

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan IPTEK pada abad 21 menyebabkan perkembangan dunia pendidikan di Indonesia. Pendidikan saat ini memegang peranan sangat penting yang dapat menciptakan pendidik yang berkualitas (Sabilla et al., 2020). Teknologi juga semakin merambat hingga pada dunia pendidikan sehingga mau tidak mau pembelajaran di sekolah harus mengikuti perkembangan zaman yang sudah modern ini. Contoh dari penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran yaitu, seorang guru dapat menggunakan media proyektor dalam penyampaian materi di kelas. Guru hanya tinggal menyambungkan perangkat komputer/laptop ke perangkat proyektor dan menampilkan materi yang disediakan untuk dapat ditonton bersama. Satuan pendidikan pada zaman saat ini harus dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran (Syahputra, 2018).

Teknologi dapat dimanfaatkan guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif bagi siswa yaitu salah satunya dengan memanfaatkan game edukasi berbasis online dalam penyampaian materi (Alpisah, 2022). Selain dapat memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan, penggunaan *game* edukasi ini juga menyesuaikan situasi dan kondisi anak-anak zaman sekarang yang cenderung lebih suka bermain *game online*. Penggunaan *game edukasi* sebagai media pembelajaran juga diharapkan dapat menciptakan

suasana yang menyenangkan saat belajar sehingga siswa tidak cepat bosan dan merasa tertantang untuk menyelesaikan

game yang berisi materi-materi pembelajaran tersebut. Penggunaan *game* edukasi dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa dalam meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi siswa untuk belajar. Selain pembelajaran menjadi menyenangkan, hal ini juga dapat memudahkan pendidik dalam penggunaan media saat pembelajaran (Mulyani et al., 2017).

Pembelajaran sendiri merupakan sebuah upaya yang dilakukan oleh seorang guru untuk mengarahkan siswa dalam sebuah proses yang sengaja dirancang agar terbentuk sebuah aktivitas belajar. Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar. Pada proses pembelajaran, perlu dirancang secara interaktif, inovatif, menyenangkan, dan memotivasi siswa sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu, penting adanya media pembelajaran dalam proses belajar siswa (Yulistiani, 2020).

Dalam proses pembelajaran siswa menggunakan media digunakan oleh guru saat menyajikan materi. Hal ini dimaksudkan agar materi yang awalnya kurang bisa dimengerti dapat dengan mudah dipahami serta menghindari adanya salah pengertian dari materi yang disampaikan oleh guru. Beberapa media pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru meliputi media audio, audio visual, animasi, komik bergambar, media berbasis komputer, media cetak, media grafis, dan multimedia interaktif. Maka perlunya penelitian terdahulu yang relevan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran ini.

Beberapa penelitian terdahulu salah satunya adalah penelitian yang diteliti oleh (Sudarto, 2018). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terlihat pada media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini lebih modern atau berbasis aplikasi sedangkan penelitian terdahulu menggunakan permainan tradisional. Namun, penelitian terdahulu dengan penelitian ini memiliki persamaan yaitu memilih permainan ular – ularan sebagai media pembelajaran. Setelah mengetahui penjelasan dari penelitian terdahulu, maka dilakukan observasi dan wawancara di SDN Capang I Purwodadi kelas 5 Sekolah Dasar.

Kegiatan melakukan observasi dan wawancara di SD Capang I Purwodadi kelas 5 Sekolah Dasar di Kabupaten Pasuruan pada tanggal 09 bulan November 2022 yaitu pembelajaran yang berlaku di sekolah tersebut adalah pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 atau sering disebut pembelajaran tematik. Pada saat ini pembelajaran sudah dilakukan secara tatap muka atau luring. Pendidik pada pembelajaran sering menerapkan metode ceramah yang monoton dan menggunakan bahan ajar berupa buku tematik siswa, sekaligus kurangnya fasilitas media yang menarik tetapi kadang kala pendidik menggunakan media video yang diambil dari *youtube*. Kemudian, materi yang diajarkan kepada siswa menyesuaikan dengan buku tematik pada umumnya, sehingga pada tema 9 benda-benda disekitar kita subtema 3 manusia dan benda dilingkungannya. Cara penerapan pembelajaran tersebut mengakibatkan siswa kehilangan motivasinya dalam pembelajaran, siswa mudah bosan dan tidak semangat dalam pembelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan maka diperlukannya perubahan yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi mengenai manusia dan benda dilingkungannya dan juga pendidik dalam pembelajaran membutuhkan media yang lebih inovatif dan kreatif. Dari hal tersebut dapat dilakukan pengembangan media interaktif yang dapat menjadikan siswa lebih dapat memahami dan semangat dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada media interaktif ini, siswa diajak untuk belajar sambil bermain.

Berdasarkan kondisi itu dengan persetujuan dari guru kelas 5 diperlukan adanya pengembangan media interaktif sebagai penunjang untuk siswa dapat lebih mudah melakukan pembelajaran dan mendapatkan pengetahuan baru. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diperlukan adanya penelitian dengan judul “Pengembangan Media Interaktif *ME-GAME (Mouse Education Game)* pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar”. Keunggulan dari media *ME-GAME* yaitu pada media terdapat game yang dimodifikasi dari permainan ular – ularan dengan makanan yang terdapat dalam game berisikan soal – soal latihan untuk membantu siswa dalam memahami materi sebelum ke soal evaluasi.

B. RUMUSAN MASALAH

Dari pembahasan, rumusan masalah yang akan di teliti sebagai berikut :

Bagaimana pengembangan media interaktif *ME-GAME (Mouse Education Game)* pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar?

C. TUJUAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Dari rumusan masalah dapat disimpulkan tujuan penelitian sebagai berikut :

Menghasilkan produk media interaktif *ME-GAME (Mouse Education Game)* pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar.

D. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN

Produk yang dikembangkan berupa media interaktif yang terbagi menjadi 2 yakni bagian isi dan bentuk, Berikut merupakan konten atau isi dan bentuk dari media interaktif *ME-GAME (Mouse Education Game)* :

1. Konten

Untuk media interaktif ini menggunakan materi pada Pembelajaran Tematik kelas 5 semester genap Tema 9 Benda-Benda Disekitar Kita Subtema 3 Manusia Dan Benda Di lingkungannya pada pembelajaran 1 yang berisi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Bahasa Indonesia.

- a. Pada KI 3 berisi tentang (Memahami pengetahuan faktual dengan cara (mendengar, melihat, membaca, dan menanya) berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- b. Pada Bahasa Indonesia KD 3.4 (Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik) indikator 3.4.1 Menganalisis tujuan dari paparan iklan detergen dari media elektronik, 3.4.2 Menimpulkan tujuan dari paparan iklan detergen dari media elektronik. KD 4.4 (Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual) indikator 4.4.1 Membuat iklan

kebersihan pakaian di lingkungan sekitar dari media cetak dengan bantuan alat tulis, 4.4.2 Mengirimkan hasil memuat iklan melalui grup WA..

- c. Ilmu Pengetahuan Alam KD 3.9 (Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran)) indikator 3.9.1 Menjelaskan komponen penyusun zat tunggal dan campuran, 3.9.2 Mencontoh yang termasuk zat tunggal dan campuran. KD 4.9 (Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari) indikator 4.9.1 Mengelompokkan benda – benda kedalam unsur atau senyawa, 4.9.2 Mengemukakan hasil pengelompokkan unsur atau senyawa.
- d. Tujuan pada pembelajaran ini yaitu dengan melalui tayangan video siswa dapat mengidentifikasi paparan iklan dari media elektronik dengan benar, melalui pengamatan video siswa dapat menentukan jenis – jenis iklan dari media elektronik dengan tepat, melalui kegiatan menggambar siswa dapat membuat iklan dengan tepat, melalui grup kelas siswa dapat mengirimkan hasil membuat iklan melalui grup WA kelas dengan tepat, melalui tayangan video siswa mampu menjelaskan komponen penyusun zat tunggal dan campuran dengan tepat, melalui diskusi siswa dapat memberikan contoh yang termasuk zat tunggal dan campuran dengan benar, dengan mengamati lingkungan sekitar siswa mampu mengelompokkan benda – benda kedalam unsur atau senyawa, melalui penugasan siswa mampu mengemukakan hasil pengelompokkan unsur atau senyawa dengan tepat.

2. Konstruk

- a. *Software* yang digunakan yaitu *unity*.
- b. Media tersajikan beberapa menu seperti menu materi, menu game, dan menu profil. Menu terdapat 2 level yaitu level 1 mengenai muatan IPA dan level 2 mengenai muatan Bahasa Indonesia.
- c. Media interaktif *ME-GAME* dapat diaplikasikan dengan menggunakan *handphone* yang berbasis *android*.

E. PENTINGNYA PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Pentingnya pengembangan media interaktif ini adalah dengan adanya pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Dapat disimpulkan pentingnya pengembangan media interaktif *ME-GAME (Mouse Education Game)*:

1. Secara Teoritis

Penelitian dan pengembangan akan menghasilkan produk berupa media interaktif *ME-GAME (Mouse Education Game)* yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik tema 9 benda-benda disekitar kita subtema 3 manusia dan benda di lingkungannya kelas 5 sekolah dasar. Pengembangan ini diperlukan karena adanya kebutuhan siswa untuk memperoleh pemahaman dengan mudah mengenai manusia dan benda di lingkungannya dan pembelajaran tematik. Materi pembelajaran tematik memuat tentang iklan media cetak atau elektronik, dan komponen penyusun zat tunggal dan campuran.

2. Secara Praktis

a. Guru

- 1) Mempermudah guru dalam penyampaian materi saat proses pembelajaran.
- 2) Memotivasi guru dalam mengembangkan media interaktif yang lebih bervariasi.

b. Siswa

- 1) Siswa dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Dengan media interaktif *ME-GAME (Mouse Education Game)* diharapkan dapat mampu meningkatkan hasil belajar dan memahami tentang manusia dan benda di lingkungannya.

c. Sekolah

- 1) Mampu meningkatkan kualitas yang ada pada sekolah dengan adanya bahan ajar yang kreatif dan inovatif.
- 2) Mampu memberikan inovasi maupun referensi baru dalam mengembangkan bahan ajar pembelajaran tematik yang dikaitkan dengan penanaman pendidikan karakter.

d. Peneliti

- 1) Mampu meningkatkan wawasan serta pengalaman sebagai calon guru.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan kepada siswa.

F. ASUMSI DAN BATASAN PENELITIAN PENGEMBANGAN

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media interaktif *ME-GAME (Mouse Education Game)*

terdapat beberapa asumsi :

- a. Sekolah telah menerapkan pembelajaran tematik sesuai dengan kurikulum 2013.
- b. Siswa kelas 5 yang dapat mengoperasikan media interaktif berupa *game*.
- c. Tenaga pendidik yang dapat memanfaatkan dan menggunakan media interaktif yang berupa *game*.

2. Batasan Pengembangan

Dalam pengembangan media interaktif *ME-GAME (Mouse Education Game)* ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

- a. Media interaktif ini hanya terbatas pada satu pokok materi yaitu hanya diperuntukan pada siswa kelas 5 dalam pembelajaran yang membahas mengenai pendidikan dalam pembelajaran tema 9 (Benda-benda disekitar kita) subtema 3 (Manusia dan benda di lingkungannya) pembelajaran 1 sekolah dasar.
- b. Pengembangan media interaktif *ME-GAME (Mouse Education Game)* sebagai penunjang bagi guru untuk memberikan pengalaman baru bagi siswa.
- c. Pengembangan bahan ajar *ME-GAME (Mouse Education Game)* digunakan untuk pendidikan karakter pada siswa.

G. DEFINISI OPERASIONAL

Agar dapat mempermudah pembaca dalam memahami isi. Peneliti menyajikan beberapa definisi operasional mengenai pengertian dalam penelitian. Antara lain :

1. Media pembelajaran adalah sebuah perantara untuk menyampaikan informasi kepada penerima pesan. Media merupakan alat untuk mempermudah dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Media interaktif adalah alat bantu dengan basis media yang telah didesain dengan baik untuk menyampaikan pesan ataupun informasi yang digunakan oleh siswa saat proses pembelajaran.
3. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang disusun dengan menggunakan tema guna mengabungkan beberapa muatan lokal yang menyebabkan siswa dapat memiliki pengalaman yang bermakna.
4. Mobile game memiliki persamaan dengan video game akan tetapi mobile game diakses melalui perangkat mobile/handphone.
5. Android merupakan *platform open source* yang khusus dirancang untuk perangkat *mobile*, yang didalamnya menyediakan berbagai *tools* dan *framework* untuk mengembangkan aplikasi secara mudah dan cepat.
6. *GDevelop* merupakan game engine yang bersifat *opensource*, *GDevelop* digunakan untuk membuat sebuah game yang digunakan dalam perangkat yang berbasis *android, ios, linux*, dan HTML5 (Web)