

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) agar mampu menghadapi perkembangan dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan juga merupakan proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, tingkah laku dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dengan adanya pendidikan manusia dapat menguasai segala bidang ilmu pengetahuan maupun ilmu teknologi. Penguasaan teknologi digunakan sebagai sarana pendidikan di Indonesia, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yang dapat dilakukan oleh pendidik di dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan siswa dan guru dengan menggunakan berbagai sumber belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Adapun komponen dari sebuah pembelajaran adalah guru, isi atau materi pembelajaran, dan siswa. Interaksi antara tiga komponen utama tersebut melibatkan metode pembelajaran, media pembelajaran, dan penataan lingkungan tempat belajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, salah satu faktor pendorongnya yaitu dengan adanya sebuah media pembelajaran.

Menurut Kurniasih dan Berlin (2017, h. 31) media pembelajaran merupakan peralatan yang membawa pesan-pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran media juga sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran

diharapkan dapat mengefektifkan proses pembelajaran, mencapai tujuan pembelajaran, meningkatkan minat belajar, serta menarik dan memotivasi peserta didik terhadap materi pelajaran. Guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Dengan adanya media pembelajaran, siswa akan terangsang aktif, fokus dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Pada sistem pendidikan sekarang, Kurikulum 2013, yang mana di dalam setiap pembelajaran memadukan berbagai mata pelajaran dalam beberapa tema atau yang biasa disebut dengan pembelajaran tematik mempunyai peranan penting dalam pembentukan karakter peserta didik yang tidak hanya pada aspek kognitif saja, melainkan juga pada aspek afektif dan psikomotorik. Mengembangkan ketiga aspek tersebut dimuat dalam pembelajaran yang diintegrasikan dengan pengetahuan dan pemahaman peserta didik agar dapat dipahami dengan baik yaitu dengan cara membuat inovasi yang dapat membangkitkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga siswa akan semangat dan termotivasi untuk belajar.

Selama peneliti melakukan mini riset dan magang di sekolah dasar, banyak ditemukan permasalahan dalam proses belajar mengajar, salah satunya yaitu masih ada guru yang belum tepat dalam menggunakan media pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik. Hal ini disebabkan oleh kemampuan guru yang masih kurang dalam mengembangkan dan menggunakan media

pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket tematik dan media seadanya di sekolah. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sesuai dengan fenomena yang terjadi bahwa keadaan hampir sama juga terjadi di SD Negeri 050671 Kp. Gohor. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap kepala sekolah yang bernama Ibu Dra. Latifah Siregar, diperoleh informasi bahwa masih ada 3 atau 4 guru dari 7 guru di sekolah yang jarang menggunakan dan mengembangkan media. Jika guru menggunakan media pembelajaran, guru lebih sering mengambil satu materi saja, sehingga untuk pembelajaran tematik belum pernah dilakukan. Kemudian dilakukan juga wawancara terhadap guru kelas V SD bernama Ibu T. Khalifatul Husna, S.Pd.SD pada tanggal 5 Oktober 2020. Berdasarkan wawancara tersebut, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket tematik, LKPD, serta media berupa gambar-gambar yang ditempel pada karton. Penggunaan media gambar juga tidak terlalu sering karena harus melihat materi terlebih dahulu apakah sesuai atau tidak. Guru juga mengatakan bahwa belum pernah mengembangkan media dalam pembelajaran tematik karena harus mengaitkan beberapa mata pelajaran di dalamnya sehingga terlihat susah untuk mengembangkannya. Guru juga menyatakan materi pelajaran di papan tulis, menggunakan metode ceramah, tanya jawab, pemberian tugas dan hapalan kepada siswa, sehingga pembelajaran terasa membosankan dan monoton. Ini menyebabkan ada beberapa siswa yang kurang mengerti dan kurang paham akan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Jika guru tidak menggunakan media, siswa terlihat asyik melakukan kegiatan lain seperti berbincang dengan

teman sebangku di luar materi pembelajaran. Hal tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik hanya terlibat secara pasif dalam pembelajaran. Jika hal ini terus berlanjut maka proses pembelajaran di kelas akan tidak produktif dan tidak efektif.

Selain itu, diperoleh juga data hasil belajar siswa yang dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1.1 Nilai Harian Siswa Kelas V SD Negeri 050671 Kp. Gohor

Mata Pelajaran	KKM	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas		Siswa Belum Tuntas	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Bahasa Indonesia	68	26	11	42,30%	15	57,70%
IPS	68	26	14	53,85%	12	46,15%
PPKn	68	26	12	46,15%	14	53,85%

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tergolong masih rendah. Dapat dilihat dari persentase siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM pada pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 57,70% dan PPKn sebesar 53,85%, sedangkan pada pelajaran IPS lebih banyak siswa mendapatkan nilai di atas KKM.

Melihat masalah yang ada di sekolah, perlu adanya inovasi terutama inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik. Oleh karena itu, peneliti ingin membuat media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk memahami pembelajaran tematik dengan baik dan tidak menjenuhkan. Sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang gemar bermain, maka media yang tepat digunakan yaitu media permainan. Dengan adanya media permainan dapat meningkatkan motivasi peserta didik di dalam kelas, sehingga peserta didik tidak akan mengobrol dengan

teman sebangkunya di luar materi pelajaran. Selain disukai oleh peserta didik, belajar sambil bermain memungkinkan peserta didik terlibat aktif di dalam pembelajaran. Dengan penggunaan media yang kreatif dan dengan tampilan yang menarik maka akan meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Maka dari itu, peneliti akan mengembangkan media permainan ular tangga untuk digunakan dalam proses belajar mengajar dalam pembelajaran tematik. Penggunaan media permainan ular tangga merupakan salah satu media yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran. Menurut Afandi (2015, h. 80) menyatakan bahwa, “Media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa.” Media pembelajaran permainan ular tangga memiliki kelebihan diantaranya siswa dapat belajar sambil bermain, siswa tidak belajar sendiri melainkan harus berpasangan/berkelompok, memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar-gambar yang ada di dalam permainan ular tangga, proses pembelajaran tidak membosankan dan dapat meningkatkan motivasi siswa.

Media pembelajaran ular tangga memiliki model dan bentuk yang bermacam-macam tergantung keinginan dari si pembuat media tersebut. Ada yang terbuat dari papan dan ada juga hanya terbuat dari bahan kertas. Namun seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat, media ular tangga yang awalnya berbentuk konkret akan peneliti kembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang lebih inovatif yang mengandung unsur teknologi di dalamnya. Media pembelajaran ular tangga ini dibuat menggunakan *software Adobe Flash CS6*

yang memiliki beragam fitur animasi dan sistem pemrograman yang lengkap, sehingga media akan terlihat menarik dari segi visualnya. Dengan menggunakan media *game* edukasi ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* ini diharapkan siswa akan lebih aktif dan termotivasi dalam belajar dibandingkan ketika siswa hanya duduk memperhatikan guru di depan kelas.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul, **“Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Ular Tangga Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Tema 6 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 050671 Kp. Gohor Kabupaten Langkat T.A 2020/2021”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Guru belum terlalu mahir dalam mengembangkan media, sehingga jarang menggunakan media pada saat proses pembelajaran.
2. Media yang digunakan masih berupa media gambar dan belum pernah menggunakan media berupa permainan ular tangga dan media berbasis teknologi.
3. Pembelajaran tematik masih disajikan secara verbal melalui kegiatan ceramah tanpa menggunakan media, sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Proses belajar yang terlalu monoton dan kurang variatif, sehingga siswa cepat merasa bosan dan akhirnya berbicara dengan teman sebangkunya pada saat guru menerangkan materi pelajaran di depan kelas.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka ruang lingkup masalah peneliti ini dibatasi pada Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Ular Tangga Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 3 di Kelas V SD Negeri 050671 Kp. Gohor Kabupaten Langkat T.A 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* pada Tema 6 Subtema 1 di kelas V SD Negeri 050671 Kp. Gohor Kabupaten Langkat T.A 2020/2021?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *game* edukasi ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* pada Tema 6 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 050671 Kp. Gohor Kabupaten Langkat T.A 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* pada Tema 6 Subtema 1 di kelas V SD Negeri 050671 Kp. Gohor Kabupaten Langkat T.A 2020/2021.

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *game* edukasi ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* pada Tema 6 Subtema 1 di kelas V SD Negeri 050671 Kp. Gohor Kabupaten Langkat T.A 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran *game* edukasi ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* sehingga berguna dalam proses pembelajaran khususnya di sekolah dasar dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik serta sebagai media pembelajaran untuk memahami pembelajaran tematik.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru sebagai bahan masukan bahwa media pembelajaran ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif dalam pembelajaran tematik tema 6 subtema 1 pembelajaran 3, sehingga peserta didik tidak kesulitan dalam memahami pembelajaran dan tidak pasif di dalam kelas.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan agar sekolah mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan inovatif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan baru sebagai wadah dan wahana untuk mengembangkan pengetahuan pada pengembangan media pembelajaran *game* edukasi ular tangga.

