

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya laju teknologi pada era globalisasi ini memberikan dampak yang signifikan terhadap keberlangsungan hidup manusia, termasuk pendidikan. Seiring dengan perkembangan teknologi tersebut, maka dunia pendidikan dituntut untuk terus berinovasi dalam melakukan pembelajaran (Darmayanti et al., 2019). Salah satunya adalah dengan mengintegrasikan teknologi dalam tiap pembelajaran yang dilakukan. Keberadaan teknologi dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mendesain pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif sehingga siswa menjadi lebih fokus dan terarah dalam mencapai apa yang dikehendaki (Fujiati & Rahayu, 2019). Berdasarkan fenomena ini, peran guru sangat krusial dalam pembelajaran, dimana mereka harus selalu mengikuti perkembangan teknologi. Dengan diciptakannya strategi pembelajaran berbasis teknologi, maka siswa akan lebih tertarik dan senang berada dalam lingkup lingkungan kelas yang nyaman dan menyenangkan (Rozie, 2018).

Media pembelajaran yang sesuai dapat membantu para guru di dalam kelas, dimana media tersebut dapat memberikan kesempatan yang lebih luas kepada guru untuk mampu menyajikan materi pembelajaran dengan lebih baik dan akan berdampak bagi siswa juga (Wicaksana & Atmadja, 2020). Disamping mempermudah guru dalam menyajikan materi, media juga mendorong siswa untuk menjadi lebih kreatif dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh faktor lingkungan yang menyenangkan sehingga akan berpengaruh terhadap daya pikir

siswa yang menjadi lebih jernih untuk berfikir kreatif. Dengan ini, fungsi media sekarang tidak semata mata sebagai sebuah alat bantu namun media sudah

menjadi sebuah bagian yang penting dan tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran (Wicaksana & Atmadja, 2020). Mei dan Surat (2021) mengemukakan media sebagai sebuah jembatan yang digunakan guru untuk mentrasfer materi yang disiapkan agar mudah dipahami oleh siswa, dimana media yang digunakan ini mampu menyita perhatian siswa serta merangsang siswa untuk menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga nantinya akan tercipta pembelajaran yang bertujuan, terkendali, dan disengaja. Saat ini siswa memiliki kecenderungan untuk lebih mudah bosan ketika berada di dalam kelas, maka keberadaan media ini merupakan sebuah alternatif dan terobosan yang tepat untuk memecah kejenuhan siswa di dalam kelas. Dalam pembuatan media, guru harus memperhatikan kesesuaian media dengan karakteristik siswa agar media tersebut dapat efektif digunakan (Mei & Surat, 2021).

Media yang tidak pernah bosan untuk digunakan dan mampu memotivasi dan mendorong siswa untuk belajar adalah media dengan menggunakan permainan atau game, dalam artian pembelajaran dilakukan sambil bermain (Abidin et al., 2021). Permainan tidak hanya dimainkan semata mata untuk tujuan hiburan saja, namun jika dikombinasikan dengan pembelajaran atau pendidikan maka akan berdampak positif signifikan terhadap kemampuan siswa. Kombinasi ini disebut sebagai game edukasi dimana proses belajar dilakukan dengan kegiatan yang lebih menarik dan lebih menyenangkan sehingga siswa akan termotivasi dalam proses pembelajaran tersebut (Arifin, 2021; Dewi & Listiowarni, 2019; Faisal, Zuriyati, & Leiliyanti, 2019). Penggunaan game

edukasi tidak hanya dijumpai dalam bentuk konvensional tapi juga dapat dijumpai dalam bentuk yang sudah menggunakan teknologi didalamnya seperti aplikasi aplikasi game edukasi yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Penggunaan game edukasi ini sudah banyak sekali digunakan dalam proses pembelajaran dan mendapatkan feedback yang sangat baik dari siswa. Salah satunya seperti apa yang diungkapkan oleh penelitian Morsi & Jacson (2007) dalam Hendrawan dan Marlina (2022) yang mengungkapkan bahwa mayoritas dari siswa merasakan perasaan yang nyaman dan positif setelah belajar menggunakan game edukasi. Sejalan dengan ini, investigasi yang dilakuakn oleh Arifin (2021) juga menemukan hal yang serupa, dimana optimalisme proses belajar didapatkan ketika siswa difasilitasi dengan game edukasi dan modul yang bersifat otentik. Penemun ini tentunya menjadi angin segar bagi seluruh pendidik dan siswa karena dapat mengurangi penggnaan teacher center yang marak digunakn di dalam kelas. Disamping itu, guru tidak harus selalu berfokus pada buku pegangan yang dimiliki. Game edukasi saat in makin mudah untuk diakses karena keberadaanya dapat diakses melalui komputer dan telepon pintar (Dewi & Listiowarni, 2019; Faisal et al., 2019).

Terdapat beberapa game edukasi yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Pertama, pada tahun 2014, Ruswandari dan Yermiandhoko mengembangkan game edukasi berbasis android dengan nama Quizpoly yang ebrfokus pada subjek Ilmu pengetahuan alam dengan materi Gaya yang diciptakan bagi anak anak kelas IV SD. Kemudian, Asri dan Yermiandhoko pada tahun 2018 mengembangkan aplikasi edukasi berbasis game digital dengan nama Si Galang, yang diperuntukkan bagi anak anak kelas IV SD, khusu mata pelajaran

ilmu pengetahuan sosial dan materi pakaian adat. Pada tahun 2018 juga, Alfaris dan Suryanti melakukan pengembangan terhadap game edukasi berbasis digital dengan nama Astrodent yang dirancang bagi anak-anak kelas VI SD pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dengan materi tata surya. Berikutnya, Windawati dan Koeswanti pada tahun 2021 mengembangkan aplikasi bernama Game Edukasi berbasis Android yang diperuntukkan bagi siswa kelas IV SD pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan Bahasa Indonesia. Pada tahun yang sama, Dewi, Untari, dan Sutansi juga mengembangkan aplikasi game edukasi digital dengan nama Game Edukasi Daur Hidup Hewan yang ditujukan untuk mata pelajaran IPA dengan materi siklus hidup hewan bagi siswa kelas IV SD

Begitu banyak penelitian yang relevan yang menemukan dampak positif penggunaan game edukasi dalam proses pembelajaran. Game edukasi dapat membantu guru dalam menarik minat belajar siswa, karena di dalamnya dipadukan dengan audio dan visual yang menarik (Fujiati & Rahayu, 2019). Dalam pelajaran bahasa, seperti pelajaran Bahasa Inggris, game edukasi dapat menarik minat siswa dan juga membantu siswa untuk meningkatkan kemampuannya seperti mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Dewi & Listiowarni, 2019). Penggunaan game edukasi ini juga dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam peningkatan kemampuan menggunakan teknologi dan memanfaatkan internet secara positif sehingga siswa menjadi terbiasa untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran (Abidin et al., 2021).

Telah banyak penelitian yang dilakukan berkaitan dengan efektivitas penggunaan game edukasi sebagai media dalam pembelajaran. Namun, belum ada

penelitian terkait penggunaan game edukasi dalam pembelajaran di sekolah dasar, khususnya di Kabupaten Buleleng, seperti halnya seberapa sering guru menggunakan game edukasi, jenis game apa yang digunakan, alasan guru menggunakan game tersebut, keuntungan dan kendala yang dirasakan guru saat menggunakan game edukasi digital sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian guna mengumpulkan data untuk mengetahui seberapa besar penggunaan game edukasi oleh guru sekolah dasar di Kabupaten Buleleng sebagai media pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang menjadi titik berat dalam penelitian ini dipaparkan seperti dibawah ini:

1. Kurangnya data yang menunjukkan penggunaan game edukasi di sekolah dasar.
2. Kurangnya kajian yang mengkaji mengenai tingkat pengimplementasian media pembelajaran dalam bentuk game edukasi, jenis dan alasan penggunaan game, keuntungan dan kendala yang dirasakan guru meskipun banyak penelitian yang telah dilakukan terkait efektivitas penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Agar tidak meluasnya masalah penelitian, pembatasan masalah diperlukan. Penelitian ini hanya berfokus pada belum adanya data penggunaan game digital sebagai media pembelajaran di sekolah dasar di Kabupaten Buleleng.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Terdapat lima masalah yang dapat dirumuskan dari uraian diatas:

1. Seberapa seringkah guru menggunakan game edukasi digital sebagai media pembelajaran?
2. Game edukasi digital jenis apa sajakah yang sering digunakan guru sebagai media pembelajaran?
3. Apakah alasan guru menggunakan game edukasi digital dalam pembelajaran?
4. Keuntungan apa yang dirasakan guru saat menggunakan game edukasi digital sebagai media pembelajaran?
5. Kendala apa yang dihadapi guru saat menggunakan game edukasi digital sebagai media pembelajaran?

1.5 Tujuan Penelitian

Kajian ini ditujukan untuk:

1. Memaparkan intensitas guru dalam mengimplemnetasikan media pembelajaran dalam bentuk media edukasi
2. Menjabarkan media pembelajaran yang diimplementasikan guru berupa game edukasi.
3. Memaparkan keuntungan yang diperoleh selama pengimplementasian game edukasi
4. Memaparkan kendala yang dialami selama pengimplementasian media pemebelajaran dalam bentuk game edukasi.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Produk dari penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan dan memperkaya kajian mengenai pengimplemnetasian game edukasi di dalam kelas. Selain itu, dengan membaca produk penelitian ini, pembaca dapat memiliki gambaran mengenai game edukasi yang diimplementasikan di sekolah dasar di kabupaten Buleleng

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Produk yang dihasilkan oleh penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi tambahan bagi sekolah dalam pengimplemntasian game edukasi digital..

b. Bagi Guru

Produk kajian ini dapat membantu guru untuk lebih kreatif dalam membuat inovasi baru dalam menciptakan media pembelajaran menggunakan game edukasi digital sehingga menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Peneliti

Produk kajian ini daapt dimanfaatkan sebagai referensi tambahan bagi peneliti di masa depan yang akan meneliti penelitian yang relevan sehingga dapat memperkaya kajian teori maupun kajian empiris penelitian mengenai pengimplementasian game edukasi digital sebagai media pembelajaran pada tingkat sekolah dasar di Kabupaten Buleleng.