

# BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab 1 ini akan membahas mengenai hal-hal berikut. (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Spesifikasi Produk yang diharapkan, (7) Pentingnya Pengembangan, (8) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, dan (9) Definisi Isitlah.

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa dampak signifikan terhadap dunia Pendidikan dan bentuk pembelajaran. Pembelajaran merupakan bentuk proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar sehingga perubahan yang menetap dalam kemampuan manusia sebagai hasil dari pengalaman peserta didik dan interaksinya dengan dunia. Tugas-tugas belajar (*learning tasks*) dapat diklasifikasikan menurut berbagai taksonomi belajar.

Jenis belajar yang paling sederhana adalah mengingat informasi (*retention of information*) atau *surface learning*. Di sekolah dan perguruan tinggi, belajar dinilai dengan cara memberikan tes yang menuntut peserta didik menunjukkan penguasaan atas hafalan tersebut. Pembelajaran berbasis komputer sering kali beroperasi seperti itu, tetapi tujuan belajar juga dapat meliputi memahami sama seperti halnya mengingat. Namun, Tujuan pembelajaran saat ini tidak hanya berfokus pada kemampuan mengingat materi, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan secara aktif dalam kehidupan sehari-hari (Mayer, 2021).

Pendidikan senantiasa mencermati kemajuan zaman saat ini. Zaman yang senantiasa meningkatkan pendidikan agar senantiasa berinovasi, seperti pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Hasil dari Pendidikan adalah diperkenalkannya ide-ide baru ke berbagai bidang yang semakin menguntungkan. Pendidikan akan terus berjalan lancar selama hayat hadir dan akan terus berkembang (Arni, dkk 2024). Penggunaan media pembelajaran digital yang inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik (Rizkasari, 2022).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran semakin berkembang di Indonesia, termasuk dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia itu sendiri. Seiring dengan itu, penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran menjadi sebuah alternatif yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa, khususnya pada tingkat dasar. Multimedia interaktif merupakan perpaduan berbagai unsur media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang digunakan secara terpadu untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik (Mayer, 2021). Namun dalam hal ini, sistem pendidikan di Indonesia masih banyak yang harus dibenahi. Penulis melakukan survey mengenai sistem pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia disalah satu sekolah yaitu SD Negeri 2 Tinggarsari pada hari selasa pada tanggal 02 April 2024.

Berdasarkan kenyataan yang ada, ditemukan guru yang masih menerapkan metode pembelajaran ceramah. Metode ceramah ini dianggap kurang efektif digunakan dalam meningkatkan kualitas belajar siswa pada zaman saat ini, namun guru mau tidak mau menerapkan metode ceramah ini dikarenakan masih banyak siswa kesulitan dalam menangkap pembelajaran khususnya pada mata pelajaran

Bahasa Indonesia. Dalam metode ceramah ini dilakukan sistem dimana guru menjelaskan terlebih dahulu agar siswa mengerti materi apa yang akan dipelajari. Dan setelah menjelaskan materi, kemudian guru memberi tugas atau mengarahkan siswa untuk menyalin apa yang sudah disampaikan guru (yang dicatat guru di papan tulis ataupun meringkas buku materi yang dipelajari). Mengingat target dan waktu yang telah ada disekolah, metode ceramah ini dianggap sebagai metode yang paling cepat dan ringkas dalam menyelesaikan pengajaran dikelas karena penerapan berbahasa indonesia yang tepat dan benar masih sangat rendah di SD Negeri 2 Tinggarsari dikarenakan tingkat penggunaan berbahasa daerah lebih tinggi. Untuk itu, guru juga pada akhirnya menggunakan bahasa daerah agar siswa lebih cepat memahami pembelajaran.

Hasil observasi juga menunjukkan terdapat beberapa siswa yang ingin dibimbing guru untuk mengerjakan pekerjaan rumah (PR), dimana guru menyampaikan materi menggunakan metode pembelajaran yang lebih bervariasi, menjelaskan dengan memberikan contoh yang lebih spesifik dengan teknologi yang ada sehingga diperoleh respon siswa yang dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Untuk itu, Guru perlu memperhatikan metode yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat terlibat secara langsung dan memperoleh pengetahuan dengan baik karena dalam pembelajaran guru berperan sebagai pembimbing dan sebagai fasilitator bagi siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan menggunakan media interaktif. Multimedia interaktif merupakan gabungan beberapa unsur media lain antara teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video, serta cara penyampaian interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam

kehidupan nyata di sekitarnya. Penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Kahoot dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa (Abdillah et al., 2022). Dengan menggunakan metode ini, siswa dapat belajar melalui kuis dan game yang relevan dengan kehidupan mereka, sehingga mereka dapat melihat aplikasi praktis dari materi yang dipelajari. Selain itu, *gamification* dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan kompetitif, yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Pentingnya pengembangan karakter siswa juga tidak dapat diabaikan dalam konteks pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran yang efektif harus mampu membentuk karakter siswa, termasuk sikap tanggung jawab dan disiplin (Milidar Khima, 2024).

Lestari Novia (2023) mengemukakan bahwa multimedia interaktif Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis digital game dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik dan dimanfaatkan untuk memudahkan proses evaluasi pembelajaran". Metode pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan di SD Negeri 2 Tinggarsari terlebih pada pelajaran bahasa Indonesia dimana pada saat digunakan, pada saat sesi tanya jawab yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran membuat siswa semakin mudah memahami materi yang dipelajari karena ada sesi diskusi menggunakan metode pembelajaran interaktif siswa dapat berbaur kepada teman-temannya dan dapat memperoleh informasi atau pengetahuan yang lebih, serta didukungnya sarana prasarana yang seadanya digunakan sebagai media dalam pembelajaran interaktif berbasis kuis pada muatan pembelajaran bahasa indonesia sehingga seluruh siswa dapat memperoleh nilai diatas KKM dikelas 5 SD Negeri 2 Tinggarsari.

Kahoot sendiri berbentuk aplikasi berbasis laman web yang dapat digunakan untuk membuat kuis dan game sederhana. Dalam aplikasi Kahoot terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan yaitu kuis online, diskusi, jumble dan survey. Lestari Novia (2023) juga menjelaskan bahwa fitur-fitur dalam aplikasi Kahoot dapat membuat peserta didik lebih mengeksplor konsep – konsep tentang bagaimana diri sendiri dan kegiatan alam sekitar terutama yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran inilah yang menjadi topik penting sehingga permasalahan pendidikan menjadi dapat teratasi. Selain menjadi bagian dari proses pembentukan akhlak anak bangsa, pendidikan karakter inipun diharapkan mampu menjadi pondasi utama dalam mensukseskan indonesia emas 2025.

Dalam kaitannya dengan ketertarikan dan minat belajar pada siswa yang akan ditanamkan, oleh sebab itu, dalam sebuah proses pembelajaran guru perlu kreatif dalam mencari strategi dan cara-cara tertentu agar nilai pembelajaran yang diajarkan kepada murid haruslah se jelas mungkin agar murid juga bisa belajar dengan aktif dan inovatif. Inilah yang perlu tersampaikan kepada peserta didik melalui pembelajaran interaktif berbasis kuis dengan media kahoot agar pembelajaran interaktif ini sangat disukai dan diminati oleh siswa. Menurut penulis dalam konteks pembelajaran disinilah kesempatan bagi guru/dosen untuk berkreasi melalui alat dan berbagai media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran. Berdasarkan dari permasalahan-permasalahan yang dihadapi, penulis ingin melakukan penelitian dalam bentuk skripsi yang berjudul “Pengembangan game edukasi interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 SD Negeri 2 Tinggarsari Kabupaten Buleleng”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi permasalahan pada pembelajaran bahasa indonesia sebagai berikut.

1. Kurangnya fleksibilitas metode belajar yang digunakan, Metode pengajaran guru yang kurang inovatif, guru sering menggunakan metode ceramah yang mana menyebabkan siswa kurang tertarik dalam pembelajaran.
2. Minimnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran mengakibatkan siswa cenderung mengalami kesulitan dalam pembelajarannya
3. Pentingnya media yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga guru dapat memberikan pembelajaran yang lebih kreatif dan variatif.
4. Belum adanya pengembangan media interaktif pembelajaran agar kegiatan belajar lebih menarik.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dijelaskan di atas, terdapat beberapa masalah yang ditemukan, sehingga perlu adanya pembatasan masalah agar tidak terjadi perluasan masalah yang diidentifikasi. Adapun dalam penelitian ini ditemukan pembatasan masalah hanya belum dikembangkannya media pembelajaran interaktif dan inovatif yang dapat mendukung materi pembelajaran, sehingga dalam penelitian ini dapat dikembangkan media pembelajaran berbasis kuis pada muatan pelajaran bahasa indonesia siswa kelas 5 SD Negeri 2 Tinggarsari.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, penelitian ini dapat diajukan beberapa rumusan masalah sebagai berikut

1. Bagaimanakah rancang bangun Game edukasi pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 5 SD Negeri 2 Tinggarsari tahun pelajaran 2025/2026.
2. Bagaimanakah hasil validitas game edukasi pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 5 SD Negeri 2 Tinggarsari tahun pelajaran 2025/2026.
3. Bagaimanakah kepraktisan game edukasi sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 SD Negeri 2 Tinggarsari.

#### 1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan game edukasi pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 5 SD Negeri 2 Tinggarsari.
2. Untuk mengetahui hasil validitas pengembangan game edukasi pada muatan pelajaran bahasa indonesia kelas 5 SD Negeri 2 Tinggarsari.
3. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan game edukasi jika diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 SD Negeri 2 Tinggarsari.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa
  - a. Memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.
  - b. Meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar melalui media yang sesuai dengan gaya belajar digital generasi sekarang.

- c. Membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa melalui pendekatan berbasis game edukatif.
2. Bagi Guru
    - a. Menyediakan alternatif media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas.
    - b. Membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang dinamis dan tidak monoton, sehingga dapat mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
    - c. Mempermudah evaluasi pembelajaran secara langsung melalui fitur skor atau respons dalam game interaktif.
  3. Bagi Peneliti Selanjutnya
    - a. Memberikan referensi dan dasar pengembangan media pembelajaran lainnya, terutama yang berbasis game edukatif.
    - b. Menjadi bahan acuan untuk penelitian lanjutan dalam pengembangan media interaktif berbasis teknologi di bidang pendidikan dasar.

### **1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- a. Produk yang dihasilkan berbentuk media pembelajaran berbasis kuis pembelajaran Bahasa Indonesia lewat Kahoot yang berisi tentang materi-materi pembelajaran yang berhubungan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.
- b. Media pembelajaran ini berupa dikembangkan satu program pembelajaran yang terdiri atas materi pembelajaran dan kuis pembelajaran

- c. Kelebihan dari produk ini yaitu: Produk ini dapat diakses secara online sehingga praktis. Dimana dapat digunakan untuk semua ukuran, kuis ini juga memberikan kemungkinan lebih efektif terhadap mengamati, merespon dari penerima pesan dan materi, memberikan kemungkinan pada penerima untuk tidak terlalu bosan terhadap muatan pelajaran terkhususnya muatan pelajaran Bahasa Indonesia.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Media pembelajaran interaktif ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar interaktif dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif Kahoot berbasis kuis ini sebagai upaya meningkatkan nilai minat dan variasi belajar siswa, selain itu memungkinkan terjadinya interaksi siswa dan materi Pelajaran, proses pelajaran secara individual sesuai kemampuan siswa, serta materi memberi umpan balik dan menciptakan proses belajar yang berkesinambungan.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

#### **1. Asumsi Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran interaktif Kahoot berbasis kuis terdapat beberapa asumsi:

- a. Guru di SD Negeri 2 Tinggarsari masih kurang dalam penggunaan computer/laptop, handphone atau pembelajaran terlebih dalam penggunaan Kahoot.
- b. Media pembelajaran ini merupakan alternative pemecahan dalam pembelajaran.

- c. Pengembangan media masi belum adanya lab komputer namun rata-rata siswa dan guru dapat mengoprasikan smartphone.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

- a. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada satu pokok materi yaitu tentang pidato dan cerpen dan tokoh dalam cerita
- b. Pengembangan ini hanya difokuskan pada memahami apa yang dibutuhkan dan kemudian menerapkannya secara langsung, tanpa terlalu banyak menguraikan tahap perancangan detail.
- c. Uji coba pengembangan ini hanya dibatasi pada siswa kelas 5 SD Negeri 2 Tinggarsari.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca, maka perlu dijejaskan beberapa istilah pada judul. Penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil pembelajaran yang memenuhi konsistensi dan efektivitas secara internal

- a. Pembelajaran merupakan interaksi dari proses pendidikan yang didalamnya terdapat hubungan timbal balik antara pendidik dengan peserta didik dan hubungan timbal balik tersebut memiliki tujuan edukatif tertentu.
- b. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta

lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

- c. Multimedia adalah perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vector atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada public.
- d. Kahoot adalah software yang dirancang untuk membuat belajar Berupa kuis bergambar.
- e. Daring adalah dimana suatu jaringan terhubung melalui jejaring computer, internet, dan sebagainya.
- f. Interaktif adalah bersifat saling aktif satu dengan lainnya
- g. Gamifikasi adalah proses menerapkan elemen-elemen permainan, seperti poin, level, badge, dan tantangan, ke dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan, bisnis, dan lain-lain, untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan pengguna.

