

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan seseorang. Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan dengan sadar oleh keluarga, masyarakat atau pemerintah melalui bimbingan, pengajaran, pembelajaran dan pelatihan yang berlangsung, baik dilakukan di sekolah maupun di luar sekolah. Menurut Edgar Dale (dalam Darmadi 2019, h. 8).

Pendidikan sangat berdampak besar bagi pengaruh perkembangan masa depan. Sehingga dengan pendidikan orang akan mampu untuk menata masa depannya dengan bijaksana, dan dapat berfikir lebih kritis dalam memecahkan suatu masalah yang terjadi didalam kehidupannya.

Pendidikan dan IPTEK mempunyai kaitan yang sangat erat. Seperti diketahui, IPTEK menjadi bagian utama dalam isi pengajaran dengan kata lain pendidikan berperan sangat penting dalam pengembangan teknologi. Perkembangan teknologi khususnya dibidang pendidikan dapat memajukan motivasi siswa agar lebih unggul dan lebih maju.

Siswa dituntut untuk lebih kreatif lagi dalam memanfaatkan teknologi yang berkembang. Bukan hanya siswa yang dituntut untuk lebih kreatif, tetapi guru juga dituntut agar lebih memahami perkembangan yang terjadi. Setelah adanya perkembangan teknologi, semua tugasnya yang dulunya dikerjakan dengan manual dan membutuhkan waktu yang cukup lama sekarang menjadi sesuatu yang mudah untuk dikerjakan dan lebih cepat dengan menggunakan media seperti komputer yang dapat mengolah informasi dengan memanfaatkan berbagai program atau

aplikasi yang membantu peserta didik dalam mengerjakan setiap tugasnya.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses mengajar. Media juga dapat menumbuhkan motivasi dan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan mampu menumbuhkan motivasi dan memudahkan pemahaman siswa adalah media game edukasi berbasis *Problem Based Learning*.

Salah satu model pembelajaran yang disarankan untuk diterapkan di Sekolah Dasar adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan siswa permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari yang dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Pada model ini masalah disajikan pada awal pembelajaran dan peserta didik diminta untuk memecahkan masalah tersebut.

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran yang dimulai dengan masalah autentik (nyata) yang sesuai dengan materi pelajaran sehingga dapat melatih siswa untuk berfikir secara kritis dalam memecahkan suatu permasalahan, serta dapat memupuk keterampilan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan.

Model *Problem Based Learning* (PBL) juga menjadikan peserta didik lebih aktif karena pada proses pembelajaran peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya, mengarahkan peserta didik untuk mampu memecahkan masalah dalam bidang studi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 27 Oktober 2022 dengan guru kelas V di SD Negeri 064994 bahwa pada proses pembelajaran berlangsung guru cenderung menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Media yang pernah digunakan guru pada saat proses pembelajaran berupa media gambar yang ditunjukkan di depan kelas dan terkadang hanya menggunakan buku paket siswa. Pada proses pembelajaran guru hanya sesekali menggunakan media berbasis teknologi tetapi masih bersifat sederhana dengan menayangkan video pembelajaran yang diambil dari youtube kemudian ditampilkan dengan menggunakan proyektor. Guru belum pernah menggunakan media game edukasi berbasis teknologi alasannya guru mengalami kesulitan dalam membuat media game edukasi tersebut karena keterbatasan waktu dalam membuat media game edukasi dan sulit dalam mengaitkan beberapa muatan materi yang beraneka ragam dalam satu pembelajaran. Padahal menurut guru tersebut penggunaan pembelajaran yang menggunakan media berbasis teknologi membuat siswa senang ketika pembelajaran berlangsung dan dapat membangkitkan keaktifan siswa. Dengan kegiatan yang cenderung monoton membuat siswa tidak aktif, dan mudah bosan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran hanya beberapa siswa yang aktif merespon pertanyaan yang diajukan oleh guru. Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan, hal itu berdampak pada hasil belajar siswa yang tergolong rendah, hal ini dapat dilihat pada tabel harian siswa di bawah ini.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Kelas V SDN 064994 Medan Marelán

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 75	Belum Tuntas	12 siswa	60%
2	≥ 75	Tuntas	8 siswa	40%
Jumlah			20 siswa	100%

Sumber: SD Negeri 064994

Berdasarkan tabel 1.1 diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat 12 siswa dengan kriteria belum tuntas dan 8 siswa dengan kriteria tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mampu memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Upaya dalam mengatasi hal tersebut perlu dilakukan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik perhatian siswa, sehingga siswa tidak akan cepat bosan dan materi yang diajarkan oleh guru dapat dicerna dengan baik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya menuntut untuk fokus materi saja akan tetapi diselingi dengan permainan yang menyenangkan. Sejalan dengan itu, Sadiman (dalam Sari, 2018, h. 14) menjelaskan bahwa media yang menyenangkan dan menghibur untuk dilakukan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media game edukasi karena memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam belajar, siswa tidak akan cepat bosan, dan untuk membantu siswa dalam kesulitan belajar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Widya Indra dan Yanti Fitria (2021) dengan judul, “Pengembangan Media Games IPA Edukatif Berbantuan Aplikasi Appsgeyser Berbasis Model PBL untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar” dengan model penelitian 4-D. Berdasarkan hasil penelitian validasi materi mencapai tingkat kevalidan 98% dan validasi media 97%. Sedangkan dari segi kepraktisan mencapai 87% dari pengguna yaitu guru kelas IV dan 86,4% dari siswa. Kevalidan produk masuk tingkat pencapaian interval 85,01%-100,00% yang dinyatakan sangat valid. Sedangkan kepraktisan produk masuk pada tingkat pencapaian interval 86%-100% yang dinyatakan sangat praktis. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan

penelitian yang akan dikembangkan dengan judul **“Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Problem Based Learning pada Tema 3 Subtema 2 di Kelas V SDN 064994 Medan Marelan T.A 2023/2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas yang telah diuraikan maka dapat diidentifikasi masalahnya antara lain yaitu:

- 1.2.1 Guru cenderung melakukan metode ceramah kepada siswa sehingga pembelajaran berpusat pada guru (Teacher Centered)
- 1.2.2 Media yang pernah digunakan guru pada saat proses pembelajaran berupa media gambar yang ditunjukkan di depan kelas dan terkadang hanya menggunakan buku paket siswa.
- 1.2.3 Pada proses pembelajaran guru hanya sesekali menggunakan media berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran
- 1.2.4 Kurangnya kemampuan guru dan keterbatasan waktu dalam membuat media game edukasi
- 1.2.5 Rendahnya hasil belajar siswa

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti membuat batasan dari permasalahan dalam penelitian ini, yaitu mengenai **“Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis *Problem Based Learning* pada Tema 3 Subtema 2 di Kelas V SDN 064994 Medan Marelan T.A. 2023-2024”**.

1.4 Rumusan Masalah

Sebagaimana telah diuraikan pada batasan masalah, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimanakah validitas Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis

Problem Based Learning pada Tema 3 Subtema 2 di Kelas V SDN 064994

Medan Marelan T.A. 2023-2024?

1.4.2 Bagaimanakah praktikalitas Pengembangan Media *Game* Edukasi Berbasis

Problem Based Learning pada Tema 3 Subtema 2 di Kelas V SDN 064994

Medan Marelan T.A. 2023-2024?

1.4.3 Bagaimanakah efektivitas Pengembangan Media *Game* Edukasi Berbasis

Problem Based Learning pada Tema 3 Subtema 2 di Kelas V SDN 064994

Medan Marelan T.A. 2023-2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah :

1.5.1 Menghasilkan media *game* edukasi berbasis *Problem Based Learning* yang valid pada Tema 3 Subtema 2 di Kelas V SDN 064994 Medan Marelan T.A. 2023/2024.

1.5.2 Menghasilkan media *game* edukasi berbasis *Problem Based Learning* yang praktis pada Tema 3 Subtema 2 di Kelas V SDN 064994 Medan Marelan T.A. 2023/2024.

1.5.3 Menghasilkan media *game* edukasi berbasis *Problem Based Learning* yang efektif pada Tema 3 Subtema 2 di Kelas V SDN 064994 Medan Marelan T.A. 2023/2024

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dan menambah wawasan tentang pengembangan media *game* edukasi berbasis *Problem*

Based Learning yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis *Problem Based Learning* di Kelas V SDN 064994 Medan Marelan dapat memotivasi guru untuk menciptakan media-media pembelajaran lain yang lebih menarik untuk mendukung berjalannya proses belajar mengajar.

b. Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan minat belajar serta motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajar semakin baik dan meningkat.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan efektivitas pada proses pembelajaran dan memotivasi guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai sumber referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dalam mengembangkan media game edukasi berbasis *Problem Based Learning* agar dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi.