

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Peradaban manusia yang maju didasari oleh kualitas pendidikan yang tinggi. Setiap bangsa mengharapkan kemajuan, bahkan saling berlomba untuk memajukan bangsanya sendiri. Kualitas pendidikan yang konstruktif merupakan indikasi bahwa Negara itu maju (Marisa, 2021). Teknologi yang ada saat ini didasarkan atas pengembangan-pengembangan ilmu pengetahuan. Sebagian besar alat dan kemajuan yang dinikmati saat ini asalnya adalah pendidikan itu sendiri. Serangkaian untuk menyongsong Indonesia maju, pemerintah telah melakukan berbagai usaha untuk mewujudkannya. Pemerintah Indonesia mengejar ketertinggalan ini guna mewujudkan pendidikan yang merata karena faktor penting yang dapat menentukan upaya membangun dan menata manusia khususnya di Indonesia ke arah yang lebih baik juga berkualitas adalah Pendidikan (Meilina dkk, 2023). Sebagai bangsa yang besar, sulit bagi Indonesia untuk meratakan fasilitas pendidikan. Namun, usaha yang kontinyu diharapkan berhasil membawa perubahan pendidikan di seluruh Indonesia kearah yang lebih baik.

Pendidikan di Indonesia terus diperbaharui dan disesuaikan dengan perkembangan zaman. Kurikulum demi kurikulum diberlakukan dengan harapan kualitas pendidikan yang lebih baik. Saat ini, kurikulum yang sedang berlaku adalah kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Keduanya memiliki tujuan yang sama namun berbeda implementasinya. Kurikulum merdeka, telah menyiapkan berbagai plafon pendidikan yang dapat dimanfaatkan guru dan siswa. Keberadaan

fasilitas tersebut bukanlah tanpa alasan, di era ini menggunakan teknologi canggih sudah menjadi hal yang lumrah di Negara lain dan Indonesia tidak mau ketinggalan untuk menerapkannya secara perlahan. Era ini membuat pendidikan berlari menyalurkan diri dengan kondisi teknologi masa depan, yang mengedepankan konsep hidup secara digital (*disruption*) yang disebut era super yaitu smart society 5.0 (Nugraha, 2022). Era tersebut menjadi PR bagi dunia pendidikan di Indonesia untuk mendigitalisasi konten pembelajaran agar mudah diakses.

Pendidikan Indonesia saat ini telah menginternalisasi konten digital sebagai media atau bahan ajar bantu. Jika diamati melalui internet, ada banyak hasil karya guru seperti *e-modul*, *e-book* bahkan video yang disiapkan untuk bahan ajar siswa. Keberadaan media digital dapat membangkitkan motivasi belajar siswa (Jediut dkk, 2021). Media digital pada awalnya dikenal saat pandemi Covid-19 saat pembelajaran berlangsung secara daring. Namun, pembelajaran daring tidak hanya dilakukan saat pandemi, saat ini pun pembelajaran daring efektif membantu pembelajaran luring apabila guru ingin berinteraksi dengan siswa diluar jam sekolah. Keberasaan media digital membantu guru untuk menerapkan belajar kapan saja dan dimana saja bagi siswa karena dapat diberikan dengan waktu dan cara yang fleksibel. Sehingga, dengan waktu belajar dan kesempatan tersebut siswa seharusnya memiliki motivasi belajar dan hasil belajar yang tinggi. Budaya belajar pun terpupuk dari media/bahan ajar digital yang diberikan.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi saat ini menjadi sebuah kebutuhan dan keharusan dunia pendidikan mengingat pesatnya perkembangan jaman (Triyono, 2021). Siswa dapat mengakses pembelajaran secara digital ini karena sudah memiliki *handphone* sendiri ataupun *handphone* orang tuanya.

Namun, berdasarkan hasil observasi terhadap beberapa sekolah di Undisan Bangli, selama belajar siswa tidak menunjukkan antusiasme, penggunaan teknologi pendidikan juga minim dan saat ditinggalkan oleh guru siswa bermain dengan *handphone* nya. Hasil observasi didukung oleh hasil wawancara terhadap beberapa guru, banyak guru memberi pendapat bahwa memiliki *handphone* tidak menyebabkan siswa memiliki minat tinggi untuk menggunakannya belajar. Melainkan digunakan untuk bermain *online (game)* sampai tak kenal waktu. Pendapat guru-guru tersebut dilatari oleh laporan-laporan orang tua siswa kepada guru. Terlebih, seluruh siswa (100%) saat di rumah cenderung pergi ke balai desa untuk mencari *wifi* dan bermain *game online*. Hal ini merupakan dampak dari kurangnya pengawasan orang tua terhadap siswa dirumah, kurangnya bahan/media ajar berupa *game*, motivasi belajar siswa tidak meningkat pesat, kurang banyaknya media/bahan ajar digital dan guru belum memahami cara membuat produk ajar digital.

Proses pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran tentunya akan menarik minat siswa untuk fokus mengikuti pembelajaran di kelas. Wulandari, dkk (2023) mengungkapkan bahwa media pembelajaran digunakan untuk memperjelas pesan yang akan disampaikan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, meningkatkan gairah siswa untuk belajar, interaksi langsung antara siswa dengan sumber belajar, meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Media/bahan ajar berbentuk *game* edukasi berbentuk kuis merupakan salah satu media yang bersifat interaktif karena siswa terlibat langsung bermain dan belajar. *Game* edukasi adalah *game* yang dirancang khusus untuk kegiatan pembelajaran, tetapi bisa digunakan untuk bermain dan bersenang-senang.

*Game* edukasi memiliki tujuan untuk menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu permainan sehingga dengan perasaan senang diharapkan siswa bisa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran yang telah disampaikan guru kegiatan pembelajaran (Windawati & Koeswanti, 2021). Selain itu, *game* edukasi juga memiliki manfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Kemajuan teknologi yang berkembang saat ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu *mobile learning* contohnya *smartphone android* (Danish & Hmelo-Silver, 2020). *Game* edukasi ini merupakan *game* edukasi yang berbasis android sehingga akan lebih mudah untuk diakses dimana saja dan kapan saja melalui *smartphone* pribadi siswa.

Penggunaan *smartphone* pada kalangan anak-anak dan remaja sebagian besar hanya dipakai untuk bermain sosial media dan bermain *game*. Senada dengan Annisa, dkk (2020) juga menemukan kondisi bahwa siswa menggunakan handphone seringnya untuk bermain *game* dengan durasi waktu yang lama (berjam-jam). Jika kebiasaan dan kesukaan bermain *game* anak lebih bijak digunakan untuk hal-hal yang positif, karena media pembelajaran yang inovatif dapat menjadikan media inovasi untuk diadopsi. Pembelajaran bentuk permainan merupakan salah satu metode pendidikan tertua, memiliki banyak keunggulan dan telah diterapkan sepanjang sejarah peradaban manusia (Dewi & Susanti, 2021; Marsely dkk, 2018; Pratama dkk, 2019). Pendidikan melalui bermain dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, karena dapat menghilangkan rasa bosan dan pembelajaran akan jauh lebih menyenangkan jika disajikan bentuk permainan (Mokoagow dkk, 2021).

Pengembangan media pembelajaran berupa *quiz* berbasis *game* ini memberikan beberapa kelebihan yakni *game* edukasi berbasis android ini dikemas bentuk permainan yang dipasang di android agar lebih mudah dan praktis menggunakannya karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja. *Game* edukasi dapat dikembangkan banyak jenis, salah satunya yaitu *quiz*. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah yang ditemui maka akan dikembangkan produk media pembelajaran *quiz* berbasis *game*. *Quiz* berbasis *game* dipilih karena memiliki berbagai sisi positif, *game* edukatif terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Annisa dkk, 2022; Windawati & Koeswanti, 2021). *Quiz* berbasis *game* adalah salah satu media pembelajaran digital yang menarik dan mengangkat tema sesuai dengan kesukaan siswa yaitu dengan bentuk permainan.

Disisi lain, pemanfaatan *game* edukatif 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 penggunanya (Kholida et al., 2020; Rekysika & Haryanto, 2019). Manfaat penggunaan *game* dalam pembelajaran yaitu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar sehingga mempengaruhi peningkatkan kemampuan kognitif (Marlina, 2017; Wandini et al., 2021). Selain itu *game* juga dapat meningkatkan ingatan dan mempengaruhi cara berfikir kreatif pada siswa (Kao & Luo, 2020). Penggunaan *game* juga membuat siswa lebih nyaman dan familiar bagi siswa sehingga cocok untuk belajar dengan bantuan teknologi. *Game* dapat dikatakan edukatif jika di dalamnya terdapat kriteria-kriteria, pertama, pedagogis mencerminkan karakteristik *game* edukatif dengan prosedur pembelajaran yang didukung oleh

kriteria pembelajaran yaitu pendekatan pedagogis dan isi atau konten (Sokibi & Adnyana, 2018; Sunarti et al., 2016).

Berdasarkan pembahasan masalah, untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ditemukan selama proses observasi dan wawancara, maka *quiz* berbasis *game* dapat dijadikan solusi. *Game* ini dapat digunakan pada semua materi salah satunya yaitu materi Pahlawan pada mata pelajaran IPS kelas V. Menurut wali kelas V, materi Pahlawan tidak pernah menarik perhatian siswa sedangkan mengenal pahlawan adalah suatu hal yang penting untuk menghargai jasanya. Sehingga, dengan memanfaatkan teknologi *smartphone* berbasis android untuk mengenalkan pahlawan kepada anak-anak seperti *quiz* berbasis *game* pahlawan menjadi media pembelajaran yang cocok bagi anak-anak untuk belajar tentang karakter pahlawan. Begitu pula permainan ini memiliki manfaat untuk kecerdasan anak, seperti melatih daya ingat, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, dan lainnya, yang mana android digandrungi oleh semua kalangan dan menjadi proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien dan menyenangkan bagi anak sekolah.

Berdasarkan latar belakang, maka penelitian ini akan melakukan pengembangan *quiz* berbasis *game* untuk membantu proses pembelajaran digital. *Quiz* berbasis *game* sangat membantu anak didik memperdalam wawasan mereka mengenai pahlawan dan juga dapat menarik mintanya agar lebih mau belajar tentang materi pahlawan ini karena memiliki lebih beragam animasi yang mendukung kegiatan pembelajaran apalagi di era saat ini penggunaan *smartphone*. Sehingga judul penelitian ini adalah Pengembangan media pembelajaran *quiz* berbasis *game* pada mata pelajaran IPS materi pahlawan kelas V SD Negeri 1 Undisan. Penelitian ini dilakukan pada tahun pelajaran 2023/2024.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka identifikasi masalah yang ditemukan untuk menjadi perhatian penelitian adalah sebagai berikut.

- 1) Siswa selama belajar siswa tidak menunjukkan antusiasme,
- 2) Penggunaan teknologi pendidikan juga minim,
- 3) Saat ditinggalkan oleh guru siswa bermain dengan gawainya,
- 4) Rendahnya minat siswa menggunakan gawai pada pembelajaran.
- 5) Kurangnya pengawasan orang tua terhadap siswa dirumah,
- 6) Siswa di luars ekolah cenderung ke balai desa untuk bermain *game*,
- 7) Kurangnya bahan/media ajar berupa *game*,
- 8) Motivasi belajar siswa tidak meningkat pesat,
- 9) Kurang banyaknya media/bahan ajar digital,
- 10) Guru belum memahami cara membuat produk ajar digital.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Masalah yang ditemukan sangat beragam sehingga ditakutkan akan mengakibatkan meluasnya pembahasan penelitian ini. Maka, untuk memaksimalkan keberhasilan solusi maka perlu dilakukan pembatasan terhadap masalah-masalah yang muncul. Pada penelitian ini, batasan masalah yang akan diulas adalah tentang kecenderungan siswa menggunakan *smartphone* dan guru yang belum memahami cara membuat produk ajar digital. Jadi, batasan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *quiz* berbasis *game* pada mata pelajaran IPS materi pahlawan kelas V SD negeri 1 Undisan.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dan batasan masalah yang telah ditentukan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media pembelajaran *quiz* berbasis *game* pada mata pelajaran IPS materi pahlawan kelas V SD Negeri 1 Undisan?
- 2) Bagaimanakah kelayakan pengembangan media pembelajaran *quiz* berbasis *game* pada mata pelajaran IPS materi pahlawan kelas V SD Negeri 1 Undisan?
- 3) Bagaimanakah efektivitas pengembangan media pembelajaran *quiz* berbasis *game* pada mata pelajaran IPS materi pahlawan terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Undisan?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media pembelajaran *quiz* berbasis *game* pada mata pelajaran IPS materi pahlawan kelas V SD Negeri 1 Undisan;
- 2) Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran *quiz* berbasis *game* pada mata pelajaran IPS materi pahlawan kelas V SD Negeri 1 Undisan;



- 3) Mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran *quiz* berbasis *game* pada mata pelajaran IPS materi pahlawan terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Undisan.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoretis yaitu dapat sebagai pedoman dan memberi rujukan khususnya guru sekolah dasar atau peneliti lain, dapat digunakan sebagai sumber bacaan melakukan sebuah inovasi pembelajaran

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini juga memberi manfaat praktis untuk berbagai pihak yaitu:

#### 1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan siswa sebagai bahan belajar secara mandiri yang praktis sehingga siswa dapat belajar dimana pun dan kapan pun tanpa batas waktu dan tempat, *quiz* berbasis *game* diharapkan mampu menjadi penunjang proses pembelajaran yang sekaligus dapat meningkatkan kecakapan bagi siswa menggunakan teknologi khususnya android.

#### 2) Bagi Guru

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru memenuhi kebutuhan siswa berdasarkan jenis

cara belajarnya pada proses *quiz* berbasis *game* *quiz* berbasis aplikasi android ini dapat digunakan sebagai penunjang usaha meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik pahlawan, diharapkan pula *quiz* berbasis *game* ini dapat meningkatkan kecakapan guru menggunakan teknologi khususnya android, serta mampu menjadi referensi bagi guru mengembangkan inovasi pembelajaran.

### 3) Bagi Sekolah

Ketersediaan media pembelajaran di sekolah bertambah, sehingga dapat dimanfaatkan sewaktu-waktu kegiatan pembelajaran secara klasikal maupun individual.

### 4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber referensi oleh peneliti lain yang hendak mengembangkan produk yang serupa.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa aplikasi *quiz* berbasis *game* dengan android. *Game* ini berfokus pada materi pahlawan pada materi yang terdapat pada kelas V sekolah dasar. Spesifikasi dari produk yang diharapkan adalah sebagai berikut.

- 1) Bahan ajar digital yang dikembangkan ini dibuat bentuk aplikasi pengembang yang dapat bekerja pada *Operating System* (OS) android dengan ekstensi apk.

- 2) *Game* ini dapat digunakan pada *smartphone* android agar mempermudah pelaksanaan pembelajaran daring.
- 3) Aplikasi ini memuat fitur-fitur seperti home, belajar, bermain, dan credits
- 4) Penjelasan fitur;
  - a. Home; berisi gambar dengan pesan selamat datang dan nama aplikasi.
  - b. Belajar; terdapat materi terkait pembelajaran IPS yaitu pahlawan
  - c. Bermain; terdapat 10 *quiz* pertanyaan terkait materi yang telah diberikan
  - d. Credits; berisi profil pengembang
- 5) *Quiz* berbasis *game* ini dikembangkan dengan beberapa program, yakni *Microsoft Power Point 2010*, *Javascript*, dan *Ispreeng Suit 10*.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa aplikasi *quiz* berbasis *game* dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang terlaksana khususnya pada pembelajaran IPS umumnya masih belum menggunakan bahan ajar yang variatif dan masih mengacu pada satu sumber saja. Selain itu, pada pembelajaran cenderung masih minim memanfaatkan teknologi digita. Maka dari itu, guru harus memfasilitasi siswanya dengan sumber belajar atau media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal dan mampu menstimulus berpikir kritis siswa. Diharapkan siswa mampu dan lebih aktif pembelajaran mandiri karena materi dikaitkan dengan lingkungan sekitar dan materi dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *quiz* berbasis *game* ini didasarkan pada asumsi berikut.

- 1) Siswa kelas V sudah mampu membaca dan cukup fasih menggunakan *smartphone* android serta internet sehingga dianggap akan dapat menggunakan bahan ajar digital dengan maksimal.
- 2) Siswa memiliki *smartphone* android yang memadai untuk mengakses *game* ini.
- 3) Keterampilan membaca sudah dikuasai oleh siswa kelas V sehingga menggunakan *smartphone* atau gadget saat melakukan pembelajaran siswa tidak mengalami kendala.
- 4) Guru sudah menguasai cara penggunaan *smartphone* atau gadget sehingga tidak ada kendala saat mengajar menggunakan *game* ini.
- 5) Siswa sebagai generasi *native digital* lebih tertarik belajar melakukan suatu hal yang baru dengan menggunakan teknologi yang biasanya berupa *smartphone*.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media *quiz* berbasis *game* ini dapat terbilang cukup terbatas. Keterbatasan pengembangan bahan ajar digital berbasis android ini.

- 1) Pengembangan *quiz* berbasis *game* dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar.

- 2) Materi yang disajikan terbatas pada topik pahlawan yaitu pengertian pahlawan, jenis-jenis pahlawan mengingat keterbatasan situasi dan kondisi.
- 3) Pengembangan yang dilakukan sampai tahap pengembangan yaitu uji validitas dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Kemudian dilanjutkan dengan tahap uji coba yang dapat mencerminkan kelayakan produk untuk diimplementasikan.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah yang akan digunakan penelitian ini, maka diperlukan pemberian batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan atau *Research & Development* (R&D) yaitu sebuah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dan dievaluasi keefektifitasnya. *Research* merujuk pada proses sistematis terhadap pemecahan masalah dengan menemukan fakta, sedangkan *development* merujuk pada usaha peningkatan kemampuan teoretis, konseptual, dan moral sesuai kebutuhan melalui latihan dan pendidikan.
- 2) *Quiz* berbasis *game* merupakan salah satu media pembelajaran dengan tujuan proses sosial dan interaksi sosial terkait dengan komunikasi edukasi yang berlangsung secara efektif dan efisien melalui permainan dengan *quiz*.
- 3) Android merupakan sebuah sistem operasi seluler yang didasarkan pada versi modifikasi dari kernel *Linux* dan perangkat sumber terbuka lainnya.

Android dirancang untuk perangkat seluler terutama layar sentuh seperti *smartphone* dan tablet

- 4) Muatan pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang mengintegrasikan muatan yang terdapat pada kelas V SD dengan kurikulum Merdeka. Muatan pelajaran IPS diintegrasikan dengan muatan IPA sehingga menjadi IPAS yang merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting karena mampu mengembangkan kemampuan siswa.
- 5) Model *Hannafin and Peck* adalah model desain pembelajaran yang berorientasi pada produk yang terdiri dari tiga fase yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, serta fase pengembangan dan implementasi.
- 6) Materi topik Pahlawan pada kelas V SD memuat tentang pengertian dan tokoh-tokoh pahlawan nasional, pahlawan kebangkitan nasional dan pahlawan revolusi. Pada topik ini juga dijelaskan nilai-nilai yang terkandung dalam kepahlawanan meliputi cinta tanah air, rela berkorban, persatuan dan kesatuan, saling menghargai dan tanggung jawa

