

BAB I

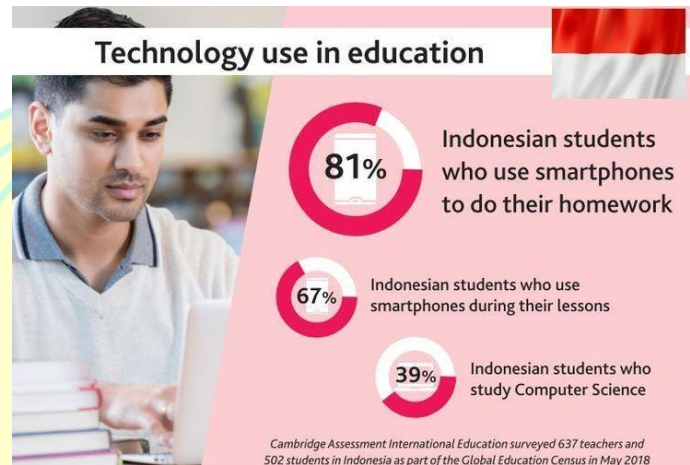
PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Memperoleh pendidikan telah menjadi hak setiap warga negara melalui usaha yang dilakukan oleh pemerintah dalam perencanaan maupun pelaksanaannya hingga mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Banyak elemen yang dapat dijadikan tolak ukur dalam keberlangsungan kualitas pendidikan, salah satunya melalui pendidikan formal. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang, terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi dengan melibatkan guru dan siswa serta didukung oleh sarana, prasarana, lingkungan, dan lainnya. Pendidikan formal diwujudkan ke dalam bentuk kegiatan pembelajaran di sekolah.

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, pembaharuan terus dilakukan sebagai upaya mencapai tujuan yang diharapkan, salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Cepatnya laju perkembangan teknologi membawa dampak yang cukup besar dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang berkualitas dengan menyalurkan informasi kepada siswa secara efektif, efisien, menarik dan bervariasi sehingga proses pembelajaran berjalan dengan menyenangkan dan lebih bermakna.

Survey yang dilakukan oleh *Cambridge International* melalui *Global Education Census* di tahun 2018 mengenai penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 1. 1 Hasil Survey Penggunaan Teknologi untuk Pembelajaran

Hasil *survey* menunjukkan bahwa pelajar Indonesia termasuk pengguna teknologi tertinggi yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.¹ Dalam hal ini teknologi dalam kegiatan pembelajaran sering dikaitkan dan lebih dikenal sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi untuk merangsang berbagai panca indera siswa sebagai upaya memaksimalkan pencapaian hasil belajar.²

Media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk penyajian materi yang menarik serta dapat menumbuhkan konsep dan pengorganisasian pengertian materi, bahkan jika diterapkan secara berulang dan bertahap dapat membawa pengaruh psikologi bagi siswa.³ Semakin banyak indera yang digunakan oleh siswa dalam menerima dan mengolah materi, maka semakin besar peluang siswa menerimanya secara optimal dan lebih

¹ Yohanes E. Harususilo, "Siswa Indonesia Pemakai Teknologi Tertinggi Dunia! Ini 7 Faktanya", <https://edukasi.kompas.com/read/2018/12/11/08143651/wah-siswa-indonesia-pemakai-teknologi-tertinggi-dunia-ini-7-faktanya?page=all>, diakses pada 2 Maret 2021, pukul 14.35 WIB

² Deni Darmawan, *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012, h. 89

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016) h.15

lama bertahan dalam ingatannya. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu untuk mengurangi unsur verbalisme dengan menggantikannya ke dalam konsep yang lebih menyenangkan untuk memberikan pengalaman menyeluruh dalam menafsirkan materi yang bersifat abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga memegang peranan penting yang dapat membantu pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan secara optimal. Dalam Kurikulum 2013, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dikhususkan mengkaji berbagai kejadian masa kini yang tidak lepas dari kejadian pada masa lalu serta menjadi prediksi kecenderungan kejadian dimasa yang akan datang dengan membaginya menjadi kelompok Geografi, Ekonomi, Sosiologi, dan Sejarah. Sejarah dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi salah satu ilmu dengan kajian objek yang sangat luas serta memerlukan perhatian lebih dan menjadi salah satu ilmu yang akan selalu terikat dengan perubahan-perubahan kejadian dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Kajian sejarah penting untuk dipahami oleh siswa karena di dalamnya siswa dapat mengenal para pahlawan yang memperjuangkan kemerdekaan negaranya, sebagaimana pepatah mengatakan bahwa bangsa yang besar adalah bangsa yang dapat menghargai para pahlawannya.

Seperti yang tertera dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kajian sejarah di kelas V SD yaitu, mengenai peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan muatan yang meliputi peristiwa menjelang pembacaan Proklamasi, peristiwa sesudah pembacaan Proklamasi, perjuangan mempertahankan kemerdekaan setelah peristiwa Proklamasi, serta para tokoh-tokoh pejuang yang terlibat di dalamnya.

Namun, permasalahan ada dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang masih melekat paradigma bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kajian sejarah menjadi salah satu pembelajaran dengan materi yang abstrak, padat dan disampaikan secara formal dan kaku sehingga seringkali kegiatan pembelajaran tidak menarik dan membosankan untuk siswa.⁴ Kondisi yang menjadi kelemahan utama terletak pada proses pembelajaran yang tergolong lemah dengan mengandalkan metode ceramah.⁵ Walaupun saat ini metode pembelajaran konvensional seperti ceramah sudah ditinggalkan, pelaksanaan kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih melekat paradigma bahwa pelaksanaan tidak menarik dan membosankan karena memiliki kajian yang cukup padat dengan memuat peristiwa-peristiwa yang terjadi masa lampau sehingga sulit untuk disampaikan dan ditunjukkan secara langsung kepada siswa.

Hal itu menyebabkan, selama proses pembelajaran siswa kehilangan ketertarikan sehingga sulit untuk dapat memahami materi. Terutama bagi siswa Sekolah Dasar (SD) rentang umur 7-12 tahun yang memiliki kemampuan kognitif berbeda dibandingkan dengan kemampuan kognitif orang dewasa, di mana kemampuan kognitifnya masih terbatas pada hal yang bersifat konkret.⁶ Siswa dalam rentang usia tersebut akan lebih cepat menangkap dan memahami sesuai yang dilihatnya serta akan lebih optimal jika penyampaiannya dilakukan secara berulang.⁷ Sehingga penting untuk mencari tahu kesulitan belajar yang dialami siswa agar

⁴ Nurul Umamah, "Pembelajaran Sejarah Kesiapannya Menghadapi Tantangan Zaman" dalam *KAPITA SELEKTA (PENDIDIKAN) SEJARAH INDONESIA*. (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2018) h. 192- 203

⁵ Jenny Matitaputy, "Model Pembelajaran Isu-isu Kontroversial dalam Pembelajaran Sejarah", *Socio-Didaktika-Social Science Educational Journal*, 3.2 (2016), 184-92

⁶ Dian Andesta Bujuri, "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar", *Jurnal LITERASI*, (2018) vol. IX, no. 1

⁷ John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*. Terjemahan oleh Harya Bhimasena. Edisi 5. (Jakarta: Salemba Humanika, 2014) h. 52

kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, salah satunya dengan meminimalisir siswa yang tertinggal dalam pemahaman penyampaian materi yang diberikan oleh guru.

Data di lapangan menunjukkan hasil belajar untuk kajian peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada kelas V SD masih tergolong rendah. Hal ini disampaikan dalam penelitian Liswani (2018) yang merupakan guru sekolah dasar, bahwa dari 21 siswa tidak ada yang menjawab benar semua dari 10 soal yang disajikan dengan presentase jumlah siswa yang sudah menguasai materi sebanyak 37% dari minimal 70% yang ditetapkan oleh pengawas TK/SD dalam kegiatan KGG.⁸ Penelitian serupa juga dilakukan Ahsinunnikmah (2020) pada materi peristiwa detik-detik Proklamasi pada siswa kelas V SD dan hasil menunjukkan bahwa sebanyak 8 siswa (29,63%) mendapat nilai dibawah KKM dengan predikat nilai akumulasi D.⁹

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Komar dan Nining (2020) mengenai problematika pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menyatakan bahwa masalah yang muncul dalam keberlangsungan proses pembelajaran salah satunya disebabkan oleh kurang optimalnya penggunaan media berbasis teknologi yang menyebabkan seringkali guru lebih memilih untuk menggunakan metode konvensional serta penggunaan media sederhana seperti peta atau globe serta pemanfaatan foto-foto pahlawan.¹⁰ Putri dan Citra (2019) menyampaikan hal serupa dalam penelitiannya, hasil wawancara yang didapat dengan guru

⁸ Liswarni, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Sejarah Menjelang Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan Menggunakan Alat Bantu Gambar Pada siswa kelas V SDN Wedi Kabupaten Sidoharjo", *Jurnal Rontal Keilmuan PKN*. vol.4. no. 2. 2018

⁹ Ahsinunnikmah. "Mind Mapping sebagai Model Pembelajaran IPS Kelas V SD Muhammadiyah 16 Materi Peristiwa Detik-Detik Proklamasi". vol. 14, no. 1. 2020

¹⁰ Abdul Komar dan Nining Winarsih, "Problematika Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Tingkat Sekolah Dasar: Studi Kasus SDN Kebonsari Kulon 3 Tahun Ajaran 2020-2021", vol. 1. no. 2. 2020

pengampu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Bengkulu yaitu adanya kesulitan dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi. Kendala tersebut berkaitan dengan waktu jika harus merancang media dari awal sampai akhir sehingga guru lebih memilih menggunakan media pembelajaran berbasis cetak.¹¹ Fahmi (2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia tingkat SD kurang adanya variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mengakibatkan pesan yang disampaikan oleh guru tidak tersampaikan secara optimal untuk dapat merangsang kegiatan belajar siswa.¹²

Didukung oleh hasil wawancara dengan salah satu guru yang mengampu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Kelas V Sekolah Dasar,¹³ pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk kajian sejarah biasanya dilaksanakan menggunakan metode ceramah dengan buku teks sebagai panduan dan diselingi menggunakan media *powerpoint* untuk menampilkan foto dan gambar terkait materi dalam kegiatan pembelajaran tatap muka di sekolah dan selama pembelajaran daring siswa lebih banyak waktu untuk belajar mandiri dengan pantauan oleh guru melalui *whatsapp* serta diselingi beberapa pertemuan dengan penggunaan *zoom meeting*.

Pada kajian peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang cukup padat, pembelajaran dilaksanakan dengan siswa membaca secara

¹¹ Septi D. Putri dan Desy E. Citra, "Problematika Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu". *Indonesian Journal of Sosial Science Education (IJSSE)*. vol. 1, no. 1. 2019

¹² Fahmi S. Rozy, "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Mata Pelajaran IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia untuk Siswa Kelas V SDN Jemundo 1 Taman". vol. 9, no. 2. 2018

¹³ Wawancara dengan Bapak Bayu Aji Suhendro, S. Pd. Guru Sekolah Dasar kelas V pengampu mata pelajaran IPS SDN Pejaten Timur 22 Pagi, 10 Januari 2021 pukul 14.00 WIB dan wawancara lebih lanjut pada 11 Maret 2021 pukul 17.00 WIB

mandiri melalui pantauan guru dan orang tua/wali melalui buku pelajaran hal-hal mengenai peristiwa kemerdekaan, seperti tanggal, tokoh, tempat, dan lainnya. Buku yang digunakan oleh siswa sebagian besar menampilkan teks dengan pendukung seperti gambar di dalamnya, namun tergolong masih terbatas dan kurang lengkap sehingga kurang menarik perhatian siswa untuk belajar. Hal tersebut berpengaruh kepada siswa kesulitan untuk mengingat setiap peristiwa-peristiwa dalam kajian materi tersebut. Hasil nilai ulangan harian untuk materi Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dari 32 siswa kelas V SDN Pejaten Timur 22 Pagi disimpulkan bahwa siswa mendapatkan rata-rata nilai 68.2 dari KKM yang ditetapkan yaitu 70. Hasil ulangan harian menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang menjawab semua soal dengan benar dan masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM yang ditetapkan.

Menurut guru yang mengampu kelas V SD tersebut, salah satunya disebabkan oleh kesulitan dalam menemukan media yang dapat membantu untuk menyampaikan materi. Hal itu terjadi karena keterbatasan waktu yang dimiliki guru dengan banyaknya mata pelajaran yang diampu dan kurangnya kemampuan guru untuk dapat mengembangkan media yang dapat menarik perhatian peserta didik serta media yang dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan orang tua/wali.

Sebagai upaya dalam menghidupkan kembali esensi kegiatan pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terutama mengenai Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, maka pengembang tertarik untuk mengembangkan *game* edukatif sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran.

Di Indonesia penggunaan *game* edukatif sebagai media pembelajaran telah mendapatkan respon positif, seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Nanan dan Bambang (2010) pada anak usia 4-6 tahun menunjukkan dengan *game* edukatif dapat menarik perhatian anak untuk tetap konsentrasi tanpa adanya unsur paksaan dan merasa senang dalam belajar, oleh karena itu penting juga untuk memperhatikan *konteks* materi yang mudah dipahami dalam *game* tersebut.¹⁴

Sri Cahyoning, P. (2020) melakukan penelitian serupa pada peserta didik kelas VI SD untuk meningkatkan jiwa nasionalisme melalui *game* edukatif dengan topik pengenalan lagu wajib nasional dan hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* edukatif berhasil diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran dengan membantu menambah wawasan peserta didik serta meningkatkan daya ingat mengenai lagu-lagu wajib nasional bangsa Indonesia.¹⁵

Keberadaan *game* edukatif yang semakin berkembang ke dalam dunia pendidikan sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada siswa menunjukkan hasil yang positif. *Game* edukatif sendiri merupakan salah satu bentuk permainan yang telah dirancang sedemikian rupa yang mengangkat berbagai tema dengan pilihan topik tertentu yang dapat memperluas konsep pemahaman serta keterampilan penggunaannya. Konsep *game* edukatif muncul sebagai jawaban atas paradigma penilaian negatif oleh masyarakat. *Game* edukatif membuktikan bahwa jika diarahkan dan digunakan dengan tepat, *game* dapat memfasilitasi belajar siswa dengan lebih menyenangkan melalui

¹⁴ Rohman Nanan and Bambang Mulyanto, "Membangun Aplikasi Game Edukatif sebagai Media Belajar Anak-anak". *Jurnal Computech & Bisnis*: 2010, vol. 4, no. 1, 53-58

¹⁵ Sri Cahyoning, "Perancangan Game Edukasi Pengenalan Lagu Wajib Nasional Berbasis Android (Studi Kasus: SDN 98/IV Kota Jambi)". *Diss. STIKOM Dinamika Bangsa Jambi*, 2020

konten pembelajaran yang disisipkan ke dalam alur permainan yang telah disesuaikan oleh kebutuhan.

Pengembangan *game* edukatif dalam mata pelajaran IPS diharapkan dapat membantu guru memperdalam penyampaian materi pembelajaran, serta akan membantu siswa untuk dapat menerima transfer ilmu dengan lebih optimal melalui pembawaan materi yang lebih menarik dan kreatif serta diharapkan dapat berpengaruh terhadap pemahaman siswa yang membantu memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka pengembang tertarik untuk mengembangkan *game* edukatif sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengenai sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang akan dipaparkan dalam judul "PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF BERBASIS MICROSOFT POWERPOINT UNTUK MATA PELAJARAN IPS BAGI SISWA KELAS V SD".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah di atas, permasalahan yang berhubungan yang akan diidentifikasi oleh pengembang, sebagai berikut:

1. Apa saja kendala dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terutama pada kajian sejarah siswa kelas V SD?
2. Media apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terutama pada kajian sejarah kelas V SD?
3. Apakah *game* edukatif dapat memfasilitasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terutama untuk kajian sejarah kelas V SD?

4. Bagaimana pengembangan *game* edukatif sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terutama pada kajian sejarah kelas V SD?

C. Ruang Lingkup

Dalam merancang *game* edukatif untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini maka peneliti memfokuskan ruang lingkup yang dibahas sebagai berikut.

1. Jenis Masalah

Bagaimana pengembangan *game* edukatif sebagai media pembelajaran pendukung mata pelajaran IPS mengenai sejarah Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia?

2. Fokus Pembahasan

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengenai sejarah Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V SD.

3. Sasaran

Sasaran pengguna dikhususkan untuk siswa kelas V SD.

4. Tempat

Penelitian akan dilakukan di SDN Pejaten Timur 22 Pagi yang berlokasi di Jl. Rukun Pejaten Timur RT 05/05. Kec. Pasar Minggu, Jakarta Selatan. DKI Jakarta 12510.

D. Tujuan Pengembangan

Pengembangan ini bertujuan agar dapat menghasilkan sebuah produk berupa *game* edukatif sebagai media pembelajaran pendukung untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengenai Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia bagi siswa Kelas V SD.

E. Kegunaan Pengembangan

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembang, guru, peserta didik, dan sekolah baik yang bersifat teoritis maupun praktik antara lain sebagai berikut.

1. Teoritis

Dapat dijadikan sebagai bahan studi perbandingan mengenai pengembangan media pembelajaran berupa *game* edukatif dan sebagai bahan untuk pengembangan yang serupa lebih lanjut. Serta diharapkan dapat memberikan wawasan dan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan bidang teknologi dan pendidikan terutama dalam pengembangan media pembelajaran.

2. Praktis

- a) Bagi Pengembang: Pengembang dapat memiliki kesempatan memperoleh pengalaman untuk mengembangkan *game* edukatif yang dapat dijadikan sebagai pilihan dalam penggunaan media pembelajaran.
- b) Bagi Siswa Kelas V SD: Pengembangan produk ini diharapkan dapat menunjang dan merangsang ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan ketercapaian hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).