

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan usaha sadar yang bertujuan untuk meningkatkan potensi sumber daya manusia (SDM) melalui kegiatan pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan dirinya secara maksimal, yaitu pengembangan semua potensi yang meliputi kecakapan dan karakteristik pribadinya. Hal ini sesuai dengan UU RI tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha untuk membuat siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi yang terdapat pada dirinya, seperti keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara. Tidak bisa dipungkiri bahwa hasil dari adanya peningkatan kualitas SDM tak lain yaitu dikarenakan adanya pendidikan (Muthoharoh & Sakti, 2021). Sehingga pendidikan merupakan investasi yang sangat penting dalam menghadapi masa depan secara menyeluruh atau global (Sanjaya, 2012).

Pada saat ini dunia pendidikan terus mengalami perkembangan, hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya yaitu teknologi, perkembangan teknologi tidak dapat dihindari khususnya dalam dunia Pendidikan. Teknologi dapat mendukung proses pembelajaran, dengan teknologi pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan menarik. Pembelajaran berbasis teknologi saat ini dapat merangsang siswa untuk lebih semangat dalam belajar dan mengerjakan berbagai macam latihan-latihan soal, dikarenakan pembelajaran berbasis teknologi terdapat berbagai macam bentuk animasi, penjelasan berupa grafik, serta beragam warna yang menambah kesan nyata (Arsyad Azhar, 2013). Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dapat disajikan secara modern dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang dapat mengembangkan potensi siswa.

Pengaruh Pendidikan yang besar terhadap suatu individu maupun bangsa mengharuskan pendidikan untuk dapat terus ditingkatkan kualitasnya. Salah satu yang dapat dilakukan untuk bisa meningkatkan pendidikan yaitu dengan cara membuat media evaluasi pembelajaran yang diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa. Evaluasi merupakan suatu kegiatan untuk mendapatkan informasi mengenai hasil belajar siswa secara menyeluruh (Nuriyah, 2014). Dengan tujuan untuk merefleksi dan mengetahui berhasil tidaknya proses pembelajaran yang sudah dilakukan.

Berdasarkan hasil penelitian awal menggunakan hasil wawancara dengan guru kelas IV di Kota Bandung, dari hasil wawancara tersebut ditemukan permasalahan dalam pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPS pada materi keragaman suku dan budaya di Indonesia. Hal ini terlihat dari pembelajaran dan tes yang dilakukan oleh guru, dalam kegiatan evaluasi pembelajaran masih belum dapat sepenuhnya maksimal. Yang mana banyak siswa yang kurang mengerti materi tersebut. Kurang lebih sebanyak 80% siswa cenderung kurang memahami provinsi dan suku yang ada di Indonesia, bahkan masih banyak siswa yang kurang mengetahui suku dan budaya daerah yang ia tempati. Lalu kegiatan evaluasi pembelajaran yang diterapkan guru masih memakai cara konvensional yang kurang efisien yaitu hanya melalui tes tulis. Kegiatan evaluasi pembelajaran ini dimulai dengan guru membuat soal, guru membagikan soal, siswa kemudian mengerjakan soal tersebut, selanjutnya guru mengoreksi jawaban siswa, dan yang terakhir guru membagikan nilai yang diperoleh oleh siswa. Kegiatan evaluasi yang seperti ini membutuhkan waktu yang lama, sehingga akan berdampak pada evaluasi pembelajaran menjadi tidak efektif dan kurang antusias siswa.

Permasalahan diatas diperlukan solusi untuk dapat mengatasinya. Perkembangan teknologi yang semakin pesat yang dapat dijadikan suatu inovasi yang dapat mendukung pengoptimalan dalam evaluasi pembelajaran yang efektif, karena teknologi menawarkan berbagai macam didalamnya. Pemanfaatan dan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran mampu memaksimalkan kegiatan belajar siswa (Chairudin &

Dewi, 2021). Salah satu bentuk kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu game edukasi berbentuk kuis. Kuis “*Who Wants to be a Millionaire*” merupakan game yang diadaptasi dari televisi yang sempat terkenal di awal tahun 2000-an.

Media game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” merupakan sebuah kuis yang sudah dimodifikasi dari kuis aslinya berdasarkan situasi dan kondisi, game kuis ini didalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan terkait materi pembelajaran yang sudah atau sedang dipelajari. Maka indikator yang terdapat dalam produk pengembangan game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” adanya permainan warna dan keanekaragaman gambar akan lebih menarik untuk dilihat dan dinikmati. Selama ini sistem pembelajaran di sekolah menerapkan materi pelajaran yang berupa tulisan saja tanpa disertai adanya contoh gambar atau bentuk praktek sesuai dengan materi yang dijelaskan, hal ini membuat siswa akan jenuh dengan materi yang disampaikan meskipun sebenarnya anak tersebut mampu memahami dan mengerti pelajaran. Akan berbeda apabila informasi itu dikemas dalam pengemasan visual dan sound yang mendukung tentu akan menjadi terobosan baru. Kelebihan lain dari media ini adalah game ini berbasis pendidikan dimana dapat membuat siswa lebih mengetahui tentang ilmu serta pengetahuan dari materi yang sedang dipelajari, maka dari itu, game ini bukan hanya sekedar untuk refreshing ataupun bersenang-senang saja akan tetapi juga dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dari bermain game. Sehingga nantinya siswa bisa mengalami peningkatan hasil belajar pada aspek kognitif dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku dan budaya di Indonesia.

Pengembangan berguna dalam berbagai aspek, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pengembangan yaitu suatu bentuk usaha untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada dan mempertanggung jawabkannya (Irawan & Suryo, 2017). Penelitian pengembangan ini dilatar belakangi dengan adanya permasalahan sistem evaluasi yang kurang efektif dan efisien untuk diterapkan dalam pembelajaran. Evaluasi pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang diwajibkan ada dan harus dilaksanakan

pada setiap kegiatan pembelajaran, dengan tujuan merefleksi dan mengetahui berhasil tidaknya kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan (Fauziya & Suhara, 2015).

Hasil penelitian yang memperkuat peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi "*Who Wants to be a Millionaire*" adalah penelitian yang dilakukan oleh Yeni Winarti (2016) produk perancangan game edukasi petualangan dengan tema "*Who Wants to be a Millionaire*" untuk anak tingkat SD telah mendapatkan validasi dari ahli yang berkompeten di bidangnya pada aspek media diperoleh dengan presentase 76,2% dengan kategori baik. Aspek materi memperoleh persentase 87% dengan kategori sangat baik. Kemudian untuk penilaian dari aspek pembelajaran presentasi 92% dengan kategori sangat baik. Sehingga diperoleh kesimpulan dalam penelitiannya bahwa game edukasi "*Who Wants to be a Millionaire*" yang dikembangkan valid.

Penelitian yang dilakukan oleh Heru Setyawan (2014), mengatakan bahwa analisis hasil evaluasi setelah diterapkan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran "*Who Wants to be a Millionaire*" sebesar 82,00 dari KKM sebesar 75. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan game edukasi "*Who Wants to be a Millionaire*" tergolong efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini mengembangkan game edukasi "*Who Wants to be a Millionaire*" sebagai media evaluasi yang bersifat valid dan mampu meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPS, melalui studi penelitian yang berjudul "Pengembangan Game Edukasi "*Who Wants to be a Millionaire*" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah dikemukakan oleh peneliti, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah desain awal media game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” sebagai media evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa Indonesia berorientasi kearifan lokal di Jawa Barat pada siswa kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimanakah hasil validasi desain game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa Indonesia berorientasi kearifan lokal di Jawa Barat pada siswa kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimanakah hasil desain akhir media game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” sebagai media evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa Indonesia berorientasi kearifan lokal di Jawa Barat pada siswa kelas IV sekolah dasar?
4. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa Indonesia berorientasi kearifan lokal di Jawa Barat pada siswa kelas IV sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan oleh peneliti, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan desain media game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa Indonesia berorientasi kearifan lokal di Jawa Barat pada siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Memvalidasi desain game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi

keragaman suku bangsa Indonesia berorientasi kearifan lokal di Jawa Barat pada siswa kelas IV sekolah dasar.

3. Mendeskripsikan desain akhir game edukasi “Who Wants to be a Millionaire” untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa Indonesia berorientasi kearifan lokal di Jawa Barat pada siswa kelas IV sekolah dasar.
4. Mengetahui hasil belajar siswa menggunakan game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa Indonesia berorientasi kearifan lokal di Jawa Barat pada siswa kelas IV sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat dirasakan oleh berbagai pihak baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas teori dan menjadi referensi bagi pembaca dalam pembelajaran, perihal game edukasi sebagai media evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

- 1) Menjadi referensi dan informasi bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran IPS sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa.
- 2) Membantu guru berinovasi dalam pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Membantu guru meningkatkan kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran.

b) Bagi Siswa

- 1) Sebagai alat bantu dalam mempelajari materi IPS menggunakan game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran IPS.

- 3) Memperoleh pengalaman belajar pembelajaran IPS yang lebih menyenangkan.
- c) Bagi Sekolah
- 1) Meningkatkan kualitas proses dan hasil dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.
 - 2) Upaya memperbaiki praktik pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.
- d) Bagi Peneliti
- 1) Memperoleh wawasan, pengetahuan, dan keterampilan terkait dengan media evaluasi pembelajaran.
 - 2) Sebagai pengalaman dalam mengembangkan media evaluasi pembelajaran terkait materi IPS di sekolah dasar.
 - 3) Memperoleh bekal ilmu pengetahuan dalam mengajar untuk masa yang akan datang.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan penelitian yang akan digunakan peneliti ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar”.

2. BAB II : Kajian Teori

Bab ini merupakan pemaparan kajian teori mengenai variabel yang akan diteliti oleh peneliti. Pemaparan pada bab ini dituliskan oleh peneliti dengan merujuk dari sumber-sumber seperti buku, jurnal, dan skripsi terdahulu. Kajian teori yang dibahas pada penelitian ini meliputi pembelajaran di Sekolah Dasar, hakikat pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, konsep materi keragaman suku dan budaya di Indonesia, teori media evaluasi pembelajaran, game edukasi “*Who Wants to be a Millionaire*”, hasil belajar siswa, serta pada bab II ini dilengkapi dengan

penelitian yang relevan, kerangka berpikir dalam penelitian, dan definisi operasional.

3. BAB III : Metodologi Penelitian

Bab ini merupakan pemaparan mengenai metodologi penelitian yang akan peneliti gunakan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Design and Development (D&D)*. Penelitian ini merupakan penelitian dengan model *Product Development (PPE)*. Bab ini berisi desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan penelitian, prosedur pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

4. BAB IV : Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisikan hasil temuan dan pembahasan berdasarkan hasil analisis dari temuan yang peneliti dapatkan selama proses penelitian berlangsung, serta pembahasan mengenai temuan-temuan yang dianalisis dengan menggunakan teori-teori yang relevan.

5. BAB V : Kesimpulan

Bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian berdasarkan hasil dan pembahasan dari data yang sudah dikelola dan dari hasil penelitian serta berisi rekomendasi dan saran untuk penelitian selanjutnya.