

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di dalam bidang pendidikan sangat pesat dan telah mengubah cara belajar siswa, dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang sangat pesat ini siswa dapat memperoleh berbagai informasi dari semua bidang. Kecanggihan teknologi dalam pendidikan ini memberikan tantangan tersendiri bagi seorang pendidik untuk terus memainkan peran penting dalam tugasnya yaitu untuk mencerdaskan anak bangsa di era globalisasi. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mendorong terciptanya inovasi atau perkembangan baru di segala bidang, salah satunya di bidang pendidikan yang ditandai dengan lahirnya konsep *game* edukasi. Ada yang menafsirkan bahwa *game* edukasi sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan menggunakan media elektronik. Dengan adanya *game* edukasi dapat membantu seorang pendidik yaitu sebagai media pembelajaran, Dimana media pembelajaran ini siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja selama ada media elektronik.

Bahasa Madura merupakan aspek penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang ada di Madura. Pembelajaran Bahasa Madura tidak hanya di sekolah negeri saja yang menjadi mata pelajaran wajib, melainkan di sekolah swasta pelajaran Bahasa Madura juga menjadi mata pelajaran wajib. Maka dari itu perlu adanya pembelajaran Bahasa Madura di setiap sekolah di

wilayah Madura mulai dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Kejuruan yang ada di seluruh wilayah Madura.

Dari hasil survei yang peneliti lakukan kepada siswa bahwasanya bahasa Madura merupakan bahasa yang kurang diminati di berbagai sekolah yang ada di Madura. Selain itu Bahasa Madura merupakan salah satu bahasa yang dipelajari di sekolah yang ada di Madura, selain bahasa Inggris, dan bahasa Arab. Meskipun di Madura kebanyakan anak yang masih Sekolah Dasar sudah di masukan ke pondok, akan tetapi pelajaran bahasa Madura tetap di masukan dalam mata pelajaran wajib ada di setiap pondok yang ada di Madura. Dengan demikian memilih bahasa Madura sebagai mata pelajaran yang di ajarkan di lingkungan sekolah Madura adalah pilihan yang baik. Karena pembelajaran Bahasa Madura di lingkungan sekolah mampu memberikan bekal untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam bahasa Madura. Dalam pelajaran bahasa Madura terdapat materi aksara Madura yang mana pada materi aksara Madura ini kebanyakan siswa kurang minat dalam belajar aksara Madura.

Hasil wawancara dengan Bapak Taufikurrahman, S.Pd selaku guru di SDN KETAPANG BARAT 1 yang mengajar mata pelajaran Bahasa Madura. Beliau mengatakan bahwa pada materi aksara Madura siswa di SDN KETAPANG BARAT 1 banyak yang kurang meminati, dikarenakan proses penyampaian dan penjelasannya yang kurang menarik. Hal itu sangat berdampak besar pada hasil belajar siswa di SDN KETAPANG BARAT 1 yang sebagian besar nilai hasil belajar siswa masih banyak yang di bawah KKM. Sekitar 40% di kelas siswa yang belum memahami materi Aksara Madura. Untuk nilai atau data dari Aksara Madura tersebut tidak bisa dipastikan karena nilai Aksara Madura menjadi satu

dengan mata pelajaran Bahasa Madura. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan media pembelajaran sebagai penunjang atau alat untuk membuat siswa semakin minat dalam belajar Aksara Madura.

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa, terdapat beberapa masalah dalam penyampaian materi aksara Madura di mata pelajaran Bahasa Madura. Diantaranya adalah minat belajar siswa, kebosanan siswa dalam belajar, serta dalam memahami materi pelajaran yang diberikan. Untuk meningkatkan minat belajar siswa seorang pendidik harus mempunyai cara atau taktik tersendiri. Sehingga diperlukan media pembelajaran agar dapat mengatasi berbagai masalah dalam penyampaian materi. Media pembelajaran yang dibutuhkan juga harus memanfaatkan teknologi secara baik yang interaktif, menarik, dan yang paling penting menyenangkan bagi siswa dalam belajar. Sehingga, penyampaian materi akan lebih mudah dan efektif, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android*. *Game* edukasi berbasis *android* dipilih karena berkembangnya zaman serta *smartphone* sangatlah dekat dengan siswa. Hampir sebagian besar siswa di wilayah Madura mulai dari yang Sekolah Dasar sampai yang Sekolah Kejuruan banyak yang memiliki *smartphone* berbasis *android*. Maka dari itu pilihan *game* edukasi berbasis *android* sangat tepat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Gerlach (dalam Arsyad, 2014:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Penerapan *game* untuk media pendidikan atau yang disebut *education game* bermula dari perkembangan *video game* yang sangat pesat dan

menjadikannya sebagai media alternatif untuk kegiatan pembelajaran. *Game* berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual. *Game* juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya, ada target-target yang ingin dicapai pemainnya, Retno (dalam Ramansyah, 2016:33). Melihat kepopuleran *game* tersebut, para pendidik berpikir bahwa mereka mempunyai kesempatan yang baik untuk menggunakan komponen rancangan *game* dan menerapkannya pada pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum.

Untuk itulah penulis mencoba membuat media yang dapat menarik antusiasme siswa. Dalam hal ini penulis mengembangkan *Game* SURAMADU (Susun Aksara Madura) sebagai media pembelajaran Bahasa Madura. Hal ini ditunjang dengan kemajuan *smartphone* yang memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi audio visual, selain itu *smartphone* sudah tidak asing lagi di dalam kehidupan siswa, sebagian besar siswa di Madura sudah memilikinya dan mampu mengoperasikan *smartphone* mereka. Penulis berharap pembuatan media pembelajaran Aksara Madura ini menjadi suatu alternatif bagi pendidik yang mampu menjadi solusi dari permasalahan di atas.

Penelitian ini mengacu pada penelitian-penelitian yang sebelumnya terkait dengan pengembangan *game* edukasi berbasis *android*. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Ramansyah, (2016) dengan judul “*Pengembangan Game Edukasi Aksara Jawa Berbasis Unity untuk siswa kelas 3 SDN MULYOARJO 3 LAWANG*”. Dengan adanya *game* edukasi ini maka siswa akan lebih mudah dan cepat serta menyenangkan saat mereka menghafal bentuk huruf aksara jawa. Penelitian selanjutnya oleh Satriangun, (2012) dengan judul “*Pengembangan*

Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa daerah Kelas 4 Materi Pengenalan Aksara Jawa Sekolah Dasar Penanggungan Kota Malang”.

Pengembangan media pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran bahasa daerah untuk SD kelas 4 di SD penanggungan Malang cocok dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik minat belajar siswa, khususnya siswa SD. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa sebuah *game* edukasi yang berbasis *android* pada mata pelajaran Bahasa Madura dalam materi aksara Madura. Selain itu, dengan adanya media pembelajara *game* berbasis *android* ini peneliti sangat mengharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan motivasi belajar dan dapat dijadikan sebagai bahan ajar siswa dalam mengerjakan soal latihan dari materi yang sudah dijelaskan oleh guru di sekolah. Sehingga, dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini siswa bisa menjadi lebih aktif, lebih tertarik dalam belajar, mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

1.3 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi dari produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Game* edukasi adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan adalah sebuah *software* berbentuk *game* edukasi berbasis *android*.
2. Beberapa fitur *game* edukasi yang dapat digunakan untuk memaksimalkan pengguna, antara lain:

- a. Menu awal, terdapat tombol bermain, materi, petunjuk, profil dan keluar.
 - b. Menu bermain, terdapat pilihan untuk memilih karakter, lalu pilihan level: level 1, level 2, level 3, level 4
 - c. Menu materi, berisi kamus akasara Madura dan materi pelajaran.
 - d. Menu petunjuk, menjelaskan tentang petunjuk permainan.
 - e. Menu Profil, berisi biodata dari peneliti.
 - f. Keluar, keluar dari aplikasi
3. *Game* edukasi tersebut dikembangkan dengan program *Unity* sebagai *software* pembuat aplikasi *game* edukasi dan *Adobe Photoshop CS6* untuk pembuatan teks, mengedit gambar, dll.
4. *Game* Edukasi tersebut mencakup materi aksara Madura.

1.4 Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan-batasan penelitian pada penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a) Perancangan aplikasi ini hanya untuk media elektronik *smartphone* dengan minimal spesifikasi versi android 4.0 *Ice Cream Sandwich*.
- b) Aplikasi *game* edukasi ini hanya diperuntukan anak usia 7-15 tahun atau khususnya siswa SD.
- c) Media pembelajaran memuat materi aksara Madura.
- d) Menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar dalam permainan.

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hal yang penting dari penelitian pengembangan *Game* SURAMADU (Susun Aksara Madura) sebagai media pembelajaran bahasa Madura adalah :

1. Bagi Siswa

- a. Mengajak siswa lebih aktif dalam belajar aksara Madura.
- b. Meningkatkan minat belajar siswa pada materi aksara Madura.
- c. Melatih siswa untuk belajar sambil mengerjakan soal menggunakan *smartphone*.

2. Bagi Guru

- a. Sebagai bahan masukan dalam memberikan ide pada guru untuk menggunakan media pembelajaran *game* dalam pembelajaran aksara Madura.
- b. Menciptakan suasana kelas baru yakni mengajak siswa belajar sambil bermain.

3. Bagi Sekolah

- a. Menambah pengetahuan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh guru dan siswa.

4. Bagi Peneliti

- a. Memperoleh pengalaman bidang penelitian pengembangan terutama dalam penggunaan media pembelajaran *game* terhadap motivasi belajar siswa.
- b. Menambah wawasan dalam mengamati suatu masalah dan kemudian memberikan solusi dalam memecahkan masalah tersebut.