

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan dasar, maka dari itu pendidikan berperan penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan berperan dalam membentuk kecakapan seseorang yang dibutuhkan di berbagai aspek kehidupan. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 21 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Dalam UU tersebut pendidikan didefinisikan sebagai sebuah upaya yang dilakukan untuk membimbing dan menuntun seorang anak agar dapat mengembangkan apa yang ada di dalam dirinya dengan maksimal.

Sekolah dasar (SD) adalah pendidikan formal yang jenjangnya paling mendasar dan wajib diikuti oleh anak yang berusia antara 6-12 tahun. Menurut Permendiknas No. 23 Tahun 2006 menjelaskan bahwa tujuan pendidikan sekolah dasar yaitu:

Pendidikan di sekolah dasar bertujuan meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.²

Dengan demikian peserta didik akan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang digunakan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta dapat menanamkan sikap budi pekerti terhadap sesama. Di dalam pendidikan tentunya terdapat kurikulum yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan. Di sekolah dasar, sejak tahun

¹ UU No. No. 21 Tahun 2003

²

ajaran 2013/2014 mulai berlaku kurikulum 2013 untuk menggantikan kurikulum 2006 atau biasa disebut KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Pada pelaksanaannya, peserta didik diberikan beberapa muatan pelajaran yang diberikan guru agar peserta didik dapat menguasainya dan potensi yang dimiliki akan berkembang dengan baik sesuai tujuan pendidikan di sekolah dasar.

Pendidikan di abad 21 dipengaruhi oleh globalisasi dan teknologi. Sejalan dengan itu, menurut *The Partnership (P21) for 21st Century Skill* terdapat kecakapan yang harus dimiliki oleh sumber daya manusia di abad 21, yaitu kecakapan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical Thinking and Problem Solving Skill*), kecakapan berkomunikasi (*Communication Skills*), kecakapan kreatifitas dan inovasi (*Creativity and Innovation*), serta kecakapan kolaborasi (*Collaboration*) atau yang dikenal sebagai 4C.³ Di dalam pendidikan abad 21 memadukan beberapa kecakapan, yaitu kecakapan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta penguasaan terhadap teknologi. Untuk mengimbangi hal tersebut, salah satu upaya pemerintah adalah dengan menerapkan kurikulum 2013. Kecakapan-kecakapan yang dibutuhkan dalam pendidikan abad 21 dikemas dan dikembangkan melalui 4C dalam proses pembelajaran kurikulum 2013.

Seiring perkembangan zaman, perkembangan teknologi *gadget* ikut berkembang pesat begitu juga dengan teknologi jaringan internet. *Gadget* yang kerap kali kita jumpai di kehidupan masyarakat adalah *smartphone*. Setiap kalangan mulai dari anak-anak hingga orang tua hampir semua memiliki *smartphone*. Menurut hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2019-2020, sebesar 95,4% warga negara Indonesia setiap hari terhubung internet melalui *smartphone/handphone*.⁴ Dengan begitu, penggunaan *smartphone* sangat dibutuhkan untuk

³ Ida Bagus Putu Arnyana, "Pembelajaran untuk Meningkatkan Kompetensi 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking dan Creative Thinking) untuk Menyongsong Era Abad 21", Prosiding : Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi, Vol. 1 (1), (2019).

⁴ Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2019-2020). Laporan Survei Internet APJII 2019-2020. h. 60 (Diakses pada 7 Oktober 2021 dari laman <https://apjii.or.id/survei>)

menunjang kegiatan sehari-hari terutama dalam bidang pendidikan yang dimana pada saat ini sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang sudah semakin berkembang pesat memberikan banyak dampak dalam segala aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Contohnya adalah dengan adanya konsep TPACK. *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) adalah integrasi dari tiga unsur berbeda yakni teknologi, pedagogi, dan konten pengetahuan.⁵ Dengan menerapkan konsep TPACK, akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih inovatif. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang memiliki tujuan untuk memberikan perubahan kepada siswa agar berkembang dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Adanya perkembangan teknologi, maka penggunaan media pembelajaran juga perlu memanfaatkan hal tersebut. Sejalan dengan itu, pembelajaran pada situasi pandemi covid-19 ini membuat proses pembelajaran membutuhkan pemanfaat teknologi sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam menyampaikan informasi kepada siswa agar dapat diterima dengan baik. Penggunaan media dalam pembelajaran akan membantu guru mengatasi keterbatasannya dalam menyampaikan materi. Pada kenyataannya, beberapa guru belum optimal memanfaatkan teknologi dalam penggunaan media.

Media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis android. Penggunaan media pembelajaran berbasis android memberikan keuntungan, yaitu dapat diakses serta digunakan dimanapun dan kapanpun. Dengan media pembelajaran berbasis android akan memberikan peserta didik keleluasaan dalam belajar tanpa dibatasi waktu. Terutama di tengah pandemi covid-19 ini penggunaan media

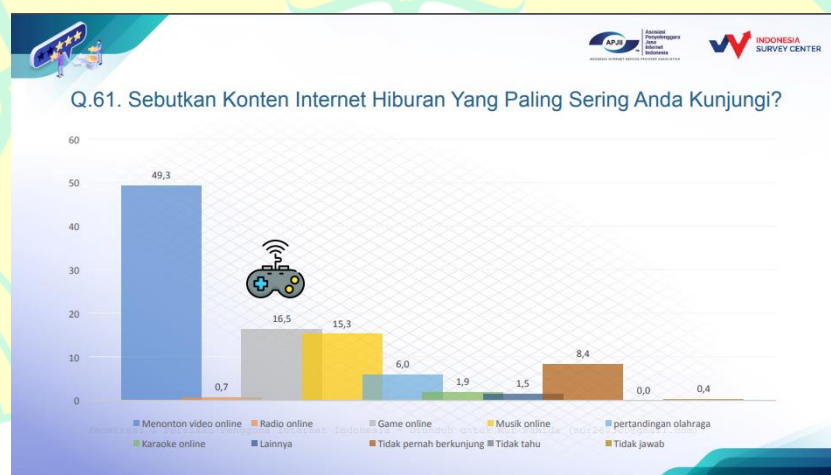
⁵ Hendra Kurniawan, PEMBELAJARAN ERA 4.0 Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter, Keterampilan Abad 21, HOTS, dan Literasi dalam Perspektif Merdeka Belajar (Yogyakarta: media akademi, 2020). h. 9

pembelajaran berbasis android dapat membantu guru untuk mengatasi keterbatasan yang ada. Eksistensi media pembelajaran berbasis android akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Salah satu model media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik adalah model *game*. Pada abad 21 ini, *game* sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Setiap kalangan dengan mudah untuk mengakses dan memaikan *game* dimana pun dan kapan pun. Sebagaimana yang dijelaskan oleh M. Thobroni & Fairuzul Mumtaz:

Jika anak terus dikejar dengan teori-teori, anak akan merasa bosan dan akhirnya menjadikan belajar hanyalah sebagai kewajiban semata, bukan kebutuhannya. Dengan belajar sambil bermain akan tercipta suasana yang menyenangkan, jika pembelajaran sudah menyenangkan, maka akan banyak hal yang mudah diingat oleh peserta didik.⁶

Dengan begitu, *game* akan sangat membantu peserta didik agar dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan. Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2019-2020, konten internet hiburan yang paling sering dikunjungi kedua adalah adalah *game online*, yaitu sebesar 16,5%.⁷



Gambar 1.1 Hasil Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia

⁶ M. Thobroni dan Fairuzul Mumtaz, Mendongkrak Kecerdasan Anak melalui Bermain dan Permainan (Yogyakarta: Katahati, 2014). h. 40

⁷ Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, *op. cit.*, h. 122

Maka, media pembelajaran menggunakan model *game* akan membantu peserta didik belajar dengan lebih mudah serta menikmati proses belajarnya.

Pada kenyataannya, *game online* yang sering dimainkan oleh peserta didik adalah bukan *game* yang berisi konten edukasi. Maka dari itu, perlu adanya inovasi media pembelajaran yang menerapkan model *game*, yaitu *game* edukasi. *Game* edukasi adalah *game* yang dibuat untuk membuat peserta didik mudah memahami materi serta tertarik untuk belajar.⁸ Penggunaan media pembelajaran *game* edukasi bertujuan untuk membuat kegiatan menyenangkan yang dapat dijadikan sebagai sarana pendidikan edukatif.

Inovasi media pembelajaran dengan model *game* dan memanfaatkan teknologi perlu diterapkan pada semua muatan pelajaran untuk sekolah dasar, termasuk muatan ilmu pengetahuan sosial (IPS). *National Council for the Social Studies* (NCSS) mendefinisikan IPS (*social studies*) sebagai studi yang terdiri dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk menunjang kompetensi seorang warga negara.⁹ Selanjutnya dalam Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi dijabarkan bahwa

Ruang lingkup materi dalam IPS terdiri atas manusia, tempat dan lingkungan; waktu, keberlanjutan, dan perubahan; sistem sosial dan budaya; perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Dengan begitu, penggunaan media pembelajaran yang diinovasikan dengan model *game* pada muatan pelajaran IPS dapat menunjang peserta didik untuk belajar tentang kehidupan sosialnya serta mempelajari keterampilan yang dibutuhkan sebagai seorang warga negara dengan cara yang menyenangkan. Pada proses pembelajaran di lapangan, pemanfaatan media berbasis android masih belum optimal dikembangkan. Penyampaian materi pembelajaran perlu untuk disesuaikan dengan

⁸ Ririn Windawati dan Henny Dewi Koeswanti, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 5 (2), (2021), h. 1029

⁹ Yulia Tri Samiha, "Interaktif dalam Pembelajaran IPS", *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, Vol. 3 (1), (2017). h. 90

kebutuhan peserta didik agar proses penyampaian materi dapat berjalan secara optimal.

Hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Rawamangun 05, Pulo Gadung, Jakarta Timur, menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran IPS masih sangat terbatas terutama pada pandemi covid-19. Berdasarkan wawancara, salah satu materi yang sulit adalah materi karakteristik kondisi geografis Indonesia karena peserta didik kesulitan dalam memahami konsep materi tersebut. Media pembelajaran yang digunakan guru pada materi karakteristik kondisi geografis Indonesia selama di kelas adalah buku teks, peta di papan tulis dan globe. Sedangkan pada pembelajaran IPS secara online, guru menggunakan media berupa video pembelajaran. Selain terbatasnya penggunaan media, guru juga mengalami kendala dalam berkomunikasi dengan peserta didik dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi karakteristik kondisi geografis Indonesia. Sejalan dengan adanya kurikulum baru, yaitu Kurikulum Merdeka. Pada wawancara bersama guru kelas IV SDN Kampung Melayu 02, Jatinegara, Jakarta Timur yang merupakan salah satu sekolah penggerak menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran di kelas maupun di rumah masih terbatas. Media yang digunakan masih terbatas pada buku cetak di kelas dan video pembelajaran untuk di rumah.

Pemanfaatan media tersebut belum bisa membuat peserta didik sepenuhnya aktif dalam pembelajaran. Hal ini karena tidak semua peserta didik memiliki kesempatan untuk memanfaatkan peta yang ada di depan kelas selama proses pembelajaran. Dan juga dikarenakan kurangnya pemanfaatan teknologi membuat pembelajaran menjadi kurang variatif dan membuat pembelajaran kurang maksimal. Dengan adanya *game* edukasi yang memanfaatkan teknologi maka peta yang tadinya berupa konvensional dapat menjadi peta digital yang dimuat di dalam *game* edukasi. Dengan begitu, diperlukannya media penunjang pembelajaran

yang memanfaatkan teknologi agar dapat dimanfaatkan dengan mudah dan secara fleksibel.

Pertimbangan mengembangkan media berbasis android karena berdasarkan hasil kuesioner analisis kebutuhan oleh peserta didik, dapat diketahui bahwa peserta didik memiliki gawai android dan memerlukan media penunjang yang dikemas dengan cara menyenangkan berbentuk *game*, dilengkapi materi dengan ilustrasi gambar, serta soal evaluasi, terutama pada materi karakteristik kondisi geografis Indonesia yang dimana peserta didik mengalami kendala belajar IPS. Peserta didik merasa sulit memahami istilah geografis dan mamahami materi terkait batas wilayah geografis Indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh A. Kristanto, Mustaji, A. Mariono, Sulistiowati, dan Afifah, menjelaskan bahwa *game* edukasi menjadi media yang efektif digunakan dalam pembelajaran.¹⁰ Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama, dan Eva Irianti menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas V yang tinggi setelah menggunakan media *game* edukasi ekosistem.¹¹ Selain efektif dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, penggunaan media *game* edukasi dapat digunakan dalam pembelajaran kurikulum 2013. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Herfandi, Widiarta I. M, dan Firmansyah M. W., bahwa penggunaan *game* edukasi dapat membuat lingkungan belajar menjadi interaktif.¹²

Persamaan penelitian tersebut dengan yang akan peneliti kembangkan adalah berupa pengembangan *game* edukasi sebagai media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada nilai kebaruan media *game* edukasi yang didesain lebih menarik dan dibuat berbasis

¹⁰ A. Kristanto, Mustaji, A. Mariono, Sulistiowati, dan Afifah "Development of education game media for xii multimedia class students in vocational school", *Journal of Physics: Conference Series*, 1387. (2019), h. 6

¹¹ Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama, dan Eva Irianti, "The Development of Ecosystem Education Game Product to Improve Learning Motivation Of 5th Grade Students in Elementary School", *Advances in Social Science: Education and Humanities Research*, 372. (2019), h. 210

¹² Herfandi, Widiarta I. M., dan Firmansyah M. W, "Pengembangan Game Edukasi Pembelajaran Akhlak Berbasis Virtual Reality", *Jurnal Informatika, Teknologi Dan Sains*, Vol. 2 (3), (2020), h. 180

android. Perbedaan lainnya yaitu muatan pelajaran yang digunakan adalah IPS, khususnya materi kondisi geografis Indonesia untuk peserta didik kelas V di sekolah dasar.

Dengan adanya masalah-masalah diatas, maka media yang dapat mendukung pembelajaran IPS di sekolah dasar perlu disiapkan dengan sebaik mungkin sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik dengan baik dan tujuan pembelajaran yang ditentukan dapat tercapai. Penggunaan media *game* edukasi berbasis android dapat menjadi alternatif media penunjang pembelajaran IPS. Dibutuhkan adanya pengembangan dengan harapan bahwa proses pembelajaran IPS dapat berjalan dengan aktif, bermakna, menyenangkan, serta menggunakan inovasi teknologi berbasis android. Oleh sebab itu, peneliti memilih untuk mengembangkan *game* edukasi berbasis android yang dipadukan pada materi kondisi geografis Indonesia untuk peserta didik di kelas V sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang diteliti, yaitu:

1. Peserta didik mengalami kendala memahami materi kondisi geografis Indonesia.
2. Peserta didik tidak sepenuhnya terlibat aktif selama pembelajaran IPS karena kegiatan masih terbatas pada buku, peta, ataupun globe.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sehingga membuat siswa kurang tertarik dalam pembelajaran IPS.
4. Belum dimanfaatkannya media *game* edukasi berbasis android pada materi kondisi geografis Indonesia dalam pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah, peneliti membatasi penelitian pada pengembangan media *game* edukasi berbasis android untuk muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam materi kondisi geografis wilayah Indonesia di kelas V. Hal ini berdasarkan pada permasalahan dimana siswa mengalami kesulitan belajar dan memahami materi tersebut, media yang digunakan oleh guru masih terbatas pada gambar peta, globe. Serta belum banyak media *game* edukasi berbasis android pada muatan pelajaran IPS kelas V SD.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dituliskan rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses mengembangkan *game* edukasi berbasis android pada muatan pelajaran IPS di kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan media *game* edukasi berbasis android pada muatan pelajaran IPS di kelas V SD?
3. Bagaimana efektivitas media *game* edukasi berbasis android pada muatan pelajaran IPS di kelas V SD?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pembuatan media *game* edukasi berdasarkan model pengembangan ADDIE.
2. Untuk melihat tingkat kevalidan pengembangan *game* edukasi berbasis android pada muatan pelajaran IPS di kelas V SD.
3. Untuk melihat tingkat kepraktisan pengembangan *game* edukasi berbasis android pada muatan pelajaran IPS di kelas V SD.

4. Untuk melihat tingkat keefektifan pengembangan *game* edukasi berbasis android pada muatan pelajaran IPS di kelas V SD.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberi sumbangan dalam ilmu pengetahuan khususnya tentang pengembangan media *game* edukasi berbasis android pada muatan pelajaran IPS kelas V di sekolah dasar

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, sebagai media penunjang bagi siswa untuk mampu belajar mandiri dalam memahami konsep dalam muatan pelajaran IPS, terutama pada materi kondisi geografis wilayah Indonesia.
- b. Bagi guru, media ini akan memberikan guru alternatif penggunaan media penunjang pembelajaran yang menggunakan inovasi dalam teknologi berbasis android serta sebagai alat bantu memotivasi guru agar bisa berinovasi lebih kreatif dalam mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dalam belajar mandiri.
- c. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan informasi terhadap dunia pendidikan bahwa guru sebaiknya selektif dan kreatif dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran serta mendorong siswa untuk termotivasi belajar secara mandiri.
- d. Bagi pengembang selanjutnya, untuk dijadikan acuan relevan ataupun perbandingan bagi pengembang dan pengembangan media *game* edukasi selanjutnya sehingga dapat diperoleh hasil serta manfaat pengembangan yang lebih optimal.