

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan merupakan gambaran dari suatu bangsa terhadap kualitas bangsa itu sendiri, semakin berkualitas pendidikan dalam suatu bangsa semakin maju pula bangsa tersebut. Pendidikan dikatakan sebagai usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suatu suasana belajar dan proses pembelajaran agar membuat peserta didik menjadi aktif sehingga mampu mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya untuk mencapai tujuan dalam pendidikan nasional (Sisdiknas, 2003). Pendidikan dalam hal ini berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, kecerdasan dan akhlak mulia yang akan berguna dalam mencapai tujuan dari pendidikan. Dalam hal ini pendidikan sangatlah penting dalam meningkatkan SDM yang berkualitas agar mampu mengikuti perkembangan zaman.

Pada kenyataannya pendidikan selalu mengalami suatu perkembangan dari masa ke masa, yang mana pendidikan akan memberikan suatu proses pembelajaran yang akan membuat siswa menjadi aktif dan mempunyai suatu kepribadian yang baik. Perkembangan zaman yang semakin maju inilah yang menuntut kemampuan dan kualitas pendidikan yang semakin maju pula. Perubahan Era saat ini tidak dapat dihindari oleh siapapun persaingan dizaman global saat ini, mengisyaratkan untuk menyediakan sumber daya manusia yang berbobot agar mampu menyesuaikan dan bersaing dalam dunia global (Lase,

2019). Untuk mewujudkan SDM yang berkualitas sangat diperlukan adanya peningkatan proses pembelajaran yang berkualitas juga. Oleh karena itu pendidik baik dari penggunaan berbagai macam model, metode serta media pembelajaran yang relevan dengan keadaan saat ini, karena itu sangat menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Adanya Pandemi Covid-19 saat ini yang dihadapi oleh dunia dan tentunya sangat berpengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan masyarakat, khususnya dunia pendidikan saat ini. Mengingat dengan adanya Pandemi Covid-19 yang menyebabkan pembelajaran yang semestinya dilaksanakan secara tatap muka menjadi pembelajaran secara daring. Pembelajaran Daring yang dilakukan disesuaikan dengan kemampuan masing-masing sekolah, kegiatan pembelajaran daring dapat dilaksanakan dengan menggunakan teknologi digital seperti: *google classroom*, rumah belajar, *zoom*, *video coference*, *live chat*, dan sebagainya (Dewi, 2020). Kendatipun demikian tidak akan menutup kemungkinan proses pembelajaran daring yang dilaksanakan akan berjalan dengan lancar, mengingat masih banyak terdapat kendala yang menyebabkan kurang optimalnya proses pembelajaran yang dilakukan yang menyebabkan terjadinya penurunan motivasi belajar siswa dengan adanya perubahan system pembelajaran yang dilakukan, sehingga tentunya diperlukan adanya strategi khusus untuk melaksanakan proses belajar-mengajar agar dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Adapun hasil penelitian mengenai penurunan motivasi belajar siswa pada saat situasi pandemic covid-19. Penelitian pertama menunjukkan adanya penurunan motivasi belajar siswa SD pada masa pandemi yang mempengaruhi hasil belajar siswa sebesar 71,5% (Karmila, et al., 2021). Selanjutnya penelitian kedua yang

melakukan penelitian mengenai motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring dimasa pandemic covid-19, melalui hasil analisis yang dilakukan diperoleh bahwa siswa mengalami penurunan motivasi belajar dilihat dari nilai signifikansi *Mann Whitney U* sebesar $0,000 < 0,05$ (Cahyani, et al., 2020). Kemudian penelitian lain yang menyebutkan mengenai penurunan motivasi belajar siswa SD selama kegiatan pembelajaran daring dengan adanya pandemic covid-19, dari hasil analisis yang dilakukan berdasarkan 3 jurnal yang dianalisis dan dikaji menunjukkan bahwa terdapat penurunan motivasi belajar siswa sebesar 21, 2% (Pratama, A.P., 2021). Oleh sebab itu dengan adanya perubahan sistem pembelajaran yang dikarenakan pandemic covid-19 yang menyebabkan terjadinya penurunan motivasi belajar siswa yang disebabkan berbagai kendala dalam proses pembelajaran daring.

Motivasi belajar menjadi hal mendasar yang perlu diperhatikan. Adanya keterbatasan jarak, sarana dan prasarana penunjang akibat adanya pandemic menyebabkan proses pembelajaran yang dilakukan menjadi kurang optimal, juga disebabkan karena kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran dalam situasi pandemic saat ini juga menjadi salah satu factor yang menentukan motivasi belajar siswa . Hal ini menyebabkan siswa cepat bosan karena guru hanya mengandalkan materi dan soal-soal yang terdapat dalam buku siswa yang materinya masih terlalu sempit sehingga masih perlu untuk dikembangkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan beberapa guru wali kelas V di SD Gugus II Kecamatan Susut yang dilaksanakan pada tanggal 09 November 2020, menunjukkan bahwa terjadi penurunan motivasi belajar siswa dilihat dari hasil penyebaran kuesioner yang dilakukan. Sebesar 66% guru menyatakan siswa dalam proses pembelajaran siswa kurang merespon materi

yang diajarkan selama pembelajaran daring dan hal ini dapat dilihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran daring dari segi kehadiran dan ketepatan dalam mengerjakan tugas.

Oleh karena itu diperlukannya inovasi untuk membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar dalam situasi saat ini, salah satunya dengan adanya pengembangan media pembelajaran. Rohani, (1997) mengemukakan bahwa media pembelajaran dikatakan sebagai sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran yang akan mampu meningkatkan efektivitas dalam mencapai suatu tujuan yang dari proses pembelajaran (Prasetya. 2014). Adanya media pembelajaran akan sangat mempengaruhi motivasi siswa, mengingat siswa saat ini masih dalam tahap operasional konkret yang memerlukan media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Adapun hasil-hasil penelitian relevan yang menunjukkan penggunaan media terhadap motivasi belajar siswa. Pertama, hasil penelitian media pembelajaran permainan ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar sebanyak 66,7% (Afandi, R., 2015). Kedua, hasil penelitian media pembelajaran Pop-Up Book mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 95,8% (Ulfa, et al., 2020). Ketiga, hasil penelitian media pembelajaran komik terhadap motivasi belajar siswa sebesar 83% (Fadillah, A., 2018). Oleh sebab itu, media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satunya dengan adanya media yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh serta meningkatkan motivasi belajar siswa adalah media pembelajaran *Game Mission Book*.

Media Game Mission Book adalah buku yang berisikan misi-misi atau tujuan tertentu yang dikemas dalam bentuk permainan yang mesti dicapai oleh peserta didik dalam materi atau sub materi pelajaran tertentu. *Media Game Mission Book* diintegrasikan dengan 24 aktivitas belajar menurut Taksonomi Bloom Revisi Anderson dan Krathwohl. Melalui media pembelajaran ini akan memberikan rangsangan belajar terhadap anak didik lewat misi-misi dalam buku yang mesti diselesaikannya. Peserta didik khususnya di tingkat Sekolah Dasar, ketika diberikan belajar tanpa media tentunya akan mengurangi semangat dan rangsangan belajarnya sehingga cenderung konsentrasi dan perhatian siswa tidak terpusat pada materi. Namun ketika diberikan media khususnya *Game Mission Book* ini maka pembelajaran menjadi lebih menyenangkan yang secara tidak langsung membawa siswa pada peningkatan fokus belajar yang berorientasi pada misi-misi yang menantang untuk dilaksanakan dalam media *Game Mission Book*.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan telah mengkaji tentang pengembangan media yang diintegrasikan dengan permainan. Penelitian pertama menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan motivasi dan minat belajar siswa dengan menggunakan media berbasis permainan/game yaitu *Game Based Learning* (Redy et al., 2020) Selanjutnya penelitian kedua juga menunjukkan hasil yang serupa pengembangan *Game Mission Book* dapat meningkatkan minat baca siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi (Rahmat et al., 2017). Kemudian penelitian lain yang menyebutkan bahwa pengembangan media yang diintegrasikan dengan permainan yaitu *Game Based Learning* berbasis pendekatan saintifik mampu meningkatkan kemampuan pemahaman dan motivasi belajar siswa (Maulidina et al., 2018). Selain itu, game memiliki beberapa peran penting untuk

dapat meningkatkan perkembangan otak manusia yakni dalam konsentrasi dan melatih memecahkan masalah dengan tepat dan cepat, karena dalam *game* terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat (Rahmawati et al., 2020).

Berdasarkan uraian maka penting dilakukan penelitian pengembangan dengan Judul “Pengembangan Media *Game Mission Book* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Semester II di SD Gugus II Kecamatan Susut Kabupaten Bangli.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

1. Perubahan situasi belajar yang sangat mendasar yaitu sebelum Pandemi Covid-19 dan setelah Pandemi Covid-19 dari proses pembelajaran tatap muka menjadi proses pembelajaran secara daring.
2. Minimnya pemahaman guru terhadap pengembangan media, sehingga media yang digunakan dalam proses pembelajaran cenderung monoton.
3. Kurangnya referensi pendidik tentang media dan pengembangannya, sehingga guru kesulitan dalam menentukan media yang tepat untuk pembelajaran.
4. Materi yang tercantum dalam buku Tematik masih dangkal dikarenakan penjelasan materi yang terdapat dalam buku siswa masih belum lengkap dan perlu dikembangkan kembali.
5. Rendahnya motivasi belajar siswa dilihat dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas.

6. Belum adanya media pembelajaran berupa permainan penyelesaian misi.

1.3 Pembatasan Masalah

Membatasi permasalahan diantara beberapa permasalahan yang muncul merupakan langkah untuk mengarahkan penelitian ini agar memiliki fokus penelitian yang menggambarkan penelitian yang akan dilakukan, dengan demikian penelitian ini difokuskan untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa dengan mengembangkan media pembelajaran berupa permainan penyelesaian misi.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana prototipe media *game mission book* pada siswa kelas V di SD Gugus II Kecamatan Susut?
2. Bagaimana validitas isi hasil pengembangan media *game mission book* pada siswa kelas V di SD Gugus II Kecamatan Susut?
3. Bagaimana efektivitas media *game mission book* terhadap motivasi belajar tematik siswa kelas V di SD Gugus II Kecamatan Susut?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan prototipe media *game mission book* pada siswa kelas V di SD Gugus II Kecamatan Susut.

2. Untuk menghasilkan validitas isi hasil pengembangan media *game mission book* pada siswa kelas V di SD Gugus II Kecamatan Susut.
3. Untuk menghasilkan efektivitas media *game mission book* terhadap motivasi belajar tematik siswa kelas V di SD Gugus II Kecamatan Susut.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk menambah pengetahuan pembaca khususnya guru terkait pengembangan media *game mission book*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengalaman tentang keberadaan dan manfaat media *game mission book* untuk meningkatkan motivasi siswa kelas V SD.

- b. Bagi Siswa

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan siswa akan menjadi lebih aktif dan semangat dalam melakukan proses pembelajaran, sehingga akan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

- c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi pembendaharaan pengetahuan kepada guru dalam merancang media pembelajaran *game mission book* untuk meningkatkan motivasi siswa kelas V SD.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan kepustakaan dalam melakukan penelitian yang berhubungan dengan pengembangan media *game mission book* dan motivasi belajar siswa kelas V SD.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Penelitian pengembangan ini menciptakan sebuah produk media pembelajaran *game mission book* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun spesifikasi dari produk media yang dikembangkan ini adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media *game mission book* berupa media buku game, produk ini berfokus pada muatan pelajaran tematik siswa kelas V tema 6 “Panas dan Perpindahannya”.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berisikan soal berupa misi-misi dalam bentuk level mengenai materi tema 6 “Panas dan Perpindahannya”.
3. Soal-soal yang terdapat dalam media diintegrasikan dengan 24 aktivitas belajar Taksonomi Bloom Revisi Anderson & Kathwall yang dimasukkan pada setiap level.
4. Proses pembuatan soal pada media berdasarkan Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi, dan materi Tematik siswa kelas V.
5. Media yang dikembangkan memiliki tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media *game mission book* ini penting untuk dikembangkan karena dengan adanya bantuan media pembelajaran berupa *media game mission book* ini akan mampu memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Siswa dengan bantuan media pembelajaran akan mampu meningkatkan keaktifan dan aktivitas dalam proses pembelajaran sehingga mampu membangkitkan motivasi dalam diri siswa dengan penggunaan media. Pernyataan ini didukung dari hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 09 November 2020, dengan adanya penurunan motivasi belajar siswa yang dapat dilihat dari rata-rata hasil nilai UTS siswa di SD Gugus II Kecamatan Susut. Salah satu penyebab terjadinya penurunan motivasi belajar siswa adalah karena kurangnya penggunaan media pembelajaran didalam kelas, dan penggunaan media yang monoton yang dapat menyebabkan siswa cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk itu diperlukan adanya pengembangan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting untuk membantu membangkitkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan media *game mission book* didasarkan pada asumsi sebagai berikut.
 - a. Siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Susut sudah mampu menguasai ketrampilan memahami dengan baik sehingga dapat menggunakan media secara optimal.

- b. Penggunaan media pembelajaran *game mission book* yang dihasilkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi Tematik pada tema 6 “Panas dan Perpindahannya”, melalui pertanyaan-pertanyaan dalam buku *game*.
 - c. Penggunaan media pembelajaran *game mission book* dapat membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran di kelas mengenai tema 6 “Panas dan Perpindahannya”.
 - d. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *game mission book* ini akan mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa melalui misi-misi dan tantangan dalam media.
2. Keterbatasan Pengembangan
- Terdapat beberapa keterbatasan dalam pengembangan media *game mission book*, antara lain:
- a. Proses pembuatan soal dalam media *game mission book* berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi yang terdapat dalam buku guru, masih belum maksimal diterapkan disekolah dasar terutama dikelas V, dikarenakan wabah virus covid-19 saat ini, sehingga implementasi kegiatan pembelajaran terbatas.
 - b. Produk pengembangan media berupa buku *game*, sehingga dalam penggunaannya saat ini masih kurang optimal saat ini, dikarenakan wabah virus covid-19 yang menyebabkan proses pembelajaran dilaksanakan secara daring.
 - c. Pada aspek penggunaan media, guru harus melakukan evaluasi melalui media setelah siswa melaksanakan misi pada setiap level.

- d. Media *game mission book* ini berfokus pada muatan tematik siswa kelas V pada tema 6 “Panas dan Perpindahannya”, sehingga media yang dikembangkan hanya diperuntukkan bagi siswa kelas V sekolah dasar.

1.10 Definisi Istilah

Adapun batasan-batasan yang diberikan pada istilah yang digunakan pada penelitian ini agar menghindari terjadinya kesalahpahaman adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk guna membantu mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar siswa.
- 2) Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar.
- 3) Media *game mission book* merupakan suatu media dalam bentuk buku yang diintegrasikan dengan 24 aktivitas belajar Taksonomi Bloom Revisi Anderson & Kathwall, yang dikemas dalam bentuk permainan/ *game*. Media ini dapat membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui misi dan tantangan dalam buku.
- 4) Siswa pada tingkat sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, pada tahap ini siswa cenderung memiliki tingkat berpikir yang konkret/ nyata.
- 5) Motivasi belajar merupakan suatu dorongan atau kekuatan dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai oleh subjek belajar.

- 6) Model *ADDIE* merupakan sebuah model pengembangan yang memiliki beberapa tahapan, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluate*).

