

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal yang wajib didapatkan oleh setiap manusia. Melalui proses pendidikan, kualitas seorang manusia dapat meningkat. Peningkatan kualitas ini bisa didapatkan melalui tiga jalur, yaitu jalur formal, nonformal, dan informal. Umumnya, jalur pendidikan yang dipilih adalah pendidikan formal melalui pendidikan di sekolah. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan pendidikan di sekolah merupakan pendidikan yang dilalui oleh seorang individu pada proses aktivitas di sekolah yang diselenggarakan secara sistematis dan bertingkat berdasarkan ketentuan-ketentuan yang jelas dimulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Salah satu tingkatan pendidikan di sekolah adalah sekolah dasar (SD).

Sekolah dasar merupakan sekolah formal pertama yang wajib ditempuh peserta didik yang bertempat tinggal di Indonesia. Pendidikan di sekolah dasar dilewati selama enam tahun, mulai dari anak berusia 6 hingga 12 tahun (Magdalena et al., 2019). Usia peserta didik yang berada di sekolah dasar merupakan periode anak lanjutan sekaligus periode anak akhir. Peserta didik mengalami perkembangan yang pesat pada periode ini. Perkembangan bahasa, emosi, dan sosial anak adalah beberapa aspek yang berkembang pesat pada usia SD (Dewi et al., 2020). Perkembangan yang pesat ini menuntut seorang guru harus kreatif dan aktif untuk mengoptimalkan seluruh kemampuan peserta didik. Sebagai agen fasilitator dan motivator, seorang guru dapat melibatkan kegiatan bermain dalam pembelajaran agar meningkatkan daya tarik dan semangat belajar peserta didik. Dapat diketahui bahwa aktivitas bermain dan belajar tidak dapat dipisahkan untuk peserta didik sekolah dasar.

Berkaitan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang senang belajar sambil bermain serta bersamaan dengan perkembangan

teknologi yang semakin maju, media pembelajaran digital menggunakan konsep gamifikasi dapat dimanfaatkan oleh guru. Gamifikasi merupakan pengaplikasian metode dari suatu permainan ke dalam konteks nonpermainan yang memiliki tujuan untuk mencari solusi sehingga dapat memecahkan permasalahan (Sambung et al., 2017). Penerapan konsep gamifikasi dalam media pembelajaran digital sejalan dengan pendidikan 4.0 karena mengintegrasikan bidang pendidikan dengan teknologi. Salah satu media pembelajaran digital yang menggunakan konsep gamifikasi adalah *game* (permainan) edukasi digital. *Game* edukasi adalah pengembangan seperangkat permainan dengan tujuan pembelajaran namun juga menghibur sehingga bisa digunakan untuk bermain dan bersenang-senang sekaligus menambah wawasan (Diningsih & Wardani, 2021). *Game* edukasi digital merupakan permainan mendidik dan menghibur yang pengoperasiannya memanfaatkan gawai digital seperti *handphone*, *tablet*, dan sebagainya.

Ketika bermain *game* edukasi digital, waktu yang dimiliki peserta didik tidak akan terbuang sia-sia. Menurut penelitian Yulianti dan Ekohariadi, permainan dengan desain yang baik mampu memberikan latihan berpikir untuk anak pada suatu hal (Yulianti & Ekohariadi, 2020). Selain itu, diungkapkan dalam penelitian Setiawan bahwa penggunaan *game* edukasi memberikan efek menyenangkan, memunculkan motivasi hingga meningkatkan kreativitas pada lingkungan belajar (Setiawan et al., 2019). Artinya, dengan bermain *game* edukasi digital peserta didik mendapatkan berbagai manfaat, yakni melatih cara berpikir, meningkatkan daya kreativitas, menimbulkan motivasi belajar dan mendapatkan hiburan. *Game* edukasi digital juga mampu menciptakan proses pembelajaran yang positif dan menyenangkan.

Tidak hanya memperhatikan aspek menyenangkan dan menghibur, *game* edukasi digital yang dirancang juga harus memperhatikan karakteristik materi yang diajarkan dan karakteristik anak agar sesuai dengan perkembangan peserta didik Sekolah Dasar. Terdapat beberapa karakteristik perkembangan peserta didik mulai dari perkembangan

bahasa, perkembangan fisik, perkembangan kognitif, perkembangan sosioemosional, dan perkembangan moral. Pemahaman tentang ini bisa menjadi pedoman seorang guru agar mampu menentukan media pembelajaran yang tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat berdampak positif pada pembelajaran, misalnya kegiatan pembelajaran menjadi bermakna (*meaningful learning*).

Terdapat beberapa pembelajaran di sekolah dasar, salah satunya adalah muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn merupakan muatan pembelajaran yang berhubungan dengan nilai, moral, kebangsaan dan kenegaraan. Pembelajaran PPKn di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk karakter peserta didik. Pengimplementasian pembelajaran PPKn sebagai muatan yang wajib dipelajari mulai dari jenjang sekolah dasar merupakan salah satu cara untuk membangun karakter peserta didik menjadi insan yang bermoral dan bertanggung jawab pada tugas serta kewajibannya. Penyampaian guru disertai penggunaan media yang menarik dapat memudahkan pemahaman peserta didik pada materi sehingga peserta didik menjadi paham untuk bertindak sesuai dengan kewajiban dan haknya.

Kewajiban adalah sesuatu yang perlu dilaksanakan oleh peserta didik, misalnya datang tepat waktu, mengerjakan tugas tepat waktu, memperhatikan penjelasan guru dan sebagainya. Sedangkan, hak adalah sesuatu yang utuh dikaruniakan oleh Tuhan Yang Maha Esa dan melekat pada diri peserta didik. Hak didapatkan setelah peserta didik menjalankan kewajibannya. Contoh hak peserta didik di sekolah misalnya, mendapatkan pelajaran, diberikan kesempatan untuk bertanya dan berpendapat, dan sebagainya. Hendaknya kewajiban dan hak peserta didik dilaksanakan secara seimbang sehingga menciptakan kehidupan bersosial di sekolah yang harmonis dan saling menghargai. Selain itu dari sisi kognitif, peserta didik memiliki wawasan perihal materi kewajiban dan hak di sekolah. Oleh karena itu, pembelajaran PPKn terutama materi kewajiban dan hak di sekolah sangat penting untuk dipelajari oleh peserta didik.

Namun kenyataan yang terjadi berbeda dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan melalui *Google Form* kepada peserta didik kelas III SDN Kenari 08, didapatkan informasi bahwa pada dasarnya peserta didik berminat pada pembelajaran PPKn. Namun, beberapa peserta didik mengaku masih kesulitan memahami pembelajaran PPKn. Mayoritas peserta didik mengeluh kesulitan pada materi kewajiban dan hak di sekolah. Berdasarkan telaah sampel dokumentasi, peserta didik masih kurang tepat dalam menyebutkan kewajiban di sekolah yang sesuai dengan haknya (atau sebaliknya). Juga, terdapat peserta didik yang masih tertukar antara kewajiban dengan hak. Diketahui bahwa peserta didik masih kesulitan dalam memahami konsep kewajiban dan hak sehingga masih ada yang salah dan tertukar dalam penyebutan contoh. Akibat ketidakpahaman pada materi kewajiban dan hak di sekolah, membuat peserta didik belum menjalankan kewajiban dan hak di sekolah secara seimbang. Hal tersebut terlihat pada perilaku peserta didik, seperti masih ada yang terlambat masuk kelas, tidak memperhatikan penjelasan guru dan tidak mengumpulkan tugas tepat waktu. Sedangkan, peserta didik sudah mendapatkan haknya di sekolah seperti, mendapatkan pelajaran, diberikan kesempatan untuk bertanya dan berpendapat saat pembelajaran.

Data tersebut didukung oleh hasil wawancara bersama guru kelas III Sekolah Dasar Negeri Kenari 08 diketahui bahwa terdapat kendala pada pembelajaran PPKn. Pembelajaran PPKn dianggap terlalu teoritis sehingga guru terkendala pada cara penyampaian materi. Ketika menyampaikan materi, guru cenderung menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik lebih ditekankan untuk menghafal materi. Padahal di era pembelajaran saat ini, sebaiknya peserta didik diberi kesempatan untuk mempelajari ilmunya sendiri. Jadi, guru hanya berperan sebagai perantara. Adapun media pembelajaran yang digunakan pada kelas III ini, seperti *power point*, buku tema, media audio, dan video *Youtube*.

Akan tetapi, masih terdapat masalah yang terjadi dalam pembelajaran PPKn di kelas III ini. Contohnya, peserta didik merasa bosan dan enggan menyimak materi pembelajaran. Ketika diberikan penugasan,

jawaban beberapa peserta didik belum sesuai atau cenderung masih asal-asalan. Hal tersebut disebabkan karena guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi.

Berdasarkan kondisi permasalahan yang ada, dibutuhkan inovasi baru dalam ketersediaan sarana untuk mendukung proses pembelajaran menjadi lebih mudah. Guru berpendapat, pada dasarnya peserta didik sekolah dasar senang bermain. Selama ini, guru mengaku belum pernah menggunakan *game* edukasi digital di dalam pembelajaran PPKn untuk mengatasi permasalahan yang ada. Oleh karena itu, guru membutuhkan media pembelajaran PPKn dalam bentuk *game* edukasi digital agar dapat memudahkan penyampaian materi dan diminati oleh peserta didik sehingga membangkitkan antusiasme belajar. Pernyataan guru tersebut didukung oleh pengakuan peserta didik yang senang bermain *game* digital di perangkat *handphone*-nya masing-masing. Adapun perangkat *handphone* yang rata-rata digunakan peserta didik adalah *Android* dengan spesifikasi minimal RAM 3 *giga byte* (GB) dan minimal penyimpanan internal lebih dari 32 GB. Peserta didik sepiak dan tertarik apabila dikembangkan *game* edukasi digital untuk pembelajaran PPKn materi kewajiban dan hak di sekolah. Menurut pendapat peserta didik, penggunaan *game* edukasi digital akan memudahkan pemahaman dalam mempelajari PPKn materi kewajiban dan hak di sekolah. Pemakaian *game* edukasi digital dianggap lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik menjadi semangat belajar. Kriteria *game* edukasi digital yang disenangi peserta didik yaitu berisi gambar, berwarna cerah, dan menghibur.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang ada melahirkan ide pemecahan masalah dan inovasi bagi peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu solusi untuk mendukung siswa memahami materi pembelajaran adalah dengan memanfaatkan produk digital yang saat ini ramai digunakan yaitu *game* edukasi digital. Penelitian terdahulu telah dilakukan oleh Ahsani Diningsih dan Naniek Sulistya Wardani dengan judul "Pengembangan *Game* Mari Belajar untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Pembelajaran Tematik Peserta Didik di Sekolah Dasar"

dengan hasil *game* mari belajar layak untuk mencapai ketuntasan belajar (Diningsih & Wardani, 2021). Terdapat relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yakni keduanya mengembangkan *game* edukasi yang dapat dimainkan secara digital di perangkat elektronik (*handpdhone Android*) untuk kelas III Sekolah Dasar. Namun, ada perbedaan inovasi yang dilakukan peneliti dari penelitian sebelumnya yaitu peneliti mengembangkan *game* edukasi digital khusus materi kewajiban dan hak di sekolah. Selain itu, pada *game* edukasi digital yang peneliti kembangkan memanfaatkan elemen gamifikasi seperti poin, waktu, hadiah, dan umpan balik yang selanjutnya diberi nama Aksi Hakwa (Hak dan Kewajiban) di Sekolah.

Elemen gamifikasi dimanfaatkan untuk menambah tantangan serta motivasi belajar peserta didik, misalnya pemberian poin dan batas waktu menjawab soal. Pada awal permainan, peserta didik diberikan tiga kesempatan untuk menjawab soal yang disimbolkan dengan tiga hati. Apabila peserta didik menjawab benar, maka peserta didik mendapatkan tambahan poin dan kesempatan bermain yang tersedia tetap. Jika peserta didik menjawab salah atau kehabisan waktu, maka peserta didik akan kehilangan kesempatan bermain dan tidak mendapatkan poin. Agar peserta didik memahami materi pembelajaran, maka peneliti memberikan umpan balik. Umpan balik berguna untuk menginformasikan kepada peserta didik jawaban yang benar beserta penjelasannya. Di akhir permainan, terdapat elemen hadiah. Hadiah dapat ditukarkan dengan sejumlah poin yang telah peserta didik dapatkan selama permainan berlangsung.

Selanjutnya, terdapat penelitian yang dilakukan oleh Faisal Reza Pradhana, Triana Harmini, dan Muhammad Naufal yang mengembangkan *game* edukasi doa harian berbasis android dengan menerapkan metode gamifikasi dengan hasil sangat puas dari para pengguna karena mampu meningkatkan minat pengguna untuk mempelajari doa harian utamanya bagi peserta didik Taman Pendidikan Al-Quran (TPA) di era pandemi (Pradhana et al., 2021). Namun, pengembangan *game* edukasi yang dilakukan peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Faisal Reza

Pradhana dkk. terdapat perbedaan, yakni pada subjek penelitian. Faisal Reza Pradhana dkk. mengembangkan *game* edukasi untuk peserta didik TPA. Sedangkan, peneliti mengembangkan *game* edukasi digital dengan memanfaatkan elemen gamifikasi yang berfokus untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Selain itu, terdapat perbedaan lain dengan *game* edukasi digital yang peneliti kembangkan berupa materi pembelajaran Kewajiban dan Hak di Sekolah.

Pengembangan-pengembangan *game* edukasi digital yang telah disebutkan di atas menambah variasi media pembelajaran yang ramah teknologi pada jenjang sekolah dasar. Tetapi, masih terus dibutuhkan inovasi *game* edukasi digital lainnya di era pendidikan yang berintegrasi dengan teknologi seperti saat ini. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *game* edukasi digital agar tercipta variasi belajar secara digital pada pembelajaran PPKn materi kewajiban dan hak di sekolah bagi peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Selain itu, *game* edukasi digital juga bersifat interaktif karena peserta didik turut andil bermain sambil belajar. *Game* edukasi digital memudahkan penyampaian guru dalam pembelajaran PPKn karena sesuai dengan kegemaran peserta didik. Keuntungan lainnya dari *game* edukasi digital adalah praktis karena menghemat waktu belajar peserta didik dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja menggunakan gawai pribadi. Seperangkat *game* edukasi digital juga memberikan pengalaman belajar yang menghibur dan memotivasi peserta didik karena tampilan yang menarik. Maka dari itu, penggunaan *game* edukasi digital sebagai media pembelajaran dapat diperdagungkan dalam aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan dan solusi yang telah dijelaskan di atas, peneliti memiliki maksud dan tujuan untuk mengembangkan penelitian yang berjudul **“Pengembangan *Game* Edukasi Digital Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran PPKn Materi Kewajiban dan Hak di Sekolah Kelas III SDN Kenari 08”**.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran PPKn dianggap sangat teoritis sehingga guru terkendala pada cara penyampaian materi.
2. Media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan belum memudahkan penyampaian materi pembelajaran PPKn.
3. Peserta didik masih kesulitan memahami pembelajaran PPKn terutama pada materi kewajiban dan hak di sekolah.
4. Ketidapahaman atas materi kewajiban dan hak di sekolah membuat peserta didik masih kurang tepat dalam menjawab penugasan dan belum mengimplementasikan kewajiban dan hak di sekolah secara seimbang.
5. *Game* edukasi digital belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran PPKn oleh guru.
6. Guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan penyampaian materi pembelajaran PPKn dalam bentuk *game* edukasi digital.
7. Perlunya media *game* edukasi digital dalam pembelajaran PPKn untuk peserta didik kelas III SD.

## C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian-uraian permasalahan yang telah dituliskan pada identifikasi masalah di atas, maka peneliti memfokuskan penelitian pada:

1. Subyek penelitian berfokus pada peserta didik kelas III SD.
2. Penelitian yang dilakukan hanya terkait muatan pembelajaran PPKn materi kewajiban dan hak di sekolah.
3. Produk yang dihasilkan berupa *game* edukasi digital berbasis gamifikasi.

#### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah penelitian yang dikaji yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan *game* edukasi digital berbasis gamifikasi pada pembelajaran PPKn materi kewajiban dan hak di sekolah untuk peserta didik kelas III SD?
2. Apakah *game* edukasi digital berbasis gamifikasi yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas III sekolah dasar?

#### E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian dan pengembangan ini, yaitu:

1. Secara teoritis

Pengembangan *game* edukasi digital dapat menjadi salah satu pilihan media untuk memperluas wawasan peserta didik dalam memahami materi kewajiban dan hak di sekolah. Selain itu, juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan kajian penelitian-penelitian selanjutnya di bidang pendidikan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peserta didik

Peserta didik dapat memahami pembelajaran PPKn pada materi kewajiban dan hak di sekolah melalui *game* edukasi digital yang interaktif, praktis, menyenangkan, dan membangun motivasi belajar.

- b. Bagi guru

Melalui pengembangan *game* edukasi digital pada pembelajaran PPKn materi kewajiban dan hak di sekolah diharapkan mampu mengatasi kendala yang ada dan dapat memberikan variasi kegiatan pembelajaran yang interaktif, praktis, menghibur serta membangun motivasi belajar peserta didik.

- c. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil pengembangan *game* edukasi digital pada muatan pembelajaran PPKn diharapkan mampu menambah rujukan dan memunculkan ide

bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat memproduksi karya ilmiah yang lebih baik.

