

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani siswa menuju terbentuknya kepribadian yang utama (Ahmad, 2017: 3). Dalam arti yang lebih sempit, pendidikan adalah seluruh kegiatan yang direncanakan dengan materi yang terorganisasi, dilaksanakan secara terjadwal dalam sistem pengawasan dan diberikan evaluasi berdasarkan pada tujuan yang telah ditentukan. Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan utama dalam keseluruhan proses pendidikan di dalam kelas.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan mengandung makna bahwa pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan dan melahirkan manusia sebagai peserta didik dalam suasana pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, kepribadian, pengendalian diri sebagai manusia kepribadian, kecerdasan, keterampilan, akhlak mulia yang berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara. Jadi, pendidikan dapat diartikan sebagai pengaruh dinamis dalam perkembangan rohani, jasmani, susila, keterampilan, dan rasa sosial yang mampu mengembangkan pribadi integral (Choimaidei dan Salamah, 2018:10). Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi berkembang sangat pesat.

Seiring berkembang dan kemajuan teknologi, saat ini kita telah memasuki era digital. Dimana berbagai hal yang dilakukan erat kaitannya

dengan peralatan elektronik, tanpa terkecuali pada bidang pendidikan (Li,2020). Sebagai suatu sarana yang mutlak harus dimiliki dan dikuasai baik oleh pendidik maupun peserta didik akan menjadi sarana menuju keterbukaan akses terhadap informasi pembelajaran dan peningkatan kompetensi individu (Kreijins, 2018; Shang & Liang, 2021). Beberapa teknologi saat ini kerap digunakan untuk memfasilitasi proses belajar yakni multimedia interaktif berbasis computer (Kareem, 2018; Syahputra & Maksum, 2020). Serta media pembelajaran digital dalam format lainnya.

Dalam sektor lain, pendidikan tetap menjadi garda depan bagi peningkatan kualitas dan pengetahuan suatu masyarakat. Tanpa pendidikan, Masyarakat atau bangsa tidak akan dapat memahami dan mengetahui realitas lingkungan yang dihapadi. Pendidikan dianggap penting dalam upayanya untuk mencerahkan, mengajarkan dan sebagai sarana untuk mewujudkan cita-cita Masyarakat suatu bangsa (Sakir, et al. 2017). Tujuan pendidikan sebenarnya sudah tertuang dalam pembukaan Undang Undang Dasar 1945 yang berbunyi : mencerdakan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia. Pendidikan bukan sekedar memberikan pengetahuan atau nilai – nilai atau melatih keterampilan untuk media pembelajaran.

Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi siswa karena menambah pengetahuan dan dapat menumbuhkan semangat belajar bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar siswa serta meningkatkan pemahaman materi pembelajaran sehingga akan berdampak pada peningkatan

kualitas pendidikan. Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk mendukung proses atau kegiatan pembelajaran di sekolah, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa (Istiqlal, 2018). Perkembangan teknologi terjadi secara drastis, pesat dan terus menerus yang dapat dilihat dari banyaknya inovasi dan penemuan yang bersifat sederhana.

Perkembangan teknologi sebagai suatu alat media pembelajaran mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Dimana dapat memberikan kesempatan belajar yang lebih akurat dan juga lebih baik bagi peserta didik yang mendapatkan materi yang diajarkan, menampilkan tugas diskusi antar peserta didik maupun bimbingan dengan pendidikan dapat dikerjakan diluar jam pengajar formal. (Prajana, Andika. 2017). Dengan adanya perkembangan teknologi di bidang pendidikan akan menjadikan Pendidikan lebih maju dan berkembang sehingga tenaga pendidik bisa menciptakan sebuah inovasi baru dalam proses pembelajaran. Salah satunya ialah dengan memanfaatkan *smartphone* untuk kebutuhan di bidang Pendidikan, termasuk diantaranya pemanfaatan *smartphone* untuk media pembelajaran.

Dehaan dalam Vahdat & Behbahani (2013) pernah melakukan penelitian sebuah *game* edukasi untuk pembelajaran Bahasa dalam hasil penelitiannya menunjukan bahwa *game* edukasi meningkatkan kemampuan pembelajaran Bahasa dengan memainkan Jurnal Program Studi Sastra Jepang *game* edukasi. Oleh sebab itu, *game* edukasi menjadi salah satu alternatif dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Sehingga peserta didik dapat belajar dan melakukan latihan sendiri dengan menggunakan

smartphone dan bisa mengakses game tersebut tanpa harus terhubung dengan koneksi internet dan bisa diakses Dimana dan kapan saja.

Berdasarkan Observasi yang penulis lakukan pada bulan Januari 2024 di SMP N 39 Padang menggunakan metode ceramah yang bersifat terpusat pada guru. Guru lebih cenderung menggunakan beberapa buku cetak, papan tulis, serta jarang menggunakan proyektor sebagai media pembelajaran. Peserta didik mengalami kejenuhan dan sulit fokus pada saat pembelajaran, sehingga pada saat tes hasil belajar, kemampuan dan pemahaman peserta didik rata – rata belum memenuhi standar. Terkadang peserta didik diperbolehkan menggunakan *smartphone* saat proses pembelajaran untuk memperhatikan modul yang diberikan lewat *group whatsapp* saat guru menerangkan, akan tetapi fokus peserta didik sering teralihkan dengan memanfaatkan *smartphone* untuk hal – hal lain, yaitu mengakses media sosial dan *game*. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran agar menarik perhatian peserta didik, khususnya pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan di kelas VIII SMP Negeri 39 Padang, peserta didik cenderung menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*. Sehingga pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik tidak fokus memperhatikan guru. Untuk itu peneliti mengumpulkan data peserta didik pengguna *smartphone* sebagai berikut :

Tabel 1. Data Siswa yang menggunakan Smartphone

<i>No</i>	<i>Kelas</i>	<i>Pengguna Smartphone</i>	<i>Yang Tidak Menggunakan Smartphone</i>	<i>Jumlah siswa</i>
1	Kelas VIII 1	32	-	32
2	Kelas VIII 2	32	-	32
3	Kelas VIII 3	32	-	32
4	Kelas VIII 4	32	-	32
Total		128	-	128

Sumber: Hasil lapangan observasi kelas VIII di SMP Negeri 39 Padang

Berdasarkan data pada tabel diatas, dijelaskan bahwa data siswa yang memiliki *smartphone* berjumlah 128 siswa yang memiliki *smartphone*. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap peserta didik dapat diketahui bahwa aktivitas yang sering dilakukan dengan *smartphonenya* ialah mengakses *game* dan sosial media serta hasil wawancara peneliti terhadap guru mata Pelajaran IPS yaitu belum adanya pemanfaatan *game* edukasi digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. *Game* edukasi memiliki karakter yang dapat menghibur siswa pada saat proses pembelajaran, pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat membantu meningkatkan pembelajaran bagi peserta didik (Dewi,2018). *Game* yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik karena tidak membosankan sehingga membuat peserta didik tertarik. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan suasana yang tidak ada beban antara peserta didik dengan guru (Rusman,2015:326).

Penting dirancang dan dibuat *game* edukasi menggunakan *Adobe Animate CC*. Dengan adanya *Game* edukasi ini diharapkan bisa diterapkan sebagai salah satu media pembelajaran bagi guru untuk meningkatkan minat

belajar peserta didik dengan menggunakan pendekatan permainan yang menyenangkan, menantang, seru dan menarik serta fokus kepada topik yang akan dibahas kepada peserta didik dalam mata Pelajaran IPS. IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu – ilmu sosial dan humaniora, mata pelajaran IPS salah satu mata Pelajaran yang diikuti oleh semua peserta didik kelas VIII pada kurikulum merdeka yang diterapkan di SMP Negeri 39 Padang.

Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan diatas, maka penting untuk melakukan perancangan dan penelitian dengan judul “ Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran *Game* Edukasi pada mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 39 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Mengkaji latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terkait dalam proses pembelajaran yaitu :

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi.
2. Belum adanya media pembelajaran *game* edukasi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di SMP Negeri 39 Padang.
3. Metode ceramah yang digunakan guru menyebabkan kurang minatnya siswa dalam belajar.
4. Banyaknya siswa yang mendapat nilai rendah.
5. Proses pembelajaran yang kurang efektif untuk siswa menyerap materi karena keterbatasan media pembelajaran.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal, maka penelitian ini difokuskan pada perancangan Media Pembelajaran Interaktif pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII di SMP Negeri 39 Padang Tahun Ajaran 2023/2024.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang media pembelajaran *game* edukasi pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII di SMP Negeri 39 Padang Tahun Ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana validasi, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran *game* edukasi pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII di SMP Negeri 39 Padang Tahun Ajaran 2023/2024?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran *game* edukasi pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII di SMP Negeri 39 Padang.
2. Untuk menguji validasi, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran *game* edukasi pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas

VIII di SMP Negeri 39 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut :

1. Bagi Penelitian

Penelitian berupa perancangan dan pembuatan media pembelajaran *game* edukasi ini diharapkan dapat menambah dan memperluas pengetahuan sebagai calon pendidikan yang professional dalam mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi berbasis teknologi. Selain itu, dapat menguasai dan memanfaatkan media pembelajaran *game* edukasi berbasis teknologi dalam pembelajaran, sehingga dapat memberikan implikasi yang baik.

2. Bagi Guru

Sebagai media pendukung pembelajaran untuk menjelaskan materi, dan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, menarik, membantu menumbuhkan motivasi belajar siswa, mempermudah siswa dalam memahami materi yang telah diberikan oleh guru.

3. Bagi Siswa

Dapat membantu peserta didik untuk bisa belajar mandiri tanpa adanya bantuan guru dan lebih memahami materi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik.

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan penegetahuan teknologi dengan menggunakan aplikasi ini dapat lebih mudah memahami.

G. Spesifikasi Produk Yang Dirancang

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian perancangan ini adalah :

1. Media pembelajaran *Game* edukasi IPS ini dibuat dengan menggunakan *Adobe Animate*, serta aplikasi tambahan pengolahan grafis seperti *Adobe Photoshop* yang digunakan untuk pengelolahan tata letak *layout* gambar.
2. Media pembelajaran *Game* edukasi IPS ini dilengkapi petunjuk pengguna, sehingga membantu pengguna dalam menggunakannya.
3. Media pembelajaran *Game* edukasi IPS ini disajikan dengan alat *control* seperti tombol *home*, tombol lanjut, tombol Kembali, serta tombol – tombol yang terdapat pada menu utama. Tombol ini dapat membantu memudahkan pengguna untuk menuju halaman yang diinginkan.
4. Media pembelajaran *Game* edukasi IPS ini dilengkapi dengan teks, suara, gambar, dan animasi yang menarik sehingga pengguna tidak bosan dalam menggunakan media pembelajaran *Game* edukasi ini.
5. Media pembelajaran *Game* edukasi IPS ini memiliki soal – soal atau evaluasi dalam bentuk objektif yang digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam menggunakan media pembelajaran *Game* edukasi menggunakan *adobe Animate CC* ini.