

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Analisis Masalah

Peserta didik khususnya pada tingkatan awal sekolah dasar seringkali memiliki hambatan dalam menerima materi-materi pelajaran dikarenakan sulitnya memahami materi pelajaran yang bersifat abstrak ke dalam pemikiran, sehingga mereka merasa kebingungan dalam belajarnya. Proses dalam pembelajaran adalah bagaimana cara mengaktifkan peserta didik yang menjadi unsur penting dalam menentukan kesuksesan belajar Tarmidzi (2018).<sup>1</sup> Belajar sangat ditentukan adanya tekad kuat dari peserta didik yang didorong oleh guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru harus membangun kreatifitas dalam mentransfer pengetahuannya kepada siswa dengan tujuan menjadikan kelas sebagai tempat untuk membangun pembelajaran yang mengutamakan kebermaknaan.

Pembelajaran yang bermakna ini membuat paradigma baru bagi pembelajaran yang akan diaplikasikan ke dalam suatu mata pelajaran. Perubahan paradigma pembelajaran merubah orientasi pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru (*Teacher*

---

<sup>1</sup> Tarmidzi. (2018). "*Belajar Bermakna (Meaningful Learning) Ausubel Menggunakan Model Pembelajaran Dan Evaluasi Peta Konsep (Concept Mapping) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPA.*" CARUBAN.

*Centered*) dirubah menjadi berpusat pada murid (*Student Centered*); metodologi yang semula didominasi oleh belajar di beri tahu (*expository*) bertransformasi menjadi belajar mencari tahu (*participatory*), begitu juga pendekatan yang semula lebih banyak bersifat tekstual berubah menjadi pendekatan yang lebih kontekstual.<sup>2</sup> Dari semua perubahan yang terjadi belajar bermakna (*Meaningful Learning*) hadir untuk memperbaiki proses pembelajaran baik dari segi proses maupun hasilnya.

Menurut Dahar dalam Al-Tabany (2017) Pembelajaran yang bermakna merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep yang relevan yang terdapat dalam struktur kognitif peserta didik.<sup>3</sup> Orientasi dari belajar yang bermakna adalah bagaimana setiap peserta didik memperoleh pengetahuan baru harus dikaitkan dengan konsep yang sudah ada sebelumnya dalam struktur kognitif peserta didik. Berdasarkan Teori Ausubel, belajar yang bermakna akan menghasilkan pemahaman kepada peserta didik terhadap konsep yang lebih kuat, keterampilan memecahkan masalah yang lebih baik pada setiap materi, serta retensi akan pengetahuan yang lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat mekanis atau hafalan semata. Pendekatan ini telah

---

<sup>2</sup> Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. (2017). "*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual.*" Jakarta: Kencana.

<sup>3</sup> Ibid, h.37

menjadi dasar untuk pengembangan dari metode pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik, di mana peserta didik aktif terlibat langsung dalam pembelajaran, dan guru bertindak sebagai fasilitator pembelajaran yang membantu siswa mengaitkan konsep-konsep baru dengan pengetahuan yang sudah ada dalam diri mereka.

Peneliti mengangkat sebuah materi dalam mata pelajaran muatan lokal kebaharian di SD Plus Hang Tuah 1 kelas III sebagai objek dalam pengaktualisasian belajar yang bermakna. Kajian muatan lokal kebaharian adalah kajian yang didalamnya terdapat nilai-nilai kemaritiman yang tujuannya memupuk rasa kepedulian warga negara dalam menjaga serta merawat wilayah kelautan Indonesia.<sup>4</sup> Kurikulum pendidikan kebaharian berstatus sebagai muatan lokal (Mulok) yang dibina langsung oleh Yayasan Hang Tuah. Pembelajaran kebaharian diharapkan dapat menjadi sarana bagi peserta didik untuk mempelajari ilmu kemaritiman yang berbasis kearifan laut Indonesia, di mana peserta didik dapat menerapkan pembelajaran kebaharian untuk mengembangkan potensi diri melalui pemberian pengetahuan tentang kelautan secara komprehensif dan ilmiah.

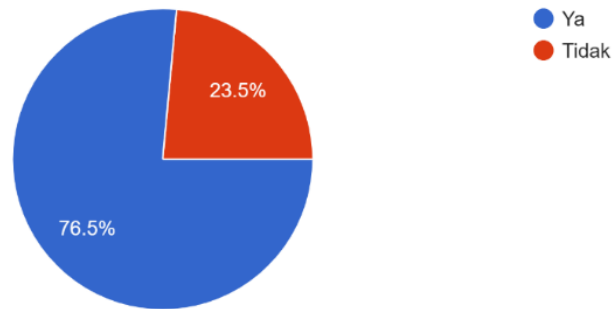
---

<sup>4</sup> Ibrahim. (2019). *Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Pelajaran Kebaharian Di Kelas XI SMK Bahari Hang Tuah Belawan*. Bachelor Thesis, Medan: UNIMED.

Pada 10 oktober 2023 peneliti melakukan observasi dan wawancara tidak terstruktur kepada guru bidang studi kebaharian kelas III di SD Hang Tuah 1, dihasilkan masalah belajar peserta didik terhadap mata pelajaran kebaharian, antara lain: (1) media dan sumber belajar yang digunakan oleh peserta didik sangat terbatas sehingga kurang variatif seperti hanya menggunakan buku cetak konvensional dengan metode ceramah saja, (2) Tidak sesuai media pembelajaran dengan psikologi peserta didik kelas III, sehingga ketidakselarasan itu menimbulkan kesukaran peserta didik dalam menerima pengetahuan kebaharian yang bersifat abstrak, (3) Kurangnya penggunaan fasilitas pendukung sehingga peserta didik mengalami kesulitan serta kebosanan dalam belajar kebaharian terlebih lagi peserta didik dengan jenjang sekolah dasar masih belum cukup mempunyai pengetahuan tentang lingkungan laut sehingga belajar yang didapatkannya kurang bahkan tidak bermakna.

Apakah pelajaran kebaharian sulit digambarkan jika disajikan dengan buku cetak saja?

34 responses



Gambar 1. 1 Data primer penggunaan buku cetak dalam belajar kebaharian

Didukung pula oleh data pada gambar 1.1 bahwa bagan diatas menjelaskan tentang peserta didik kelas III SD Hang Tuah 1 yang merasakan kesulitannya di dalam belajar kebaharian karena menggunakan buku cetak saja. Tersebut dapat terjadi apabila tidak adanya reformasi pada perubahan pada strategi pembelajaran salah satunya perubahan penggunaan media pembelajaran dari konvensional ke lebih interaktif dan inovatif walaupun pembelajaran dilakukan masih dalam konteks klasikal. Miarso (2004) berpendapat bahwa salah satu aspek didalam strategi pembelajaran adalah mengenai sarana yang dimanfaatkan atau fasilitas pendukung pembelajaran.<sup>5</sup> Merujuk dari pernyataan diatas urgensi pengeksplorasi media pembelajaran ke lebih variatif dan efektif harus ditindaklanjuti.

---

<sup>5</sup> Miarso, Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Hasil observasi pendahuluan dalam mengaplikasikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik di SD Hang Tuah 1 khususnya pada kelas III dalam mata pelajaran muatan lokal, peneliti harus mengembangkan sebuah cara dalam mencari variasi media pembelajaran yang efektif sebagai media penunjang dalam memfasilitasi dalam eksplorasi pengetahuan baru yang realistis, sehingga terjadi penguatan konsep yang sudah ada sebelumnya pada peserta didik di SD Hang Tuah 1 pada mata pelajaran muatan lokal kebaharian pada peserta didik kelas III.

Aktualisasi dari esensi Teknologi Pendidikan khususnya definisi 2004 dalam rangka peningkatan produktivitas pembelajaran, mencerminkan untuk para teknolog pendidikan untuk dapat memaksimalkan belajar peserta didik dengan cara mengembangkan dan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang lebih luas dan konkret. Eksplorasi variasi media pembelajaran pada pembelajaran yang bermakna berguna dalam menemukan alat bantu pembelajaran untuk mempertebal pemahaman peserta didik secara menyeluruh mulai dari konsep, isi, penggambaran, hingga korelasi di kehidupan nyata.

Pengeksplorasian media pembelajaran pada pembelajaran kebaharian khususnya harus melihat aspek psikologi peserta didik.

Kebaharian bersifat abstrak dan juga rata-rata umur peserta didik Kelas III Sekolah Dasar yaitu sekitar delapan hingga sembilan tahun yang mana harus melihat aspek perkembangan peserta didik. Menurut Piaget dalam Witasari (2018), dikatakan pada periode ini anak-anak baru mampu berfikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang bersifat konkret (Operasional Konkret).<sup>6</sup> Peserta didik memerlukan suatu media pembelajaran yang bisa menggambarkan sebuah materi pembelajaran yang menurut fase kognitif tersebut rumit dan abstrak. Apabila penggunaan media pembelajaran konvensional terus diterapkan, peserta didik akan menemui permasalahan dalam menerima materi yang bersifat abstrak, peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi dengan baik.

Di samping itu, Mahfud, dkk (2020) juga mengemukakan bahwa anak pada usia sekolah dasar memiliki karakteristik senang bermain.<sup>7</sup> Puncak kesenangan bermain anak adalah pada usia 8-9 tahun. Hal tersebut sesuai dengan usia siswa kelas III sekolah dasar pada umumnya. Maka dari itu, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan permainan ke dalam sebuah program pembelajaran. Mayke (1995) menyatakan bahwa

---

<sup>6</sup> Rinesti, Witasari. (2018), '*Analisis Perkembangan Kognitif Tercapai Pada Siswa Usia Dasar*', MAGISTRA.

<sup>7</sup> Mahfud. (2020). "*Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar*." *Sport Science and Educational Journal*, Vol. 1 No. 1 Hal. 33.

kegiatan belajar sambil bermain memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terkira banyaknya.<sup>8</sup>

Belajar yang bermakna sambil bermain pada pembelajaran dimaksudkan untuk menggabungkan aktivitas menyenangkan yang diperoleh dari pengadopsian elemen permainan ke dalam pembelajaran dengan peserta didik yang mendapatkan stimulasi pengaitan materi pembelajaran baru dengan konsep-konsep relevan untuk memperkuat pengetahuannya akan konteks materi pembelajaran. Implementasi unsur permainan ke dalam kondisi pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi untuk membuat peserta didik belajar dengan bermakna.

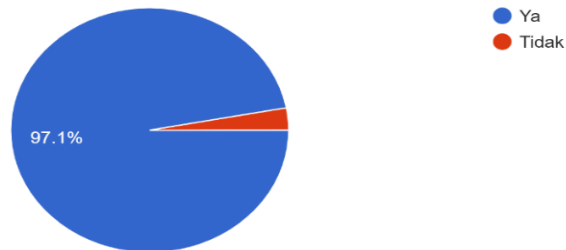
---

<sup>8</sup> Irmeilyana, dkk. (2019). "Pemanfaatan Kertas Bekas Sebagai Media Belajar Matematika, IPA, dan Seni Melalui Teknik Bermain dan Bercerita Pada Pembelajaran Anak-anak Usia TK dan SD." *Jurnal Vokasi* Hal.31.



Apakah jika terdapat media pembelajaran yang interaktif (misalnya game atau kuis) akan menambah minat kamu dalam belajar kebaharian?

34 responses



Gambar 1. 2 Data primer ketertarikan terhadap pembelajaran game

Berdasarkan hasil gambar 1.2 dihasilkan bahwa sekitar 97,1% (34 siswa) berpendapat bahwa tertarik dengan media belajar yang interaktif seperti *game* atau kuis. Maka dapat terlihat bahwa media pembelajaran dengan mengintegrasikan permainan melalui konsep game edukasi ke dalam pembelajaran klasikal pada mata pelajaran kebaharian sangat sesuai untuk dikembangkan.

*Game* edukasi menurut Jones (2019), adalah pengadopsian games ke dalam pembelajaran sehingga peserta didik terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan, mereka lebih cenderung untuk tetap fokus dan termotivasi untuk belajar.<sup>9</sup> *Game* memberikan umpan balik langsung, yang membantu peserta didik memahami sejauh mana mereka telah menguasai materi. *Game* edukasi menyediakan lingkungan belajar yang interaktif.

<sup>9</sup> Jones, A. (2019). *Interactive Learning Through Educational Games*. International Journal of Education.

Game edukasi dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan motivasi kepada peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran karena pembelajaran dilakukan secara menarik dan menyenangkan. Secara kontekstual game edukasi menjadi strategi dalam pembelajaran yang bermakna karena menerapkan mekanisme dengan teknik permainan yang disesuaikan dengan lingkungan pembelajaran, yang berfungsi untuk menguatkan pemahaman sebelumnya dengan pengetahuan baru karena dikemas lebih menyenangkan. Pengemasan game edukasi dalam pembelajaran diaktualisasikan menjadikan konten pembelajaran selayaknya permainan dengan menggunakan elemen-elemen permainan/game.

Menurut Shihab (2019) pengaktualisasian permainan ke dalam pembelajaran, dengan segala macam keseruan dan tantangan perlu disesuaikan pada tahap perkembangan peserta didik.<sup>10</sup> Peneliti dalam penelitian ini akan menerapkan game edukasi dengan mengajarkan konten-konten dari kajian muatan lokal kebaharian kelas III. Hal ini dikarenakan konsep permainan/game diterapkan dalam penyampaian materi-materi pelajaran ke potongan-potongan kecil yang lebih terfokus dan juga penambahan elemen-elemen permainan/game dengan maksud

---

<sup>10</sup> Shihab, Najela. (2019). *Semua Murid Semua Guru 3 : Berpihak Kepada Anak*. Jakarta: Literati.

untuk memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami pengetahuan.

Dalam konteks ini, game edukasi yang dikembangkan oleh pengembang berbasis media pembelajaran powerpoint. Pemilihan game edukasi berbasis powerpoint dikarenakan mudah untuk dilakukan di dalam kelas klasikal dengan memerhatikan faktor kompetensi guru, faktor peserta didik, Faktor penerapan teknologi, dan faktor lingkungan belajar. Visualisasi game edukasi ini didukung dengan menerapkan prinsip-prinsip desain pesan yang akan dikembangkan untuk bisa membantu mengejahwentahkan materi pelajaran yang bersifat abstrak ke lebih realistik sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif peserta didik kelas III.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan aplikasi Microsoft Power Point sebagai media penunjang game edukasi dan ditambahkan aplikasi Quizizz untuk penilaian formatif. Diharapkan penggunann kedua platform tersebut dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik dalam pencapaian akademik. Interaksi langsung yang dibangun dengan materi dengan alat ini dapat meningkatkan motivasi siswa serta mengurangi kebosanan selama pembelajaran sehingga alat ini bisa dikatakan bisa menjadi variasi media belajar untuk belajar yang bermakna dalam meningkatkan motivasi peserta didik.

Materi mata pelajaran muatan lokal kebaharian yang peneliti angkat dalam pengembangan game edukasi ini adalah materi perubahan fisik sekitar laut, sebagai objek dari pengembangan sarana yang nantinya dapat dimanfaatkan sebagai fasilitas pendukung pembelajaran. Tujuannya untuk memberikan pengetahuan tentang bagaimana cara melestarikan kehidupan laut dan lingkungan sekitarnya agar terhindar dari kerusakan khususnya pencemaran lingkungan laut yang disebabkan oleh kegiatan manusia sehari-hari.

Peneliti menyimpulkan bahwa produk berupa game edukasi berbasis powerpoint dipilih dalam hal pengembangan ini guna menciptakan kondisi belajar yang bermakna khususnya pada pelajaran muatan lokal kebaharian kelas III sekolah dasar. Produk ini peneliti mengambil sampel dengan menggunakan materi “Perubahan Lingkungan Fisik Sekitar Laut” yang mana diharapkan mampu untuk menjadi inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran secara klasikal di dalam kelas serta menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis masalah yang termuat di atas, maka dapat ditarik beberapa identifikasi masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Apa kendala yang dialami guru ketika kegiatan pembelajaran kajian muatan lokal Kebaharian Kelas III khususnya materi Perubahan Lingkungan Fisik Sekitar Laut?
2. Bagaimana menciptakan kondisi belajar yang bermakna sehingga peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar pada proses pembelajaran kebaharian di kelas III?
3. Bagaimana proses mengembangkan game edukasi untuk peserta didik kelas III pada kajian muatan lokal Kebaharian khususnya pada materi Perubahan Lingkungan Fisik Sekitar Laut?

## **C. Ruang Lingkup Pengembangan**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka pengembang memfokuskan ruang lingkup sebagai berikut:

### **a) Batasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada masalah bagaimana mengembangkan game edukasi pada kajian muatan lokal Kebaharian pada materi Perubahan Fisik Sekitar Laut kelas III.

### **b) Jenis Produk**

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini dibatasi hanya sampai tahapan pengembangan, sehingga produk yang dihasilkan berupa game edukasi.

c) Materi

Materi atau isi yang dikembangkan pada pengembangan game edukasi ini dibatasi pada materi Perubahan Fisik Sekitar Laut yang terdiri dari empat sub materi, yaitu: memahami perubahan fisik sekitar laut, penyebab perubahan lingkungan fisik sekitar laut dikarenakan alam, penyebab perubahan lingkungan fisik sekitar laut dikarenakan manusia, dan pencegahan perubahan lingkungan fisik sekitar laut.

d) Sasaran

Sasaran dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III di SD Plus Hang Tuah 1.

e) Tempat

Adapun tempat penelitian yaitu di SD Plus Hang Tuah 1 yang berlokasi di Jalan Gorontalo III No.24 Rt.02 Rw.01, Kel. Sungai Bambu, Kec. Tanjung Priok, Kota Jakarta Utara, Prov. DKI Jakarta.

#### **D. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan penjelasan yang termuat pada bagian analisis masalah, identifikasi masalah, dan ruang lingkup pengembangan, tujuan penelitian adalah menghasilkan game edukasi media penunjang pembelajaran kajian muatan lokal kebaharian untuk kelas III pada materi Perubahan Lingkungan Fisik Sekitar Laut di SD Plus Hang Tuah 1.

#### **E. Kegunaan Pengembangan**

Hasil Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat di antaranya:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini menjadi dasar pendukung atau dapat dijadikan sebagai bahan kajian yang relevan bagi para peneliti selanjutnya. Diharapkan juga penelitian ini dapat memperluas kajian mengenai pengembangan game edukasi pada media pembelajaran sebagai salah satu fasilitas belajar yang memadai.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Guru**

Dapat mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi dengan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan

dijadikan wawasan baru terkait media pembelajaran dengan konsep game edukasi dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

b. Peserta Didik

Dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa untuk memahami materi pembelajaran agar hasil belajarnya lebih meningkat.

c. Pihak SD Plus Hang Tuah 1

Dapat memberikan kontribusi nyata dalam mengupayakan peningkatan mutu dan efektivitas pada kegiatan pembelajaran yang lebih optimal dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi.

