

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, masyarakat, bangsa dan negara. Seiring bertambahnya tahun, pendidikan terus berkembang dengan pesat, kualitas dan mutu pendidikan semakin meningkat yang mampu melahirkan sumber daya manusia yang juga berkualitas. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kemajuan kehidupan suatu bangsa. Dalam pendidikan tersebut dibutuhkan pendidik yang profesional karena pendidik merupakan peran utama dalam keberhasilan suatu pembelajaran.

Salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran yaitu guru. Guru dituntut untuk dapat mewujudkan dan menciptakan situasi yang memungkinkan siswa untuk aktif dan kreatif. Pada sistem ini diharapkan siswa dapat secara optimal melaksanakan aktivitas belajar sehingga tujuan instruksional yang telah ditetapkan dapat tercapai secara maksimal. Ada beberapa metode untuk menjalankan kegiatan belajar mengajar. Salah satunya kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media untuk diberikan kepada siswa.

Media adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara. Penggunaan media pembelajaran dibutuhkan untuk membantu siswa memahami materi yang

media berbasis multimedia. Multimedia adalah bentuk gabungan dari grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini dapat membuat pembelajaran yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas sehingga informasi yang disampaikan akan mudah dipahami. Media berbasis multimedia, pada umumnya menawarkan sesuatu yang menarik.

Mulai adanya perkembangan teknologi, media pembelajaran kini mulai dikembangkan dalam bentuk *game*. *Game* adalah suatu aktivitas yang digunakan oleh pemain yang didalamnya terdapat suatu aturan-aturan yang sudah ditetapkan. *Game* sering sekali dikatakan memberikan efek negatif terhadap anak karena anak menjadi malas belajar dan jarang berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitar. Faktanya *game* memiliki manfaat positif bagi anak yaitu anak mengenal teknologi komputer, pelajaran untuk mengikuti perintah dan aturan, latihan memecahkan masalah dan logika, melatih saraf motorik dan keterampilan spesial. Teori belajar Dienes mengemukakan bahwa pembelajaran akan berhasil jika dilakukan dalam berbagai jenis permainan. Media pembelajaran dalam bentuk *game* ini sangat cocok diterapkan pada semua jenjang Pendidikan khususnya jenjang Sekolah Dasar (SD) karena pada usia tersebut anak-anak lebih mudah memahami sesuatu dengan cara bermain.

Kenyataannya terdapat guru yang belum tepat menggunakan media pembelajaran. Beberapa guru menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, sehingga siswa bersifat pasif. Saat ini Indonesia menerapkan kurikulum 2013, dimana pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student center*). Untuk memenuhi tujuan tersebut Kurikulum 2013 sudah memberikan arahan dan petunjuk agar guru mengembangkan potensi siswa dengan

pembelajaran yang kreatif dengan salah satu cara membuat media pembelajaran yang kreatif seperti mengembangkannya melalui *game*.

Kurikulum 2013 saat ini menerapkan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang dibuat dari sebuah tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran, sehingga proses belajar mengajar menjadi efektif. Pembelajaran tematik yang efektif mampu mewujudkan kesempatan kepada anak didik untuk mengaitkan beberapa konsep dan mampu memahami beberapa masalah yang bersifat kompleks dengan cara pandang mereka yang utuh. Pembelajaran tematik haruslah bermakna dan berorientasi pada perkembangan anak dan menerapkan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu dibutuhkan pemanfaatan multimedia interaktif sebagai inovasi media pembelajaran masa kini. Dalam mengembangkan multimedia interaktif pada proses pembelajaran, dapat dilakukan dengan berbagai macam aplikasi. Salah satu aplikasi yang dapat mengembangkan multimedia interaktif yang menarik dalam proses pembelajaran adalah *unity*. Dengan menggunakan *unity*, pengembang mampu berkreaitifitas menghasilkan produk berupa multimedia interaktif, karena *unity* digunakan untuk membuat berbagai macam konsol atau perangkat bergerak seperti *game*.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 060957 Medan Belawan terdapat permasalahan yang dihadapi guru dan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar. Pada saat pembelajaran tema 3 subtema 3 dikelas 6 guru kurang membuat variasi media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru hanya menggunakan media gambar cetak sebagai media pembelajaran seperti gambar *print out* dari internet. Guru juga masih menjelaskan materi

dipapan tulis dan menggunakan metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa cenderung bersikap pasif dan merasa bosan. Proses pembelajaran juga masih monoton dan berfokus pada guru. Banyak siswa yang melakukan aktivitas lain diluar pelajaran seperti berbicara dengan temannya, mengganggu temannya, dan kegiatan lainnya sehingga mengganggu proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Jika hal ini terus berlanjut maka proses belajar mengajar menjadi tidak efektif dan akan memunculkan permasalahan baru yaitu pada hasil belajar siswa. Hasil belajar pada tema 3 subtema 3 tergolong rendah dan beberapa tidak mencapai nilai KKM pada siswa kelas IV. Hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.1 Nilai Harian Siswa Kelas IV SD Negeri 060957 Medan Belawan**

Pelajaran	Jumlah Siswa	Presentase Siswa				KKM
		Tuntas		Tidak Tuntas		
Bahasa Indonesia	21	9	42,8%	12	57,2%	70
IPA	21	10	47,6%	11	52,4%	70

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil ulangan harian siswa kelas IV yang berjumlah 21 siswa menunjukkan bahwa yang tuntas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia hanya 9 siswa (42,8%) dan yang tidak tuntas berjumlah 12 siswa (57,2%). Pada mata pelajaran IPA yang tuntas hanya 10 siswa (47,6%) dan yang tidak tuntas 11 siswa (52,4%). Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV pada tema 3 subtema 3 kemungkinan disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat. Maka, guru perlu mempersiapkan media yang tepat dalam pembelajaran untuk membantu siswa lebih memahami materi.

Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berbasis *Unity*. Dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *unity* tersebut, siswa bermain *game* seperti biasanya tetapi yang membedakannya adalah isi atau konten dari *game* tersebut adalah materi-materi yang sedang berlangsung dalam pembelajaran. Media tersebut dapat memberikan kesan yang menarik perhatian siswa dan menumbuhkan rasa penasaran siswa untuk mencoba atau menggunakan media tersebut sehingga siswa pun mengikuti pembelajaran dengan antusias dan menyenangkan baginya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti mengambil judul penelitian “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Unity Game* Pada Tema 3 Subtema 3 Kelas IV SD Negeri 060957 Medan Belawan T.A 2022/2023**”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

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

1. Kurangnya variasi media dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. Belum adanya pengembangan media berbasis multimedia interaktif pada tema 3 subtema 3 di SD Negeri 060957 Medan Belawan.
3. Pembelajaran yang disampaikan guru masih monoton sehingga membuat siswa mudah bosan.
4. Terbatasnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media berbasis multimedia interaktif.
5. Hasil belajar siswa rendah dikarenakan siswa kurang memahami materi yang diberikan.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti perlu membatasi permasalahan agar lebih fokus dan terarah. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media berbasis *unity game* untuk memecahkan permasalahan pada hasil belajar siswa. Peneliti memilih fokus pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Unity Game* pada Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas IV SD Negeri 060957 Medan Belawan T.A 2022/2023.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *unity game* pada Tema 3 Subtema 3 siswa kelas IV SD Negeri 060957 Medan Belawan T.A 2022/2023?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis *unity game* pada Tema 3 Subtema 3 siswa kelas IV SD Negeri 060957 Medan Belawan T.A 2022/2023?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis *unity game* pada Tema 3 Subtema 3 siswa kelas IV SD Negeri 060957 Medan Belawan T.A 2022/2023?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, ada beberapa tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tematik berbasis unity game pada Tema 3 Subtema 3 siswa kelas IV SD Negeri 060957 Medan Belawan T.A 2022/2023
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran tematik berbasis unity game pada siswa kelas IV SD Negeri 060957 Medan Belawan T.A 2022/2023
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran tematik berbasis unity game pada siswa kelas IV SD Negeri 060957 Medan Belawan T.A 2022/2023

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang baik secara teoritis maupun praktis.

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan, pengetahuan dan motivasi pengetahuan yang positif bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran khususnya berbasis *unity* pada Tema 3 Subtema 3 kelas IV yang membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1.6.2.1 Bagi Guru**

Dengan mengembangkan media pembelajaran ini, guru menjadi lebih mudah dalam menjelaskan materi mengenai tema 3 subtema 3, menambah wawasan guru tentang alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh proses pembelajaran, dan menjadi

motivasi bagi guru untuk menjadi lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran.

#### 1.6.2.2 Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar dengan media pembelajaran yang menarik, membantu mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, serta menciptakan suasana yang menyenangkan pada saat proses belajar mengajar.

#### 1.6.2.3 Bagi Sekolah

Manfaat yang diperoleh oleh sekolah berupa pengetahuan mengenai konsep yang baru dalam menerapkan pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah.

#### 1.6.2.4 Bagi peneliti lainnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi oleh peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media dan dapat menambah pengetahuan tentang pentingnya pemanfaatan media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.