

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Perkembangan teknologi yang ada di masa sekarang sangat berpengaruh dalam kehidupan, era digital membawa perubahan yang sangat signifikan, penemuan-penemuan media *online* dan media sosial yang memudahkan penggunaannya membuat informasi dan komunikasi dapat dilakukan tanpa batas ruang dan waktu.¹ Media sosial atau yang biasa disebut socmed tentunya sudah sangat akrab dengan masyarakat sekarang ini, penggunaan media sosial yang sangat luas berdampak cukup besar. Media sosial melahirkan bentuk baru dari interaksi sosial berbasis jaringan informasi elektronik. Dengan semakin berkembangnya pengguna media sosial, maka arus pertukaran informasi juga semakin cepat, hal ini yang membuat manusia cenderung sering bertukar informasi melalui media sosial, karena jarak seakan tidak lagi terlihat membuat penggunaannya berinteraksi tanpa adanya batasan.

Dengan adanya media sosial sebagai sumber informasi yang sangat diminati berbagai kalangan, maka media sosial harus dapat dimanfaatkan sebaik mungkin oleh tenaga pendidik, seperti menjadikannya sebuah media pembelajaran dengan menghubungkan media sosial dan materi

¹Rully Khairul Anwar dan Agus Rusmana, "Komunikasi Digital Berbentuk Media Sosial Dalam Meningkatkan Kompetensi Bagi Kepala, Pustakawan, dan Tenaga Pengelola Perpustakaan" Vol. 6, No. 3, p. 204. Diakses pada 3 Oktober 2020 pukul 11:01. Diakses dari: <https://jurnal.unpad.ac.id>

pelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik kapanpun dan dimanapun, peserta didik dapat mengakses informasi terbaru maupun fenomena yang terjadi belakangan ini. Terutama saat ini negara kita sedang menerapkan Sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dikarenakan mewabahnya virus *Covid-19*. Dengan adanya pembelajaran daring, peserta didik diharuskan belajar melalui internet. Individu dapat mencari apapun melalui internet, mulai dari mata pelajaran sampai pengetahuan umum, penggunaan internet dapat dimanfaatkan untuk media pendidikan dan dianggap sebagai hal yang sudah jamak digunakan para pelajar.² Pengaruh internet sangat besar bagi dunia pendidikan, peserta didik dapat menyelesaikan tugasnya dengan cepat melalui bantuan internet.³ Seperti menggunakan aplikasi *whatsapp* untuk membuat grup kelas, *google classroom* untuk memudahkan guru memberikan materi dan tugas, tak sedikit juga guru yang mengambil video pembelajaran dari *youtube*, aplikasi *zoom* dan *google meet* juga ramai digunakan semenjak adanya pembelajaran daring karena dapat membuat guru dan peserta didik bertatap muka secara *online*, dan aplikasi lainnya yang semakin marak dikunjungi demi keberhasilan penyampaian materi dan tugas. Namun, sisi negatif yang dapat kita ambil dari pembelajaran daring ini adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat membuat peserta didik jenuh karena tidak adanya inovasi, peran guru

² Devi Arisanti dan Mhd. Subhan, "Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim di SMP Kota Pekanbaru" Vol. 3, No. 2, p. 62. Diakses pada 3 Oktober 2020 pukul 11:41. Diakses dari: <https://journal.uir.ac.id>

³Rully Khairul Anwar dan Agus Rusmana, loc. cit.

tidak hanya memberikan informasi tetapi guru juga memberikan fasilitas belajar.⁴

Dengan diterapkannya sistem pembelajaran daring, tentunya peserta didik banyak menghabiskan waktu menggunakan *smartphone*, tidak hanya untuk keperluan sekolah namun juga untuk keperluan pribadi seperti berinteraksi dengan teman melalui media sosial, menggali informasi terkini, mencari hiburan, berjualan *online*, dan hal lainnya yang dapat dilakukan di waktu senggang maupun ketika sedang jenuh. Salah satu media sosial yang paling banyak digunakan saat ini adalah *instagram*, aplikasi ini tentunya sudah tidak asing lagi bagi kita yang aktif di media sosial, mulai dari orang dewasa, remaja, bahkan anak-anak banyak yang menggunakannya untuk keperluan pribadi maupun kepentingan umum. Kevin Systrom dan Mike Krieger yang tergabung dalam perusahaan Burbn, Inc. mengembangkan *instagram* sebelum akhirnya dikuasai oleh *facebook* pada tahun 2012. Awalnya, *instagram* digunakan hanya untuk mengisi waktu luang, bersosialisasi, dan berbagi moment. Kini *instagram* dicap sebagai media sosial yang paling *fresh*. Salah satu alasan media sosial *instagram* sangat digemari adalah pengguna bisa mendapat perhatian, meminta saran, dan layaknya diari semua keluh kesah mereka dapat dituangkan melalui *instagram*. Pengguna bebas menceritakan pengalaman, hal yang disukai atau tidak disukai melalui foto dan video dengan *followers*-nya, pengguna juga bisa meninggalkan jejak komentar

⁴ Devi Arisanti dan Mhd. Subhan, loc. cit.

di postingan milik akun orang lain. Media sosial telah mengubah cara individu berinteraksi dan berkomunikasi.⁵ Kini dengan *instagram* kita dapat berinteraksi melalui audio dan visual, tidak hanya itu, kita juga bisa menemukan berbagai akun yang menampilkan konten-konten menarik seperti berita, komedi, *fashion*, resep makanan, olahraga, film, musik, lokasi di berbagai kota maupun negara, bahkan pendidikan. Tak heran mengapa *instagram* kini sangat diminati, karena *instagram* dipandang sebagai media sosial yang menjanjikan dan luar biasa, aplikasi ini cukup meyakinkan baik untuk komersil maupun non komersil. Pada tahun 2017 tepatnya di bulan Agustus, *instagram* mengeluarkan inovasi terbaru yaitu *instagram stories*, fitur ini memungkinkan penggunanya dapat mengambil foto dan video dengan *filter* digital dan membagikannya, namun publikasi ini bertahan hanya dalam waktu 24 jam.

Pembelajaran saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang ada, materi pembelajaran dan cara menyampaikannya perlu diperhatikan, peserta didik usia sekolah dasar cenderung tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan.⁶ Dengan adanya media pembelajaran yang komunikatif dan menyenangkan tentu peserta didik akan lebih mudah mengingat materi tersebut. Di masa pembelajaran jarak jauh ini, media sosial seperti *instagram* semakin sering dikunjungi oleh

⁵Rully Khairul Anwar dan Agus Rusmana, op. cit. 205

⁶ Desyka A. Amanda dan Asti R. Putri, "Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android di SDN 1 Jepun." Vol. 3, No. 2, p. 160. Diakses pada 6 Oktober 2020 pukul 10:22. Diakses dari:

<https://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/joeict/article/view/1241>

peserta didik untuk menghilangkan penat, mencari hiburan, dan bersosialisasi dengan teman-temannya. Sebagai tenaga pendidik, menghubungkan media sosial *instagram* dengan pembelajaran diharapkan dapat dijadikan sebuah inovasi baru sehingga peserta didik tidak merasa media pembelajaran yang digunakan monoton dan hanya terfokus kepada pelajarannya. Namun dengan *instagram*, peserta didik dapat merasa terhibur dan pembelajaran terasa lebih santai, seperti yang kita ketahui selama pembelajaran jarak jauh ini guru dilarang membuat peserta didik merasa tertekan karena, suasana hati (*mood*) peserta didik sangat berpengaruh dalam konsentrasi dan minatnya untuk belajar. Seperti menyusupkan materi ke dalam media sosial yang mereka jadikan tempat pelarian dari kejenuhannya, selagi berselancar dalam dunia maya, peserta didik tetap mendapat ilmu tanpa harus merasa bahwa dirinya sedang belajar. Oleh karena itu, *game* edukasi dapat dijadikan solusi agar peserta didik lebih menikmati suasana belajar dengan *relax*, penggunaan *game* tidak hanya sebagai media hiburan tapi juga dapat dijadikan media pembelajaran, *game* edukasi dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran melalui permainan dengan pendekatan *visual* dan *auditory* secara bersamaan.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk kehidupan peserta didik, karena sains adalah dasar dari segala yang ada di alam semesta. Selain itu, usia sekolah dasar memiliki keingintahuan yang cukup tinggi, maka memberikan

pengetahuan mengenai sains yang banyak berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dapat membantu peserta didik mengenali fakta-fakta yang ada di sekitarnya. Salah satunya yaitu materi organ pencernaan yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan peserta didik. Dengan membuat media pembelajaran yang menarik, diharapkan peserta didik dapat lebih termotivasi serta aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan diharapkan peserta didik lebih berhati-hati agar organ pencernaannya selalu terjaga.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN Tebet Timur 15 Pagi, peneliti memilih materi organ pencernaan sebagai materi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran. Guru membenarkan bahwa sebelumnya, guru hanya menggunakan video dari *youtube* dan buku siswa sebagai sumber dalam menyampaikan materi, kemudian memberikan soal untuk melihat apakah peserta didik sudah memahami materi tersebut. Namun keaktifan dan partisipasi peserta didik belum terlihat adanya peningkatan secara signifikan dari sebelum dan setelah pemanfaatan media tersebut. Video yang diambil dari *youtube* meskipun menarik akan tetapi belum dapat membuat peserta didik terlibat aktif karena peserta didik hanya sebagai pengamat bukan sebagai pengguna. Soal yang diberikan juga berupa soal tertulis yang mana peserta didik dapat dengan mudah menjawabnya tanpa kita ketahui dari mana ia mendapatkan jawaban tersebut. Dan guru menyadari bahwa salah satu solusinya adalah memberikan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi dan data yang diperoleh dari kuesioner yang sebelumnya telah peneliti buat untuk peserta didik kelas V SDN Tebet Timur 15 Pagi, dapat disimpulkan bahwa permasalahan kesulitan belajar yang terjadi adalah 56,7% peserta didik masih kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran, kemudian 53,3% peserta didik juga kurang termotivasi dan aktif dalam belajar. Ini dikarenakan peserta didik lebih menyukai media pembelajaran dengan bentuk permainan yang mendidik, melihat bahwa peserta didik mudah merasa bosan dan mengantuk saat pembelajaran berlangsung. Ketika di luar jam pelajaran, peserta didik beberapa kali berbincang di grup kelas *whatsapp* membahas *instagram*, seperti meminta *like* dan *comment* untuk *postingan* yang baru saja diunggah, dan memberi tahu untuk melihat *stories* yang baru saja diunggahnya, bahkan ada yang menggunakan *instagram* sebagai sarana untuk berjualan. Berdasarkan wawancara dengan salah satu peserta didik kelas V di SDN Tebet Timur 15 Pagi, peneliti memastikan bahwa produk yang akan peneliti kembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *game* edukasi, berbentuk *head quiz*, berbasis *instagram*. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas V SDN Tebet Timur 15 Pagi, didapatkan data bahwa hanya sekitar 4 peserta didik yang belum memiliki *smartphone* pribadi. Kemudian 73,3% peserta didik sudah memiliki akun *instagram*.

Adapun beberapa sumber penelitian terdahulu yang juga menggunakan *game* edukasi sebagai media pembelajaran yaitu, pengembangan *education game (edugame)* berbasis *android* untuk kelas II Sekolah Dasar oleh Wanda Ramansyah (2015). Dalam penelitiannya, Wanda menggunakan *software unity* dengan model pengembangan Kemp dan Dayton. Persentase kuesioner tanggapan atau penilaian terhadap *game* ini menunjukkan angka 87,6% pada uji coba kelompok besar yaitu 27 siswa peserta didik Kelas II SDN Socah 3 Bangkalan, yang berarti bahwa penelitian ini berkualitas tinggi dan media layak digunakan.⁷

Penelitian relevan selanjutnya adalah pengembangan *game* edukasi pada mata pelajaran matematika materi bangun datar berbasis *android* di SDN 1 Jepun, penelitian ini disusun oleh Desyka A. Amanda dan Asti R. Putri. Dengan model pengembangan ADDIE dan *software* yang digunakan adalah *Contract 2*, *Corel Draw X7*, serta *Phonegap*. Penelitian ini memperoleh nilai 93,7% setelah diuji coba pada siswa kelas IV dan dinyatakan layak.⁸

Berdasarkan penjelasan di atas dan penelitian yang relevan maka dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan *filter game* edukasi berbasis *instagram* pada muatan pelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar.

⁷Wanda Ramansyah, "Pengembangan *Education Game (Edugame)* Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar" Vol. 2, No. 1. Diakses pada 6 Oktober 2020 pukul 10:23. Diakses dari: <https://journal.trunojoyo.ac.id>

⁸ Desyka A. Amanda dan Asti R. Putri, loc. cit.

Filter game edukasi ini menyediakan tampilan di mana pengguna diminta untuk menjawab soal yang ada.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah, peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Banyak peserta didik sekolah dasar yang mengalami kejenuhan untuk fokus belajar di tengah masa pandemi.
2. Media pembelajaran yang digunakan monoton dan kurang menarik.
3. Peserta didik aktif menggunakan *smartphone*-nya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan *Filter Game* Edukasi Berbasis *Instagram* Pada Muatan IPA di Kelas V Sekolah Dasar”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Filter Game* Edukasi Berbasis *Instagram* Pada Muatan IPA di Kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Filter Game* Edukasi Berbasis *Instagram* Pada Muatan IPA di Kelas V Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk:

1. Mengembangkan "*Filter Game* Edukasi Berbasis *Instagram*" sebagai media pembelajaran pada siswa sekolah dasar.
2. Mengetahui tingkat kelayakan "*Filter Game* Edukasi Berbasis *Instagram*" sebagai media pembelajaran pada siswa sekolah dasar.

F. Ruang Lingkup

Untuk memperjelas masalah yang akan dibahas dan agar tidak terjadi pembahasan yang meluas dan menyimpang, maka peneliti menyusun suatu ruang lingkup. Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam proposal penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk pengembangan *game* edukasi hanya terbatas pada *filter instagram* yang dapat diakses oleh *smartphone* jenis *android* maupun *iOS*.
2. Produk pengembangan *filter game* edukasi hanya terbatas pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Tema 3 Makanan Sehat.
3. Objek pengembangan *filter game* edukasi hanya terbatas pada siswa kelas V (lima) sekolah dasar.

G. Fokus Pengembangan

Fokus pengembangan dalam penelitian ini adalah mengembangkan *filter game* edukasi berbasis *instagram* untuk pelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar, khususnya pada Tema 3 Makanan Sehat. Ciri khusus *filter*

game edukasi ini adalah pengguna akan menjawab soal dalam kurun waktu yang ditentukan, setelah waktu habis maka jawaban yang benar akan muncul.

