

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini menjadi kunci penting dalam menghadapi tantangan di masa depan. Berbagai tantangan yang muncul antara lain berkaitan dengan peningkatan kualitas hidup, pemerataan pembangunan, dan kemampuan untuk mengembangkan sumber daya manusia (Ardianto & Rubini, 2016). Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran, menuntut guru untuk selalu meningkatkan kemampuan dalam bidang teknologi pembelajaran (Kartini et al., 2020). Dengan demikian guru harus mampu memanfaatkan teknologi yang ada untuk pembelajaran.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa (Apriliani & Radia, 2020). Dimana pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan atau informasi materi belajar agar terciptanya proses belajar pada siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran tersebut dikhususkan untuk mempersiapkan masa depan yang nantinya akan digunakan untuk hidup dalam lingkup masyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran memiliki peran yang sangat penting bagi setiap orang.

Dalam proses pembelajaran kebanyakan siswa hanya menyimak buku pelajaran atau menggunakan *powerpoint* yang digunakan oleh guru sehingga hal tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif, kurang menarik, serta memperlambat dalam memahami suatu materi (Ariyanto et al., 2019).

Penggunaan Media yang kurang menarik juga bisa menimbulkan rasa malas dan bosan pada siswa saat mengikuti pelajaran. Agar siswa tidak merasa bosan di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung maka harus menggunakan media pembelajaran yang akan menarik minat belajar siswa.

Media pembelajaran adalah suatu alat atau benda yang digunakan sebagai perantara menyalurkan isi pelajaran agar siswa mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru (Asyhari & Silvia, 2016). Berdasarkan hal tersebut, maka media sangat berperan penting di dalam proses pembelajaran, dimana media menjadi suatu wahana penyalur pesan materi pelajaran dari guru kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran tersebut maka guru dan siswa dapat menyampaikan dan menerima pelajaran dengan mudah. Selain itu, pentingnya pemanfaatan media yang dikemukakan oleh (Susanto, 2016) bahwa media membantu siswa untuk memvisualkan abstrak, merangsang kreativitas, dan memaknai konsep serta menemukan pengetahuan. Pembelajaran yang menarik juga dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam belajar seperti menggunakan permainan atau *game* (Husna et al., 2017). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam bentuk permainan adalah *game* monopoli. Permainan monopoli dipilih karena secara umum siswa telah mengetahui cara bermain, sehingga mudah dalam penggunaannya (Oktaviatna et al., 2017).

Monopoli adalah suatu permainan peluang dan keterampilan yang dimainkan dengan dadu dimana para pemain mencoba untuk membeli kotak mewakili distrik (Gazdula & Farr, 2019). Dalam permainan monopoli dadu akan digunakan secara bergiliran untuk menjalankan sebuah bidak yang mewakili

pemain. Berdasarkan hal tersebut pemain akan berlomba untuk mengumpulkan kekayaan dengan melalui satu sistem ekonomi yang melibatkan pembelian, penyewaan dan pertukaran tanah (S. Rahayu, 2016). *Game* monopoli sangat populer di seluruh dunia oleh karena itu, *game* tersebut dapat dimodifikasi sebagai media pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Peranti et al., 2019) mengenai *game* monopoli yang telah dimodifikasi menjadi permainan mofin (monopoli fisika sains), menunjukkan bahwa media permainan mofin memiliki kriteria yang baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Dalam penelitian yang telah dilakukan mengembangkan sebuah *game* monosains (monopoli sains) dengan materi zat aditif dan zat adiktif. *Game* monosains yang dikembangkan dimodifikasi dari permainan monopoli dan berisi materi serta pertanyaan-pertanyaan mengenai zat aditif dan zat adiktif. *Game* monosains tersebut yang akan dikembangkan dibuat menggunakan *software macromedia flash*, yang nantinya dapat diakses melalui computer dalam bentuk format *.exe (*windows projector*). Materi zat aditif dan zat adiktif dipilih karena menurut sebuah penelitian yang menyatakan bahwa materi zat aditif dan adiktif termasuk materi yang dianggap sulit dipahami (Puspitasari & Hidayati, 2017). Serta hal tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Melayasari et al., 2016) yang menyatakan bahwa berdasarkan hasil angket pra penelitian menghasilkan data 60% siswa SMP kelas VIII menganggap materi zat adiktif dan Psikotropika sulit karena bersifat hafalan, serta penelitian tersebut juga menyatakan bahwa 92% siswa tertarik jika pembelajaran IPA khususnya materi materi zat adiktif dan Psikotropika disajikan dalam bentuk sebuah *game* berbasis komputer yaitu *Game The Adventure of Science*. Oleh karena itu materi tersebut

dibuat *game* agar memudahkan siswa dalam belajar. Berdasarkan uraian tersebut, maka telah dilakukan penelitian mengenai “Pengembangan media pembelajaran *game* monosains pada materi zat aditif dan adiktif”.

B. Identifikasi Masalah

1. Siswa cenderung malas dan bosan di dalam kelas
2. Media yang digunakan kurang menarik

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *game* monosains pada materi zat aditif dan adiktif?
2. Bagaimana respons siswa terhadap media pembelajaran *game* monosains pada materi zat aditif dan adiktif?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *game* monosains pada materi zat aditif dan adiktif.
2. Mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran *game* monosains pada materi zat aditif dan adiktif.

E. Manfaat Penelitian

1. Memberikan bahan masukan dan pertimbangan guru untuk menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk belajar melalui sebuah *game* monosains

2. Melalui penelitian yang dilakukan, *game* monosains dapat membantu siswa untuk menjadikan pembelajaran IPA menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
3. Memberikan pengalaman bermain sambil belajar kepada siswa melalui media pembelajaran *game* monosains.

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *game* monosains dengan materi zat aditif dan zat adiktif
2. *Game* monosains dibuat menggunakan *Software Macromedia Flash 8*
3. Model pengembangan media *game* monosains yang digunakan adalah 4D

G. Definisi Istilah

1. *Game* Monopoli merupakan media permainan 2 dimensi yang memanfaatkan aplikasi (L. Damayanti, 2019).
2. Monosains merupakan suatu permainan papan (*board game*) yang mengadopsi dari permainan monopoli asli (Rosidiana et al., 2017). *Game* monosains adalah suatu permainan yang dikembangkan dari permainan monopoli yang dipadukan dengan pembelajaran sains atau materi IPA.
3. *Macromedia flash* adalah *platform* multimedia dan perangkat lunak yang digunakan untuk animasi, *game* dan aplikasi pengayaan internet yang dapat dilihat, dimainkan, dan dijalankan di *Adobe Flash Player* (Masykur et al., 2017).