

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan baik pada tingkat SD, SMP maupun SMA. IPS bukan ilmu mandiri seperti halnya Ilmu-ilmu sosial lainnya, namun materi IPS menggunakan bahan ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pengajaran dan pendidikan. Salah satu penyebab lahirnya IPS (*social studies*) disebabkan adanya keinginan dari ahli-ahli ilmu sosial dan pendidikan untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa. Misalnya di Amerika Serikat, IPS dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah agar masyarakat Amerika Serikat yang multi ras merasa satu bangsa yaitu bangsa Amerika. Di Indonesia IPS dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah tidak terlepas dari situasi kacau akibat G30S/PKI. Dengan demikian salah satu tujuan IPS ialah untuk menjadikan siswa menjadi warga negara yang baik.

Menurut Buchari Alma (dalam Susanto, 2013: 141), mengemukakan pengertian IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik dan psikologi. Dengan mempelajari IPS ini sudah semestinya siswa mendapatkan bekal pengetahuan yang berharga dalam memahami dirinya sendiri dan orang lain dalam lingkungan masyarakat yang berbeda tempat maupun waktu, baik secara individu maupun secara kelompok, untuk menemukan kepentingannya

yang akhirnya dapat terbentuk suatu masyarakat yang baik dan harmonis. Pusat kurikulum menyatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat yang diseleksi dengan menggunakan konsep-konsep ilmu sosial yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran. IPS adalah bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi. Hal tersebut selaras sebagaimana yang diungkapkan oleh Wijayanti (2022) Kurikulum merdeka memberi kesempatan seluas-luasnya untuk berpikir mandiri kepada guru dan peserta didik, keluasan berpikir yang ditentukan oleh guru. Jadi kunci terpenting untuk menopang keberhasilan kurikulum ini adalah kreativitas para guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 30 September 2023, kreativitas guru di kelas tersebut masih kurang dalam kegiatan pembelajaran, guru belum menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Hal ini sejalan dengan hasil pernyataan oleh ibu Hanida Kartikasari yang menyatakan bahwa tidak membuat media pembelajaran dikarenakan adanya keterbatasan waktu guru dalam mengajar, dan kurangnya ide dalam membuat media pembelajaran serta pada capaian pembelajaran ini masih membutuhkan riset. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dari 21 siswa menyatakan bahwa mereka belum mengenal budaya lokal jombang. Menurut ahli pendidikan adalah bagian dari sebuah kebudayaan, tujuannya agar kita dapat mengetahui esensi utama kebudayaan tradisional kita yang memiliki kependidikan dan pengajaran. Dengan adanya siswa mempelajari keragaman budaya lokal jombang agar

membentuk karakter bangsa Indonesia yang berbasis nilai budaya lokal daerah sendiri.

Peneliti juga memberikan angket kebutuhan dan ketertarikan siswa dalam angket kebutuhan dan ketertarikan siswa memperoleh hasil persentase sebanyak 66,6%, atau sebanyak 14 siswa. Siswa mengungkapkan guru tidak menggunakan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar. Dari beberapa permasalahan dalam penelitian tersebut dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang sesuai untuk materi IPAS mengenal keragaman budaya lokal di Jombang, untuk kelas IV di SDN Mojojejer 2 dengan menggunakan media *game* edukatif berbasis kontekstual. Pengembangan media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebagai alternatif untuk pembelajaran yang efektif dan efisien serta kemenarikan untuk siswa baik belajar mandiri. Kreativitas guru dalam menyusun pembelajaran yang menyenangkan, akan membuat siswa tertarik sehingga tidak menimbulkan rasa bosan.

Hasil observasi di SDN Mojojejer 2 Kecamatan Mojowarno Kabupaten Jombang hasil yang didapat oleh peneliti yaitu terdapat sebuah *chromebook*. *Chromebook* ini hanya digunakan saat AKM dan penggunaan *chromebook* ini terbatas. Pengembangan produk media yang digunakan oleh peneliti bertujuan agar menjadi sebuah awal pada perubahan dalam penggunaan media yang diterapkan di sekolah tersebut, supaya bisa mengurangi rasa bosan siswa ketika melakukan belajar di kelas dengan menggunakan hal baru yang belum pernah siswa terima saat melakukan proses belajar, serta mempermudah pemahaman siswa terkait materi dan teknologi.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian tentang media pembelajaran berupa *game* edukasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dkk., (2017) yang mengemukakan bahwa dengan adanya media pembelajaran berupa multimedia interaktif bermuatan *game* edukasi dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Firdaus dkk., (2020) yang menunjukkan bahwa *Game* Edukasi “Petualangan Si Isaac” berbasis android yang di uji coba kelompok kecil atau terbatas pada 6 siswa kelas IV Sekolah Dasar mendapatkan hasil sebesar 94,3 % dengan kategori sangat praktis dan nilai rata-rata siswa ketika sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media *game* edukasi “Petualangan Si Isaac” adalah 62,5 dan 79,3.

Menurut Marc, (2012:90) *game* edukasi adalah *game* yang dirancang khusus untuk kegiatan pembelajaran, tetapi bisa digunakan untuk bermain dan bersenang-senang. menurut Dony, (2013:112) *game* edukasi adalah permainan yang telah dirancang khusus untuk mengajarkan siswa tentang suatu pembelajaran tertentu dalam mengembangkan konsep dan pemahaman, membimbing siswa dalam melatih kemampuan, serta memotivasi siswa untuk memainkannya. Menurut Munir (2012:110) mengatakan bahwa multimedia interaktif dimaknai sebagai suatu *system computer* yang terdiri dari *hardware* dan *software* untuk memberikan kemudahan dalam menggabungkan video, gambar ataupun yang lainnya yang dikendalikan dengan program komputer. Media pembelajaran *game* edukatif bisa digunakan sebagai alternatif mengenal Keragaman Budaya Lokal Jombang pada siswa kelas IV.

Berkaitan dengan hasil di atas, peneliti akan mengembangkan produk media pembelajaran berjudul “Pengembangan *Game* Edukatif Kebudayaan Lokal Jombang pada materi IPAS Kelas IV di SDN Mojojejer 2” Penggunaan media pembelajaran ini berfungsi sebagai agar penyampaian materi pada saat pembelajaran menjadi lebih efektif serta efisien dan praktis. Di sisi lain juga bertujuan agar siswa menjadi lebih paham dan mempunyai motivasi untuk belajar dengan giat. Media pembelajaran edukatif ini dikombinasikan dengan gambar bergerak, animasi-animasi, video, agar siswa menjadi tertarik serta antusias untuk melakukan pembelajaran. Peneliti memanfaatkan *software* atau aplikasi komputer *unity* dalam pembuatan produk ini. Kelebihan *unity* yaitu dapat membuat animasi gambar dengan kualitas baik dan dapat menghasilkan suara yang dinamis sehingga menjadi sara untuk menyampaikan materi serta lebih konkret dan nyata.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *Game* Edukatif Keberagaman Budaya Lokal Jombang ditinjau dari hasil validasi ahli?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Game* Edukatif Keberagaman Budaya Lokal Jombang ditinjau dari hasil aktivitas siswa, guru, dan hasil tes belajar siswa?
3. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran *Game* Edukatif Keberagaman Budaya Lokal Jombang ditinjau dari hasil lembar Angket respon guru dan siswa ?

### C. Tujuan Pendidikan Pengembangan

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *Game* Edukatif Keberagaman Budaya Lokal Jombang yang valid ditinjau dari hasil validasi ahli.
2. Untuk Mengetahui keefektifan media pembelajaran *Game* Edukatif Keberagaman Budaya Lokal Jombang yang efektif ditinjau dari Lembar Angket Observasi Aktivitas (aktivitas guru dan siswa) dan hasil belajar kognitif siswa.
3. Untuk Mengetahui kemenarikan media pembelajaran *Game* Edukatif Keberagaman Budaya Lokal Jombang yang menarik ditinjau dari angket respon siswa dan guru.

### D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan antara lain:

1. Media pembelajaran *game* edukatif ini dirancang untuk pembelajaran individual, sehingga siswa bisa mempelajari secara mandiri di mana pun baik dalam pembelajaran ataupun tidak.
2. Media pembelajaran *game* edukatif dapat dioperasikan dengan *handphone android* dan juga laptop *windows* karena dibuat menggunakan *software unity*.
3. Komponen *Game* Edukatif terdiri dari gambar, *audio*, video, teks, animasi dan warna. Adapun isi dari program *Game* Edukatif yang akan dikembangkan yaitu sebagai berikut:

- a. tampilan layar pembuka berisi judul, logo dan tombol mulai.
- b. tampilan menu terdiri dari:
  - 1) Petunjuk media, berisi tentang petunjuk penggunaan media.
  - 2) Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran
  - 3) Materi yang diambil dari capaian pembelajaran mendeskripsikan, keberagaman budaya lokal , .
  - 4) Latihan soal berisikan soal-soal
  - 5) Profil, berisi profil pengembang media
- c. Permainan *game* yang sambil menjawab pertanyaan agar mendapatkan koin untuk memasang baju dan aksesoris pada boneka.
- d. *Game* Edukatif ini menggunakan bahasa Indonesia.
- e. Pengoperasian *game* ini menggunakan *gadget* dan *chromebook*.
- f. *Game* Edukatif ini menggunakan aplikasi *Unity*.
- g. Media pembelajaran *game* edukatif ini berbentuk aplikasi 2D.
- h. Media pembelajaran *game* edukatif ini dapat digunakan di *android* versi 4.4 (*KitKat*).
- i. Media Pembelajaran *game* edukatif ini dapat digunakan di *windows* 7 sampai yang terbaru.

#### **E. Batasan Penelitian Pengembangan**

- 1. Pembelajaran yang diambil yaitu mata pelajaran IPAS dengan capaian pembelajaran yang telah sesuai.
- 2. Materi yang digunakan pada pengembangan ini yaitu keberagaman budaya lokal Jombang.

3. Penelitian yang dilakukan untuk mengukur keefektifan berdasarkan hasil belajar kognitif siswa.
4. Media *game* edukatif yang telah dikembangkan ini memiliki keterbatasan yang hanya diujicobakan pada kelas IV fase B dan hanya satu sekolah yaitu SDN Mojojejer 2.
5. Tahap penyebaran (*disseminate*) produk *game* edukatif hanya dilaksanakan pada SDN Mojojejer 2 dikarenakan keterbatasan waktu.
6. Subyek penelitian yaitu siswa kelas IV di SDN Mojojejer 2.

#### **F. Pentingnya Penelitian Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran IPS materi “Keberagaman Budaya Lokal Jombang” agar lebih menyenangkan dan menambah motivasi siswa untuk belajar, adapun penelitian pengembangan yakni sebagai berikut :

1. Bagi Siswa
  - a. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan mempermudah dalam memahami materi yang diajarkan.
  - b. Siswa menjadi lebih tertarik dan tidak merasa bosan pada saat pembelajaran.
2. Bagi Guru
  - a. Menjadikan perantara penyampaian pesan kepada siswa.
  - b. Membantu guru dalam proses pembelajaran, untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif.
  - c. Memberikan ilmu atau wawasan kepada guru dalam pembuatan media pembelajaran.

### 3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai referensi dan wawasan baru dalam pembuatan media.
- b. Sebagai sarana untuk mengembangkan pengetahuan baru.

### 4. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru dalam mengembangkan media *game* edukatif pada kelas IV sehingga diharapkan akan bermanfaat ketika kelak menjadi guru.

## G. Definisi Istilah

Definisi istilah pada pengembangan *game* edukatif yakni diuraikan sebagai berikut.

1. Penelitian Pengembangan adalah penelitian yang memiliki tujuan untuk mengembangkan suatu produk atau media pembelajaran yang praktis dan efektif dan mudah digunakan serta mudah dipahami pada proses pembelajaran. Penelitian pengembangan dilaksanakan melalui beberapa tahapan antara lain tahap pengembangan, validasi produk, dan revisi produk.
2. *Game* edukatif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi untuk menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (siswa) serta memiliki kemenarikan siswa untuk bermain *game* sambil belajar.
3. Budaya adalah suatu cara kehidupan manusia yang dimiliki di dalam suatu kelompok masyarakat, yang dilestarikan dari turun temurun.
4. Ras adalah ciri khas biologis manusia yang dimiliki dan bukan berdasarkan ciri yang terstruktur sosial.