

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tahapan anak usia sekolah dasar (6-12 Tahun) memiliki karakteristik suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mudah terpengaruh lingkungan dan gemar membentuk kelompok sebaya. Bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak. Bermain juga merupakan unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial.

Game merupakan salah satu aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak usia sekolah ketika mereka sedang bosan atau tidak memiliki kegiatan. *Game* juga digunakan sebagai alat rekreasi yang murah untuk bersantai atau melakukan suatu aktifitas yang menyenangkan. Berdasarkan data ARPU (*Average Revenue per user*) *per age group* atau pendapatan negara dari pengguna *game* berdasarkan kategori usia di Indonesia pada tahun 2014, menunjukkan mayoritas pendapatan negara dari pengguna *game* di Indonesia berasal dari pengguna diantara usia 0 – 24 Tahun dengan presentase sebesar 82 %.

Hal tersebut menunjukkan banyak dari pengguna *game* di Indonesia masih berstatus sebagai seorang pelajar / siswa dan juga mahasiswa. Selain dampak positif dari *game* yang bertujuan untuk menghilangkan kepenatan dan kebosanan ketika siswa selesai belajar, *game* tanpa disadari juga memiliki dampak negatif pada

pendidikan siswa tersebut. Salah satu nya yaitu dampak negatif dari *game* terutama pada anak usia sekolah dasar yaitu adalah penggunaan waktu bermain *game* yang berlebihan membuat siswa tersebut lupa untuk belajar.

Pada anak usia sekolah dasar siswa masih kurang memiliki rasa tanggung jawab terhadap dirinya sendiri, sehingga penggunaan *game* yang berlebihan pada anak usia sekolah dasar tidak menjadi tepat sasaran. Tetapi apabila *game* dibuat untuk sarana pembelajaran, maka *game* dapat menjadi cara baru yang menyenangkan untuk belajar. *Game* akan dapat menghadirkan suasana yang berbeda dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di Sekolah Dasar Negeri Cipinang Besar Utara 05 Pagi Kecamatan Jatinegara, Jakarta, pembelajaran yang dilaksanakan disekolah tersebut masih menggunakan metode ceramah yang hanya berpusat pada guru. Pembelajaran yang terkesan konvensional tersebut selain kurang maksimal dalam memenuhi kebutuhan siswa juga terasa membosankan.

Setelah dilakukan pemberian kuisioner berupa pertanyaan *essay* kepada 38 siswa, hasilnya semua siswa tersebut suka bermain *game* dengan jenis – jenis *game* yang berbeda. Alasan mereka suka bermain *game* atau permainan elektronik pun bermacam – macam diantaranya permainannya seru, mudah memainkannya, menghilangkan kebosanan dll.

Namun dari berbagai macam jenis – jenis *game* yang disukai oleh siswa terdapat *game – game* kompleks yang mengandung unsur kekerasan seperti berkelahi, tembak menembak dll. Walaupun unsur kekerasan seperti itu adalah suatu komponen yang didalam *game* ditujukan hanya untuk hiburan, namun sebaiknya unsur kekerasan pada *game* tersebut dihilangkan karena tidak sesuai dengan anak usia sekolah dasar.

Penggunaan *game – game* kompleks dalam pembelajaran yang sangat kuat menjadi tidak memungkinkan di sekolah, karena keterbatasan waktu dan logistik. Maka dari itu untuk memasukkan *game* atau permainan elektronik ke dalam pembelajaran akan lebih baik jika menggunakan *game – game* berskala kecil, karena kesederhanaannya dalam mempersiapkan dan memainkannya dapat mengefektifkan penggunaan waktu yang efektif .

Salah satu jenis *game* atau permainan elektronik berskala kecil yaitu adalah *game* kuis. *Game* kuis yang disajikan secara interaktif yang merupakan sebuah permainan yang berisi materi pelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan siswa untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan mengenai materi pembelajaran di sekolah. Sehingga diharapkan *game* kuis interaktif ini dapat membantu siswa untuk bisa lebih memahami materi pelajaran yang diajarkan dan membuat pembelajaran di sekolah menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Sedangkan untuk pemilihan mata pelajaran PKN dikarenakan mata pelajaran PKN merupakan mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diwujudkan melalui perilaku kehidupan siswa sehari – hari sehingga siswa dapat mempunyai bekal tentang pengetahuan dan kemampuan dasar mengenai hubungan antarwarga dengan negara serta pendidikan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Dari berbagai hal diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “ ***Pengembangan Game Pembelajaran Kuis Interaktif berbasis komputer pada Mata Pelajaran PKN kelas V SD*** “

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Pembelajaran yang terkesan konvensional kurang maksimal dalam memenuhi kebutuhan siswa dan juga terasa membosankan
- Penggunaan *game* pada pembelajaran dapat merubah paradigma negatif dari *game*

1.3 Pembatasan Masalah

Suatu penelitian memerlukan adanya batasan masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, sehingga tujuan penelitian dapat tercapai sesuai kebutuhan. Pembatasan Masalah pada penelitian ini diantaranya :

1. Jenis permainan adalah *game* kuis interaktif
2. Aplikasi ini untuk siswa kelas V SD
3. Materi yang diberikan pada *game* mencakup pada materi semester ganjil mata pelajaran PKN
4. Software pembuatan *game* menggunakan macromedia flash 8

1.4 Perumusan Masalah

- Bagaimana mengembangkan *game* pembelajaran kuis interaktif berbasis komputer pada mata pelajaran PKN kelas V SD ?
- Apakah *game* pembelajaran kuis interaktif yang dibuat menarik ?

1.5 Tujuan Penelitian

- Membuat *game* kuis interaktif yang dijalankan dengan PC (*personal computer*)
- Membuat siswa kelas V SD Negeri 05 Pagi Cipinang Besar Utara Jakarta lebih tertarik untuk belajar dengan adanya *game* yang digunakan untuk bermain sekaligus belajar

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Siswa

- Dapat mempermudah siswa dalam mempelajari mata pelajaran PKN
- Siswa dapat menggunakan metode belajar baru untuk menunjang nilai mata pelajaran PKN

2. Bagi Guru

- Sebagai alternatif media dalam pembelajaran
- Sebagai alat untuk mengukur kemampuan siswa

3. Bagi Peneliti

- Menambah pengetahuan peneliti tentang pembuatan *game* pembelajaran kuis interaktif menggunakan macromedia flash 8
- Peneliti mampu menerapkan ilmu – ilmu yang diperoleh selama kuliah dan membandingkan teori – teori dengan masalah yang sebenarnya.

