan memanfaatkan berbagai teknologi dalam pembelajaran untuk mendukung dan

memaksimalkan kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien. Melihat perkembangan pembelajaran saat ini sudah sangat banyak memanfaatkan teknologi di dalamnya.

Pembelajaran tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu. Kegiatan belajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun dan tidak perlu terkendala oleh jarak. Keterbatasan sarana prasarana sekolah tidak lagi menjadi alasan kurangnya kreativitas maupun inovasi dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, memahami dan menguasai teknologi diharuskan untuk pendidik.

Salah satu komponen pada bidang pendidikan yang telah mengalami transformasi yaitu media pembelajaran (Purba, dkk, 2020). Dalam proses belajar mengajar penyampaian materi tidak lagi hanya dijelaskan dipapan tulis melainkan dapat disesuaikan dengan menggunakan media pembelajaran. Berbagai macam media pembelajaran dapat dirancang sesuai kreativitas dan kemampuan guru.

Media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar. Suasana belajar dapat bervariasi dengan berbagai macam media pembelajaran yang telah diberikan oleh pengajar kepada siswa. Banyak materi pelajaran yang diharuskan untuk menggunakan media pembelajaran dikarenakan tidak dapat hanya dijelaskan dari buku dan menuntut siswa untuk menghayalkan materi tersebut. Seperti contoh menjelaskan tentang materi luar angkasa yang tidak dapat dilihat dengan kasat mata akan menyusahakan siswa untuk memahami mengenai luar angkasa. Karena hal tersebut media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar.

Media adalah pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan belajar (Schram, 1977). Media pembelajaran sebagai pendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif dapat dikembangkan sesuai kemampuan dalam menggunakan teknologi yang telah berkembang saat ini. Pengembangan media pembelajaran saat ini sudah cukup mudah direalisasikan dikarenakan sudah banyaknya alat ataupun software pengembangan dan pendukung dalam pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki 2 unsur penting yakni peralatan atau perangkat keras.

Media pembelajaran bukanlah hanya peralatan tetapi pesan yang dapat disampaikan oleh media kepada siswa. (Riyana, 2012). Pengembangan media pembelajaran juga tidak akan efektif digunakan kepada siswa apabila media pembelajaran tersebut sulit untuk dipahami. Dalam pengembangan media pembelajaran sangat dibutuhkan kreativitas guru sehingga pesan pembelajaran lebih mudah untuk dipahami oleh siswa.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 15 Februari 2022 di SD Negeri 1 Banjar Bali fasilitas pendukung dalam proses pembelajaran sudah baik, ruangan kelas yang nyaman, dan buku pendukung pembelajaran sudah lengkap dan sudah tersedianya ruangan komputer beserta lcd sehingga pembelajaran dengan menggunakan komputer memungkinkan untuk dilakukan.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali pada tanggal 15 Februari 2022 bahwa pada proses belajar mengajar sudah menggunakan media pembelajaran untuk mendukung proses belajar siswa. Belajar tidak hanya menggunakan buku saja tetapi sudah sering menggunakan metode praktek dan

menggunakan media sederhana yang mudah untuk dijangkau. Untuk mendukung dan memudahkan siswa memahami materi dari buku, guru juga memberikan video pembelajaran mengenai materi pembelajaran.

Salah satu cara menciptakan kegiatan belajar yang nyaman dan menyenangkan adalah dengan bermain. Namun dalam pembelajaran berbasis game masih belum diterapkan dikarenakan media game masih kurang. Penelitian membuktikan bahwa semangat dan motivasi yang dirasakan ketika belajar memiliki hasil yang lebih efektif (Hidayatno, 2018). Bermain adalah proses dimana pembelajaran melibatkan pikiran, konsep, persepsi dan kemahiran sosial.

Multimedia pembelajaran seperti game dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, namun ketersediaan game untuk pembelajaran masih tergolong kurang. Dalam media pembelajaran permainan, siswa diminta untuk mengambil keputusan, adanya suatu pilihan yang diberikan dari permainan tersebut sehingga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi.

Game dalam pembelajaran digunakan sebagai media yang dapat meningkatkan pemahaman dengan cepat karena didukung permainan yang menarik dan siswa menjadi aktif dalam belajar (Wijayanto dan istianah, 2017). Game edukasi dapat menjadikan siswa merasa lebih rileks, semangat belajar dan juga terbuka dalam menerima materi pelajaran (Najuah, dkk 2022:7). Apabila game yang digunakan dalam belajar menyenangkan memungkinkan siswa tertarik menghabiskan banyak waktu dalam belajar tidak akan terasa bahwa waktu berlalu cepat ketika proses pembelajaran.

Namun tidak menutup fakta bahwa kenyataan banyak siswa melupakan belajar dikarenakan waktu dihabiskan dengan bermain game online maupun offline. Game memiliki daya Tarik dimana pemainnya dapat merasakan penasaran dan kenyamanan memainkan game dalam waktu yang lama. Melihat permasalahan ini banyak terjadi pada siswa, maka media pembelajaran berupa game edukasi dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi secara menarik kepada peserta didik.

Permainan yang digunakan dalam pembelajaran dapat membuat siswa semakin aktif dikelas. Pada proses pembelajaran biasanya untuk mata pelajaran yang sangat tidak disukai siswa akan membuat siswa pusing dan malas untuk belajar. Sedangkan untuk memahami suatu pelajaran perlu latihan yang berulang ulang sehingga diperlukan upaya untuk membuat siswa tertarik dan senang dalam suatu pembelajaran. Salah satu upaya yang dilakukan adalah membuat permainan dalam pembelajaran. Pada pembelajaran tematik kelas IV untuk menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan maka dikembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi untuk mendukung proses belajar mengajar di dalam kelas.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terkait dengan proses pembelajaran di SD Negeri 1 Banjar Bali sebagai berikut:

1. Proses belajar masih menggunakan media pembelajaran dari buku dan video pembelajaran dari youtube.

2. Keterbatasan media pembelajaran yang menarik pada pelajaran tematik kelas IV.
3. Kurangnya media pembelajaran permainan dalam proses belajar.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Pada pemaparan identifikasi masalah diatas, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu adanya pembatasan masalah yang mencakup masalah utama yang perlu diatasi untuk memperoleh hasil yang optimal. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan game edukasi pada pelajaran tematik, khususnya pada peserta didik Kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali.

### **1.4 Rumusan masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran game edukasi pada pelajaran tematik untuk kelas IV SD tahun pelajaran 2021/2022.
2. Bagaimana validitas media pembelajaran game edukasi pada pelajaran Tematik untuk kelas IV SD tahun pelajaran 2021/2022.
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran game edukasi pada pelajaran Tematik untuk kelas IV SD tahun pelajaran 2021/2022.

### 1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran game edukasi pada pelajaran tematik untuk kelas IV SD tahun pelajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui Validitas media pembelajaran game edukasi pada pelajaran tematik untuk kelas IV SD tahun pelajaran 2021/2022.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran game edukasi pada pelajaran Tematik untuk kelas IV SD tahun pelajaran 2021/2022.

### 1.6 Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini adalah sebagai penunjang landasan teori tentang pengembangan media pembelajaran dan desain game edukasi yang dapat meningkatkan kualitas dalam kegiatan belajar mengajar.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a) Bagi Siswa

Pengembangan game edukasi ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna, siswa mendapatkan suasana baru saat belajar, yang mempengaruhi pemahaman dan kemampuan siswa terkait materi yang dijelaskan.

b) Bagi Guru

Sarana yang dikembangkan bertujuan untuk memudahkan proses belajar bagi siswa, membantu guru dan mendukung dalam memberikan materi pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan, aktif kreatif dan bermakna.

c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan media, agar media yang telah dikembangkan bermanfaat dalam pembelajaran dan dijadikan sebagai sumber belajar dalam peningkatan kualitas proses pembelajaran.

d) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan untuk memotivasi diri sendiri, sebagai pedoman atau referensi untuk peneliti sejenis, serta masukan untuk pengembangan media yang lebih inovatif dan kreatif.

### 1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Nama Produk

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah game edukasi pelajaran tematik untuk siswa kelas 4 SD Negeri 1 Banjar Bali tahun pelajaran 2021/2022.



## 2. Konten Produk

Dalam media ini ditunjuk pada pelajaran tematik Materi IPA kelas IV terdapat menu utama yang terdiri dari materi, game dan evaluasi, petunjuk penggunaan, profil pengembang dan tombol home dan keluar yang dikemas dalam bentuk game edukasi.

## 3. Kelebihan Produk

Kelebihan media pembelajaran ini adalah media disajikan dalam bentuk permainan untuk membuat peserta didik lebih rileks dan aktif dalam mengikuti pembelajaran media juga disesuaikan dengan pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik.

## 4. Software

Dalam pengembangan produk game edukasi ini digunakan beberapa software yakni *adobe flash cs6*, *Coreldraw X7*, *power point 2013*, dan *Microsoft Word 2013*.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 1 Banjar Bali, media Pembelajaran permainan belum banyak tersedia dan proses pembelajaran disekolah masih menggunakan media buku apabila pembelajaran online akan diberikan ebook ataupun video. Untuk itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar serta mengajak siswa untuk belajar santai namun bermakna. Pada kondisi belajar yang hanya focus mendengarkan tentu sangat mudah membuat

para peserta didik bosan dalam belajar. Dengan dikembangkannya media pembelajaran game edukasi ini siswa dapat merasakan proses belajar sambil bermain dimana siswa tidak hanya membaca, mendengarkan namun aktif dalam menyelesaikan masalah dalam permainan.

## **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembang**

Dalam pengembangan media game edukasi didasarkan pada beberapa asumsi, dan keterbatasan pengembangan antara lain:

### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

1. Game edukasi pada proses pembelajaran dapat mengajak siswa untuk lebih aktif dan tenang dalam belajar sehingga kejenuhan dalam belajar dapat dikurangi.
2. Media pembelajaran game edukasi ini sebagai media pendukung dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan di kelas.

### **1.9.2 Keterbatasan Pengembangan**

1. Pengembangan game edukasi ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas 4 SD Negeri 1 Banjar Bali, sehingga produk hasil pengembangan ini diperuntukkan bagi siswa kelas 4 SD Negeri 1 Banjar Bali.
2. Dalam penelitian ini pengembang hanya memngembangkan media pembelajaran game edukasi pada pelajaran tematik tema 8 dimana media pembelajaran berisi gambar, teks dan suara.

### 1.10 Defenisi Istilah

1. Media adalah segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk penyaluran pesan (AECT, 1977).
2. Media pembelajaran adalah mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajar dapat berupa perangkat keras dan perangkat lunak ( Martin dan Briggs, 1986)
3. Game merupakan suatu bentuk hiburan hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas sehari-hari. (Rafrastara, F. A, dkk. 2009).

