

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia saat ini sedang mengalami sejumlah perubahan tergantung pada inovasi yang dibawa oleh teknologi informasi dan komunikasi, yang terus berkembang dan memperbarui dirinya. Perubahan ini juga merupakan perwujudan dalam bidang pendidikan dan ini memungkinkan lingkungan pendidikan dirancang dengan model-model baru. Salah satu model tersebut adalah pembelajaran online. Pembelajaran online tidak hanya memberikan kemudahan bagi peserta didik secara digital, namun juga memungkinkan peserta didik untuk mengikuti perubahan dan peningkatan kondisi secara aktif. Pembelajaran online yang telah menjadi jenis pembelajaran yang menarik dan populer di lingkungan pendidikan.¹ Bahwa pembelajaran online saat ini dimana peserta didik melakukan proses pembelajaran melalui sumber belajar online yang bermacam-macam seperti *video conference*, *e-book*, situs bimbingan belajar dan lain-lain. Hal ini

¹Herguner dkk, *The Effect of Online Learning Attitudes of University Students on their Online Learning Readiness*, *The Turkish Online Journal of Educational Technology*.Vol. 19, 2020, Hal. 102

tentunya sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional yang dilakukan secara tatap muka di sekolah.

Pembelajaran online tidak hanya mendorong penggunaan teknologi untuk proses pembelajaran dan pengajaran, tetapi juga mempromosikan pengembangan mata pelajaran pedagogis yang berfokus pada pembelajaran dan penggunaan sumber daya digital dan alat komunikasi.² Dapat diartikan bahwa dengan pembelajaran online maka peserta didik dilatih untuk mengembangkan kemampuannya dengan belajar melalui Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dengan demikian, peserta didik harus dapat menggunakan teknologi secara efektif agar tercipta pembelajaran yang bermakna.

Usia Sekolah Dasar (SD) yaitu anak-anak dengan usia rentang 6-12 tahun. Anak usia SD mempunyai beberapa julukan seperti fase kritis-kreatif, fase bermain dan masa berkelompok.³ Dari julukan itu maka anak usia SD berada pada fase yang menggambarkan ciri anak tersebut.

² *Ibid*, Hal. 103

³Lilik Sriyanti, *Psikologi Anak: Mengenal Autis hingga Hiperaktif*, (Salatiga: STAIN Salatiga Press, 2014), hal. 70

Fase bermain merupakan salah satu fase dimana anak menyukai permainan. Selanjutnya, menurut Papalia seorang ahli perkembangan manusia dalam bukunya *Human Development*, mengatakan bahwa anak berkembang dengan cara bermain.⁴ Jadi dengan bermain kemampuan dan potensi pada anak dapat berkembang secara optimal.

Kemudian, menurut pandangan Vygotsky mengenai bermain bersifat menyeluruh, dalam pengertian selain untuk perkembangan kognisi, bermain juga mempunyai peran penting bagi perkembangan sosial dan emosi anak.⁵ Dari ketiga aspek di atas yaitu kognisi, sosial dan emosi saling menunjang satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan karena akan terjadi ketimpangan apabila salah satu aspek tidak diberikan kesempatan untuk berkembang. Maka bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat (*inherent*) dalam diri setiap anak.

Sebagai kata kerjanya “bermain”, sedangkan sebagai kata bendanya “permainan”. Permainan sangat populer dengan sebutan *game*. Saat ini, *game* yang beredar masih digunakan untuk hiburan dan dapat menimbulkan kecanduan. Alangkah baiknya jika anak diarahkan untuk

⁴ *Ibid*, hal. 66

⁵ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, mainan, dan permainan*, (Jakarta: Grasindo.), hal. 10

memainkan *game-game* yang lebih menonjolkan konten edukasi. Bermain *game* tidak saja ditujukan hiburan tetapi juga bisa dipakai untuk menanamkan prinsip-prinsip edukasi bagi anak. Salah satunya yaitu *game* edukasi. Selain memanfaatkan teknologi, *game* edukasi juga menggunakan unsur-unsur dalam *game* yang dapat menarik perhatian anak. Dengan adanya inovasi yang baru ini agar tercipta pula pembelajaran efektif untuk siswa.

Menurut Marsh dan Clark telah dibuktikan *game* edukasi dapat menunjang proses pendidikan. *Game* edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran yang konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan metode pembelajaran konvensional.⁶ Bahwa dapat diartikan keunggulan dari *game* edukasi akan memberikan nilai yang positif terhadap anak.

Di masa ini, *game* edukasi dapat dikembangkan untuk menunjang pembelajaran online. Dengan melalui pembelajaran online *game* edukasi ini dapat diaplikasikan langsung kepada anak di rumah. Masa anak-anak adalah masa untuk belajar dan bermain. Siswa sekolah

⁶ Donald Clark, "*Games and e-learning*", (<http://caspilearning.co.uk>, diakses pada 5 November 2020, 17.12)

dasar termasuk masa dimana anak dapat belajar mengenai sesuatu hal melalui bermain. Dengan kehadiran *game* edukasi berbasis *online* di tengah epidemi COVID-19, siswa dapat bermain sambil belajar agar siswa tidak merasa bosan dan dapat lebih menerima serta memahami pelajaran dengan baik. Kemudian, dengan adanya *game* edukasi berbasis *online* maka sudah memanfaatkan teknologi yang ada di era sekarang. Guru sebagai aktor utama dalam pembelajaran, maka guru harus dapat mengemas pembelajaran dengan baik terutama dalam masa pandemi seperti ini pembelajaran jarak jauh dikemas agar dapat diakses oleh seluruh peserta didik.

Pada penelitian ini, peneliti memilih SDT Pelita Hati, Cipedak, Jagakarsa, Jakarta Selatan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDT Pelita Hati pada tanggal 27 Januari 2021, diperoleh data bahwa media yang digunakan kurang bervariasi. Kemudian guru tersebut mengatakan bahwa masih ada peserta didik yang kurang aktif ketika belajar.⁷ Hal ini dibuktikan dengan saat pembelajaran *online* berlangsung, seperti di kegiatan *Zoom Meeting* atau *Google Meeting*, masih ada peserta didik yang kurang aktif ketika ditanya oleh guru. Selanjutnya, pada saat pengumpulan tugas masih ada peserta didik yang belum tuntas dalam penugasan. Maka untuk

⁵ Hasil wawancara *online* dengan pendidik (Ibu Dwi Pujiastuti) selaku guru kelas IV-B di SDT Pelita Hati, Cipedak, Jagakarsa, Jakarta Selatan, hari Rabu, 27 Januari 2021

mengatasi masalah di atas adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik yang dapat membuat minat peserta didik untuk belajar sehingga peserta didik turut aktif dalam belajar. Salah satu yang terpikirkan peneliti adalah mengembangkan sebuah permainan yaitu permainan monopoli. Permainan monopoli ini akan dapat memberikan suasana belajar baru yang tidak monoton, peserta didik akan belajar sambil bermain dengan begitu maka proses pembelajaran yang peserta didik temui akan sangat menyenangkan dan menambah minat peserta didik untuk belajar.

Hal tersebut juga dikuatkan dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan praktisi pendidikan yaitu Ibu Dwi Pujiastuti selaku guru kelas IV-B di SDT Pelita Hati, beliau mengatakan bahwa di SDT Pelita Hati ini memang belum pernah menggunakan media pembelajaran monopoli. Kemudian beliau juga mendukung jika diadakannya pengembangan media pembelajaran dan sangat mendukung jika diadakannya pengembangan media permainan monopoli di SDT Pelita Hati, Cipedak, Jagakarsa, Jakarta Selatan.⁸ Dan lebih dikuatkan lagi dengan hasil angket yang diberikan kepada tiga peserta didik kelas IV di SD Pelita

⁸ Hasil wawancara *online* dengan pendidik (Ibu Dwi Pujiastuti) selaku guru kelas IV-B di SDT Pelita Hati, Cipedak, Jagakarsa, Jakarta Selatan, hari Rabu, 27 Januari 2021

Hati bahwa mereka sangat senang apabila dalam pembelajaran yang dapat dilakukan dengan bermain sambil belajar.⁹

Maka penelitian ini berupaya untuk mengembangkan *game* edukasi berbasis *online* yaitu Monopoli Ceria (MORIA). Monopoli merupakan salah satu permainan papan yang sangat dikenal di dunia. Permainan monopoli ini dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran dengan memodifikasi papan monopoli sedemikian rupa dengan beberapa sisipan materi yang menjadi tujuan pembelajarannya. Namun, penulis mengembangkan permainan monopoli berbasis *online* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*.

Dengan pembuatan melalui aplikasi tersebut, *Game* Edukasi Monopoli Ceria (MORIA) menyajikan materi pembelajaran IPS. Media permainan dalam pembelajaran berbasis *online* ini dikemas dengan memfokuskan pada materi kegiatan ekonomi. Selain itu, *Game* Edukasi Monopoli Ceria (MORIA) ini dibuat dengan desain yang *simple, fun*, dan menimbulkan suasana ceria karena menggunakan warna yang sesuai dengan karakteristik warna untuk siswa sekolah dasar, sehingga dapat menarik perhatian siswa. Disamping itu, *Game* Edukasi ini tentunya

⁹ Hasil angket *online* yang di isi oleh peserta didik (Alfarezil Levi Chandra, Damardjati Namalaki, Kalefi Zhivano Dwina Attahr) kelas IV-B di SDT Pelita Hati, Cipedak, Jagakarsa, Jakarta Selatan, hari Kamis, 28 Januari 2021

akan menjadi sebuah inovasi baru yang nantinya akan terus berkembang sesuai perkembangan IPTEK.

Penelitian tentang pengembangan media permainan ini telah banyak dilakukan. Telah ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan pengembangan media permainan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Yang pertama penelitian tentang *game* edukasi monopoli antara lain penelitian yang dilakukan oleh Restiana yang berjudul “Pengembangan *Software* Aplikasi *Game* Edukasi Monopoli Sebagai Penunjang Pembelajaran Biologi Pada Peserta Didik Kelas XI SMA YP Unila Bandar Lampung”¹⁰. Dalam penelitian ini, sama-sama mengembangkan *game* edukasi, namun ditemukan perbedaan yaitu penelitian ini mengembangkan *game* edukasi dalam pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti Restiana merupakan *game* edukasi monopoli untuk kelas XI SMA, sedangkan penelitian ini mengembangkan *game* edukasi monopoli untuk kelas IV SD. Kemudian, ditemukan kembali penelitian dengan pengembangan *game* edukasi yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dia Triutami Ruswandari yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi “*Quizpoly*” Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya untuk Siswa Kelas IV

¹⁰ Restiana, “Pengembangan *Software* Aplikasi *Game* Edukasi Monopoli Sebagai Penunjang Pembelajaran Biologi Pada Peserta Didik Kelas XI SMA YP Unila Bandar Lampung”, skripsi (Lampung: UIN Raden Intan Lampung)

SD”¹¹. Dalam penelitian ini, persamaan dengan produk yang dikembangkan oleh Dia Triutami Ruswandari sama-sama mengembangkan *game* edukasi. Kemudian, peneliti Dia Triutami Ruswandari mengembangkan pada muatan pembelajaran IPA, sedangkan penelitian ini mengembangkan pada muatan pembelajaran IPS.

Selanjutnya, penelitian yang sama menggunakan media permainan papan yang dilakukan oleh Ranti Purnanindya dan Muhammad Munir yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran TIK untuk Siswa Kelas III SD Negeri Pojokusuman 2 Yogyakarta”¹². Dalam penelitian ini, sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbentuk permainan yang menggunakan papan, namun ditemukan perbedaan yaitu penelitian ini mengembangkan media permainan dalam pembelajaran berbasis *online* serta produk yang dikembangkan oleh peneliti Ranti Purnanindya dan Muhammad Munir merupakan media permainan ludo untuk kelas III SD, sedangkan penelitian ini mengembangkan media permainan monopoli untuk kelas IV SD.

¹¹ Dia Triutami Ruswandari, “Pengembangan *Game* Edukasi “*Quizpoly*” Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya untuk Siswa Kelas IV SD”, jurnal JPGSD (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya), hl. 2777

¹² Ranti Purnanindya dan Muhammad Munir, “Pengembangan *Game* Edukasi Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran TIK untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pojokusuman 2 Yogyakarta”, jurnal (Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta)

Selanjutnya, ditemukan penelitian oleh Nasya Tikalisti, Octaviany Widyaningsih, dan Maria Ulfa yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ludo dalam Mata Pelajaran PKn Materi Indahnya Keragaman di Negeriku”.¹³ Dalam penelitian ini, persamaan dengan produk yang dikembangkan oleh Nasya Tikalisti, Octaviany Widyaningsih, dan Maria Ulfa yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbentuk permainan dengan genre yang sama yaitu menggunakan papan permainan. Kemudian, peneliti Nasya Tikalisti, Octaviany Widyaningsih, dan Maria Ulfa mengembangkan pada muatan pembelajaran PKn dengan materi Indahnya Keragaman di Negeriku, sedangkan penelitian ini mengembangkan pada muatan pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi.

Kemudian, penelitian yang relevan juga ditemukan oleh Putri Novia Rahmawati, Sulaiman, dan Andika Adinanda Siswoyo yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Scrabble Berbasis Macromedia Flash untuk Materi Menulis Karangan Sederhana Bahasa Indonesia Kelas III SDN Betiting”.¹⁴ Dalam penelitian ini, persamaan dengan produk yang dikembangkan oleh Nasya Tikalisti, Octaviany

¹³ Nasya Tikalisti, Octaviany Widyaningsih, dan Maria Ulfa, “*Pengembangan Media Permainan Ludo dalam Mata Pelajaran PKn Materi Indahnya Keragaman di Negeriku*”, jurnal (Jakarta: STKIP Kusuma Negara), hlm 193.

¹⁴ Putri Novia Rahmawati, Sulaiman, dan Andika Adinanda Siswoyo, “*Pengembangan Media Permainan Scrabble Berbasis Macromedia Flash untuk Materi Menulis Karangan Sederhana Bahasa Indonesia Kelas III SDN Betiting*”, jurnal (Madura: Universitas Trunojoyo Madura), hlm. 13-28

Widyaningsih, dan Maria Ulfa yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbentuk permainan dengan genre yang sama yaitu menggunakan papan permainan juga. Kemudian, peneliti Putri Novia Rahmawati, Sulaiman, dan Andika Adinanda Siswoyo mengembangkan pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Menulis Karangan Sederhana, sedangkan penelitian ini mengembangkan pada muatan pembelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi.

Berdasarkan analisis kebutuhan pada siswa kelas IV SDT Pelita Hati, Cipedak, Jagakarsa, Jakarta Selatan penelitian ini termotivasi dan tertantang untuk mengembangkan sebuah inovasi produk media pembelajaran berbasis *game* edukasi pada muatan IPS materi kegiatan ekonomi.

B. Fokus Masalah

Untuk mempersempit masalah yang telah dipaparkan dalam latar belakang diatas, maka difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa *game* edukasi monopoli ceria (*moria*) muatan IPS materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas IV SD.

C. Pembatasan Masalah

Dari fokus masalah yang telah dikemukakan diatas, penelitian dibatasi pada pengembangan sebuah produk dalam hal ini adalah media pembelajaran *game* edukasi pada materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas IV SD.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, fokus masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah, bagaimana proses pengembangan *Game* Edukasi Monopoli Ceria (MORIA) sebagai Media Pembelajaran pada Muatan Pelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Selain mempunyai tujuan yang ingin dicapai, penelitian pendidikan yang dilakukan diharapkan bermanfaat bagi sekolah maupun untuk menunjang kemajuan dunia pendidikan, baik manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media permainan dalam pembelajaran berupa *Game* Edukasi pada pembelajaran IPS dapat menjadi penunjang dalam proses pembelajaran dan sebagai sumber belajar mandiri untuk peserta didik, khususnya pada materi kegiatan ekonomi.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

- 1) Membantu peserta didik untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih aktif dan mudah dipahami khususnya pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi.
- 2) Memotivasi siswa dengan bermain sambil belajar menyenangkan

b. Guru

- 1) Sebagai alternatif media pembelajaran berupa permainan yang dapat membantu guru dalam menyampaikan muatan pembelajaran IPS khususnya materi kegiatan ekonomi
- 2) Sebagai acuan dalam membuat media permainan dalam pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan tidak cepat bosan.

c. Peneliti Selanjutnya

- 1) Sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media permainan dalam belajar sehingga dapat diperoleh hasil serta manfaat pengembangan yang lebih baik.

