

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi tonggak dalam memajukan bangsa Indonesia. Dengan pendidikan yang baik, warga negara dapat mengembangkan potensi, meningkatkan kualitas hidup, dan berkontribusi pada perkembangan bangsa. Pendidikan menjadi jalan untuk mencerdaskan setiap warga negara tanpa terkecuali. Sebagaimana yang telah tertuang di dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan begara.

Seiring perkembangan zaman, pendidikan mengalami perubahan dengan mengikuti zaman. Keberadaan abad 21 ditandai sebagai abad keterbukaan (*era of opens*) atau abad globalisasi mengalami terjadinya transformasi yang berbeda dengan tataran kehidupan dalam abad sebelumnya. Pada abad ini dikenal juga dengan masa pengetahuan (*knowledge age*), yakni semua upaya pemahiran keterampilan melalui pembiasaan diri dan pemenuhan kebutuhan hidup didasari dengan pengetahuan (Mardhiyah, dkk., 2021, hlm. 30). Menurut Baedhowi, dkk., (2018, hlm. 380) menjelaskan abad 21 dicirikan dengan tersedianya informasi dimana saja dan kapan saja (informasi), adanya implementasi penggunaan mesin (komputasi), mampu menjangkau semua pekerjaan rutin (otomasi), dan komunikasi semakin cepat. Maka dari itu, abad 21 membutuhkan sumber daya manusia yang bermutu sehingga perlu adanya terobosan dalam berfikir, penyusunan konsep, dan tindakan.

Memasuki abad 21 kemajuan teknologi informasi dan komunikasi atau *Information Communication Technology* (ICT) sudah membawa perubahan yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Berbagai macam teknologi informasi sudah mulai diterapkan dalam dunia pendidikan guna menopang pembelajaran yang lebih

efisien seperti pemanfaatan teknologi informasi untuk pembelajaran. Bidang pendidikan berpengaruh besar dengan adanya pembelajaran abad 21. ICT tidak dapat dipisahkan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang dimana mengintegrasikan teknologi sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan belajar peserta didik (Rahayu, dkk., 2022, hlm. 2100).

*Partnership for 21<sup>st</sup> Century Learning* mengembangkan *framework* pembelajaran di abad 21 yang mengharuskan peserta didik memiliki keterampilan, pengetahuan, dan keahlian di bidang teknologi, media, informasi, keterampilan pembelajaran dan inovasi, serta keterampilan hidup dan karir (Wijaya dkk., 2016, hlm. 266). Sedangkan, menurut Trilling dan Fadel (2009, hlm. 65) mengemukakan keterampilan abad 21 antara lain *life and career skills, learning and innovation skills, dan Information media and technology skills* yang dirangkum dalam *21<sup>st</sup> century knowledge skills rainbow*. Keterampilan yang menjadi fokus kompetensi pembelajaran abad 21 adalah keterampilan *information media and technology skills* yang meliputi literasi informasi, literasi media, dan literasi ICT.

Berkenaan dengan uraian di atas, Trilling dan Fadel (2009) menjelaskan bahwa keterampilan teknologi dan media informasi meminta peserta didik untuk melek terhadap informasi, media, dan ICT. Kemampuan melek informasi mencakup mengakses informasi secara efektif dan efisien, kritis dan kompeten dalam mengevaluasi informasi yang digunakan, dan akurat dalam mengelola informasi. Kemampuan melek terhadap media mencakup kemampuan menggunakan media yang digunakan untuk berkomunikasi sebagai sumber dan alat belajar. Kemampuan melek ICT mencakup kemampuan menggunakan ICT sebagai alat komunikasi, penelitian, evaluasi, serta memahami secara mendasar terkait kode etik penggunaan teknologi informasi.

Perwujudan dari pembelajaran abad 21 lainnya adalah terlaksananya pembelajaran inovatif abad 21. Unsur pembelajaran inovatif yang dimaksud menurut Miyarso (2019, hlm. 8) mengungkapkan yakni kolaborasi antara peserta didik dengan guru, TPACK (*Technological, Pedagogical, Content, Knowledge*), keterampilan berpikir tingkat tinggi atau HOTS (*High Order Thinking Skill*), PPK (Penguatan Pendidikan Karakter), tuntutan kompetensi abad 21 atau 4C

(*Communication, Collaboration, Critical Thinking, Creativity*), dan kemampuan literasi numerasi.

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan implementasi dari pembelajaran inovatif. Relevansi dalam memilih tipe media pembelajaran menjadi suatu hal penting yang dilakukan oleh guru sebagaimana pentingnya memilih strategi dan metode pembelajaran. Hal tersebut berdampak bagi guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran dapat membantu mengkonkritkan konsep sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Karo-Karo dan Rohani (2018, hlm. 91) mengemukakan bahwa media pembelajaran berdampak pula bagi peserta didik sebagai jembatan untuk berpikir kritis dan berperan sebagai pedoman untuk berbuat. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik harus tanggap memilih media pembelajaran berdasarkan kebutuhan peserta didik sehingga kebermanfaatannya yang diperoleh dapat tercapai secara maksimal.

Secara regulatif urgensi mengintegrasikan ICT ke dalam proses pembelajaran termasuk salah satu tuntutan pembelajaran abad 21 dalam rangka meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Namun, realita di Indonesia saat ini, tidak semua guru mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 56% guru belum mampu dalam penguasaan menggunakan program aplikasi komputer untuk pembelajaran, 31% berselang-seling menggunakan ICT dalam pembelajaran, dan 16% tidak pernah menggunakan (Syahid, dkk., 2022). Hal tersebut disebabkan oleh sikap guru belum dapat adaptif menerima perubahan, faktor usia, keterbatasan akses yang bersifat teknis dan berbagai sumber daya, kurangnya kompetensi guru dalam mengintegrasikan ICT ke dalam pedagogis praktek pembelajaran, serta kepercayaan diri guru kurang dalam menggunakan ICT dalam proses pembelajaran.

Abad 21 yang sarat dengan perkembangan ICT bukanlah satu-satunya bidang yang harus dikuasai di era abad 21. Dikarenakan penguasaan teknologi penting tetapi masih ada keterampilan hidup yang harus dikuasai salah satunya adalah pengendalian diri dan tanggung jawab sosial. Melalui pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat membantu pembentukan perilaku sosial dan tanggung jawab dengan mengembangkan keterampilan sosial dan kompetensi

sosial peserta didik (Muslim, 2020, hlm. 85). Maka dari itu, peserta didik memiliki kecakapan interpersonal, keterampilan bekerja sama, komunikatif, kompetensi personal, kompetensi sosial, dan kompetensi intelektual.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah multidisipliner ilmu karena perpaduan dari berbagai disiplin ilmu sosial yang mengkaji mengenai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi ilmu sosial (Suhada, 2017). Lampiran 3 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 menjelaskan bahwa IPS mempelajari tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang, waktu, serta berbagai aktivitas kehidupannya. Tujuan pendidikan IPS untuk menghasilkan warga negara yang religius, jujur, demokratis, kreatif, kritis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan fisik, berkontribusi terhadap pengembangan kehidupan sosial dan budaya, serta berkomunikasi secara produktif (Prihantini, 2021).

Pembelajaran IPS adalah implementasi dari pendidikan IPS di sekolah dasar yang harus dilaksanakan untuk mencapai tujuan dari pendidikan IPS. Salah satu materi IPS yang diajarkan di sekolah dasar adalah mengenai pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia. Materi ini merupakan materi esensial yang harus diajarkan kepada peserta didik untuk mengenal para pahlawan proklamasi kemerdekaan yang telah memperjuangkan bangsanya. Idealnya pembelajaran materi IPS tersebut harus mampu merangsang peserta didik guna meningkatkan hasil dalam proses pembelajaran. Pembelajaran pula harus dirancang agar peserta didik memiliki kepekaan terhadap lingkungan sosial masyarakat dan mampu memiliki sikap pejuang pahlawan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Fakta yang ada, pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar yang berhubungan dengan peristiwa sejarah masih bertolak belakang dari kondisi pembelajaran yang ideal. Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti saat studi pendahuluan pada Rabu, 15 Maret 2023 di kelas VC SDN 090 Cibiru ditemukan permasalahan bahwa kondisi di lapangan menunjukkan beberapa peserta didik kelas V SDN 090 Cibiru belum mendapatkan pemahaman secara konkrit terhadap materi pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia. Terkadang, beberapa peserta didik masih tertukar dengan tokoh proklamator yang satu dengan yang lainnya bahkan tidak mengetahui nama-nama tokoh proklamator.

Hal tersebut disebabkan guru menyampaikan pembelajaran secara tekstual dengan didominasi oleh metode ceramah dan minimnya memanfaatkan media pembelajaran karena kurang tersedianya sarana teknologi dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini tidak mengherankan, jika hasil belajar peserta didik kelas V SDN 090 Cibiru terhadap materi pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia rendah, yakni yaitu 46,4. Persentase ketuntasan peserta didik hasil belajar studi pendahuluan yang tuntas sebesar 8% dan persentase ketuntasan peserta didik hasil belajar studi pendahuluan yang tidak tuntas sebesar 92%.

Berangkat dari permasalahan di atas, *game* edukasi berbasis *android* menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran IPS sebagai pendukung untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar dalam mengenali para tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia. Sebagaimana pendapat Wulandari, dkk., (2017) mengemukakan bahwa dengan penggunaan *game* edukasi dapat berdampak positif bagi peningkatan hasil belajar peserta didik karena dalam proses pembelajaran terdapat permainan sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami materi. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan anak yang dijelaskan oleh Piaget (Nainggolan dan Daeli, 2021) bahwa anak kelas V sekolah dasar yang berusia 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkrit yang mana pada tahap ini anak sudah mampu menggunakan kemampuan berpikirnya terhadap hal yang bersifat nyata. Melihat hal tersebut, guru perlu memiliki *self-efficacy* tinggi yakni selalu mencoba menerapkan pendekatan pembelajaran untuk dapat mengantarkan peserta didik memiliki kompetensi, baik sikap, pengetahuan, maupun keterampilan (Rostika dan Prihantini, 2019, hlm. 87). Maka dari itu, proses transfer ilmu terutama pada materi pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia akan lebih efektif jika dibantu dengan media pembelajaran interaktif, yakni *game* edukasi berbasis *android*.

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini antara lain yaitu penelitian yang dilakukan oleh Windawati dan Koeswanti (2021) dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar”, dari hasil penelitian menunjukkan media *game* edukasi dapat memberikan pengalaman baru untuk siswa dalam belajar karena

dapat dilakukan dimana dan kapan saja serta meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada tema 7, sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Windawati dan Koeswanti dengan penelitian ini adalah menggunakan metode R&D dengan model ASSURE, subjek penelitian tersebut adalah peserta didik kelas IV sekolah dasar, dan difokuskan pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Penelitian berikutnya dilakukan oleh Hendrik Pandu Paksi dan Febby Mellan Dinia (2022) dengan judul “Pengembangan *Gamification* Bertingkat *Geficting* Berbasis Android pada Mata Pelajaran PPKn Materi Proklamasi untuk Siswa Kelas VI SD”, dari hasil penelitian menunjukkan hasil uji coba nilai *pre-test* siswa mendapatkan rata-rata sebesar 78 dan hasil uji coba *post-test* siswa mendapatkan rata-rata sebesar 89 sehingga media *gamification* bertingkat *gefiction* berbasis *android* efektif untuk membantu hasil belajar siswa secara signifikan, sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan Feby Mellan Dinia dan Hendrik Pandu Paksi dengan penelitian ini adalah menggunakan metode R&D, hanya menampilkan lima tokoh proklamasi, serta materi pembelajaran disisipkan dengan video yang terdapat di menu belajar.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang dapat diakses oleh peserta didik melalui *smartphone* dilandasi pula dari banyaknya masyarakat Indonesia khususnya pada anak sekolah dasar yang sudah memiliki serta dapat mengoperasikan perangkat *smartphone*. Penggunaan *smartphone* sudah menjadi kebutuhan primer karena saat ini seseorang sudah tidak dapat berpisah dengan *smartphone*. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Hootsuite (2022) menyatakan 96% pengguna aktif *smartphone* di Indonesia pada tahun 2022. Dari jumlah pengguna *smartphone* menyatakan bahwa 90,87% pengguna *smartphone* berbasis *android*. Hasil survey lainnya yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (2020) menyatakan bahwa 71,3% anak usia sekolah dasar sudah memiliki *smartphone* sendiri dan 59% anak menghabiskan waktunya dengan *smartphone* untuk bermain *game* (dilansir dari bankdata.kpai.go.id).

Berdasarkan permasalahan dan studi literatur terkait pemaparan di atas, maka peneliti berencana untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menunjang pembelajaran IPS pada materi pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia berbasis teknologi yaitu *game* edukasi berbasis *android* dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis *Android* pada Pembelajaran

IPS Materi Pengenalan Tokoh Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, permasalahan yang menjadi kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan “Bagaimana pengembangan media *game* edukasi berbasis *android* pada pembelajaran IPS materi pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar?”. Untuk lebih terarahnya, maka rumusan masalah di atas dijabarkan sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana mengembangkan media *game* edukasi berbasis *android* pada pembelajaran IPS materi pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia?
- 1.2.2 Bagaimana efektivitas media *game* edukasi berbasis *android* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar pada pembelajaran IPS materi pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *game* edukasi berbasis *android* pada pembelajaran IPS materi pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.3.1 Untuk mengembangkan media *game* edukasi berbasis *android* pada pembelajaran IPS materi pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V sekolah dasar.
- 1.3.2 Untuk mengetahui efektivitas media *game* edukasi berbasis *android* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar pada pembelajaran IPS materi pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dalam penggunaan media *game* edukasi berbasis

*android* pada pembelajaran IPS materi pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V sekolah dasar. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan berkontribusi pada khazanah keilmuan dengan memberikan gagasan ataupun ide terhadap penggunaan media *game* edukasi berbasis *android* pada pembelajaran IPS materi pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V sekolah dasar.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis ini ditujukan kepada berbagai pihak terkait, antara lain peserta didik, guru, sekolah, dan peneliti.

1.4.2.1 Bagi peserta didik, untuk memberikan pengalaman belajar yang baru supaya dapat meningkatkan hasil belajar dengan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

1.4.2.2 Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga dapat digunakan pada saat proses pembelajaran di kelas. Selain itu, guru dapat memperoleh wawasan mengenai media *game* edukasi berbasis *android* pada pembelajaran IPS materi pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia. Dan, menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis.

1.4.2.3 Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi untuk meningkatkan kualitas sekolah dengan mendorong proses pembelajaran yang menarik. Dan, memanfaatkan digitalisasi dengan baik untuk materi yang berbasis sejarah.

1.4.2.4 Bagi peneliti, untuk menambah pengalaman dan pengetahuan mengenai pembuatan media *game* edukasi berbasis *android*. Serta, mempunyai kesempatan membuat media pembelajaran yang inovatif.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini didasarkan pada Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2021 tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2021, yaitu sebagai berikut.



BAB I Pendahuluan, berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, memaparkan tentang landasan teoritis yang menjelaskan seluruh kajian literatur yang berkaitan dengan penelitian ini yakni mengenai pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pembelajaran IPS di sekolah dasar, ruang lingkup materi pengenalan tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia, hasil belajar, media pembelajaran, media *game* edukasi berbasis *android*, kerangka berpikir, serta penelitian relevan.

BAB III Metode Penelitian, menjelaskan metode penelitian yang berisikan desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data penelitian.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, menjelaskan temuan dan pembahasan dari hasil data di lapangan yang memuat hasil pengembangan, kelayakan media, respon pengguna, dan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, memaparkan simpulan penelitian yang berisikan uraian ringkas dari hasil penelitian, serta implikasi dan rekomendasi yang ditujukan bagi pembaca.