

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gejala revolusi berkembang semakin pesat dan mengalami perubahan dalam berbagai aspek kehidupan pada abad 21 ini, salah satunya adalah bidang komunikasi. Perkembangan bidang komunikasi dapat dilihat dari perkembangan yang mulanya menggunakan komunikasi interpersonal menjadi komunikasi elektronik. Berkembangnya teknologi komunikasi ini memiliki manfaat dan kekurangan dalam kehidupan masyarakat. Salah satu manfaat yang dapat dilakukan yaitu semakin besarnya akses informasi yang mudah untuk dijangkau oleh siapapun.¹ Dengan adanya manfaat teknologi komunikasi dapat memberikan akses mudah untuk mencari berbagai sumber informasi dan mempermudah masyarakat dalam berkomunikasi tanpa batasan geografis. Di sisi lain, masyarakat menjadi lebih berhati-hati saat menggunakan teknologi komunikasi untuk memilih, memilah, dan mencari informasi. Teknologi komunikasi memiliki banyak manfaat untuk pendidikan. Keadaan tersebut menuntut kemampuan siswa untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan berpikir kritis untuk memecahkan masalah.² Dengan demikian, teknologi yang semakin berkembang ini dapat digunakan sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan salah satunya adalah pendidikan IPS.

¹ Wiryanta Muljono, "Technological determinism in patterns of communication and social behavior change in Indonesian society," *Asian social science* 13, no. 2 (2017).

² S Wardani, L Lindawati, dan SBW Kusuma, "The development of inquiry by using android-system-based chemistry board game to improve learning outcome and critical thinking ability," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 6, no. 2 (2017): 196–205.

Ilmu pengetahuan sosial adalah gabungan dari humaniora dan ilmu sosial untuk pendidikan sipil. IPS termasuk beberapa disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, serta disiplin ilmu yang sesuai dari humaniora, matematika, dan ilmu alam.³ IPS merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang mempelajari tentang berbagai aspek sosial, ekonomi, dan politik dalam masyarakat. IPS mencakup beberapa sub bidang seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan ilmu politik. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut istilah merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Inggris Social Studies yang telah dikembangkan di Amerika Serikat. Studi sosial dalam arti luas yaitu mempersiapkan kaum muda dengan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat.⁴ Tujuan pengenalan IPS di Indonesia adalah untuk memberikan siswa pemahaman yang lebih baik tentang masyarakat, politik, dan ekonomi, serta mempersiapkan mereka untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat yang lebih luas.

Dengan adanya tantangan dan keleluasaan terhadap pemahaman IPS, maka diperlukan adanya teknologi dalam pendidikan, terutama pada mata pelajaran IPS itu sendiri. Salah satunya yaitu pengembangan media, dimana media ini sangat signifikan terhadap pola pemahaman peserta didik terhadap materi yang ingin disampaikan oleh guru. Media menurut Gagne adalah media pembelajaran terdiri dari alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan

³ Rini Setyowati dan Wira Fimansyah, "Upaya peningkatan citra pembelajaran IPS bermakna di Indonesia," *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 3, no. 1 (2018): 14–17.

⁴ Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS untuk Sd/MI* (Garudhawaca, 2016), 3.

materi pelajaran, seperti buku, *tape recorder*, kaset, film, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media menurut Hamidjojo menjelaskan bahwa media adalah sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima dengan baik.⁵ Arief Sardiman, dkk, mengemukakan arti media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.⁶ Menurut Heinich, media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich mencontohkan media seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed material*), komputer, dan instruktur.⁷ Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media berfungsi sebagai alat perantara yang akan sangat membantu proses pembelajaran dan penyampaian isi pesan dan materi pelajaran oleh pendidik. Sebagai sumber pendidikan, media dapat didefinisikan sebagai apa pun yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media pendidikan, atau media pembelajaran, tumbuh dan berkembang seiring dengan perkembangan teknologi pembelajaran.

Media pembelajaran dibuat supaya peserta didik dapat tertarik dan tidak mudah bosan ketika pembelajaran. Salah satu media yang bisa dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi adalah media *game* berbasis multimedia. Karena banyaknya akses internet yang mudah dijangkau saat ini, menyebabkan anak-anak lebih familiar terhadap *game*. Sehingga *game* multimedia ini sangat signifikan untuk dikembangkan. *Game* merupakan salah satu pengembangan

⁵ Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran Jakarta: Raja Grafindo Persada," 2002.

⁶ Sadiman, Arief S. "dkk, Media pendidikan." Jakarta: PT Raja Grafindo Persada (1996): 6.

⁷ Robert Heinich, "Instructional media and technologies for learning," (*No Title*), 1996.

media untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Retno, kata *game* berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*intellectual playability*).⁸ *Game* memiliki kemampuan untuk memotivasi peserta didik secara aktif, menjadikannya alat yang efektif untuk melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. *Game* edukasi mengharuskan pemain menyelesaikan permasalahan yang ada.⁹ Karena *game* sangat populer dikalangan peserta didik, para pendidik percaya bahwa mereka dapat menggunakan elemen-elemen yang terkandung dalam rancangan *game* untuk menerapkannya pada kurikulum melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *game*. Menurut Hurd dan Jenuings perancangan *game* edukasi yang baik haruslah memenuhi kriteria dari *game* edukasi itu sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet diperoleh data bahwa peserta didik kurang maksimal dalam pembelajaran IPS khususnya materi keragaman budaya dibandingkan dengan materi lainnya. Sekitar 60% peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80. Pada proses pembelajaran kelas IV di MI Ma'arif NU Insan Cendekia ini masih menggunakan metode ceramah terkait materi keragaman budaya. Beliau memaparkan bahwa pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan buku cetak, hal ini membuat peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran ini. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti perlu

⁸ Retno Ayu SP. Pengertian Game, (online). 2011

⁹ Mayke S Tedjasaputra, *Bermain, mainan dan permainan* (Grasindo, 2001), 17.

mengembangkan media pembelajaran yaitu media *game* Janu Adventure pada materi keragaman budaya.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi karena berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, khususnya dalam konteks mata pelajaran IPS di kelas IV. Pemanfaatan media *game* Janu Adventure sebagai alat bantu pembelajaran diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Kondisi ideal pembelajaran pada abad ke-21 melibatkan transformasi mendalam dalam pendekatan pendidikan. Idealnya, pembelajaran diarahkan pada pengembangan keterampilan abad ke-21, termasuk kreativitas, kritis berpikir, komunikasi efektif, dan kerjasama. Teknologi menjadi alat integral dalam proses pembelajaran, memfasilitasi akses informasi yang luas dan memungkinkan pengalaman belajar yang personal dan adaptif. Dalam era digital ini, anak-anak cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan menggabungkan unsur *game* dalam proses pembelajaran IPS, penelitian ini dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam memahami konsep-konsep kompleks dalam mata pelajaran tersebut. Selain itu, pengembangan media *game* ini juga dapat membuka peluang baru dalam penggunaan teknologi sebagai sarana pendukung guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi dalam memberikan kontribusi positif terhadap dunia pendidikan melalui pemanfaatan media *game* yang

dikembangkan secara khusus untuk meningkatkan hasil belajar IPS di tingkat kelas IV.

Kelebihan media *game* ini yaitu dapat membuat peserta didik aktif berpartisipasi dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun kekurangan dari media *game* ini yaitu jika tidak diatur dengan baik, media *game* ini dapat menjadi sumber distraksi bagi peserta didik. Mereka dapat terlalu fokus pada aspek permainan daripada pada tujuan pembelajaran yang sebenarnya. Selain itu juga, penggunaan media *game* ini seringkali memerlukan akses ke perangkat dan konektivitas internet. Hal ini dapat menjadi kendala jika peserta didik tidak memiliki akses yang memadai atau jika terjadi masalah teknis.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media *game Janu Adventure* pada kelas IV di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet?
2. Bagaimana kelayakan media *game Janu Adventure* pada kelas IV di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik dalam media *game Janu Adventure* di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran baru yaitu media *game* Janu *Adventure* kelas IV di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet
2. Untuk mengetahui kelayakan media *game* Janu *Adventure* bagi peserta didik kelas IV di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan media *game* Janu *Adventure* bagi peserta didik kelas IV di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan berupa *game* "Janu *Adventure*" yang berbasis online dengan spesifikasi yang diharapkan sebagai berikut:

1. *Game* Janu *Adventure* dibuat menggunakan platform *wordwall.net*
2. Desain media dibuat menggunakan aplikasi *canva*
3. Tampilan *game* dibuat dengan menarik dan memudahkan peserta didik ketika bermain
4. *Game* dapat dikerjakan dimana saja menggunakan alat elektronik seperti pc yang tersambung dengan internet
5. *Game* berupa kuis yang mengarah pada ranah kognitif

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil pembuatan media ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam pembuatan maupun pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

2. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

3. Bagi Guru

Diharapkan dapat memudahkan guru ketika melakukan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran

4. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai masukan dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran dan diharapkan media pembelajaran ini dapat menumbuhkan minat belajar siswa

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1. Asumsi dari penelitian media pembelajaran ini adalah pengembangan media ini dirancang dengan konten yang sesuai dengan kurikulum dan tingkat pemahaman peserta didik kelas IV. Media ini mampu memotivasi peserta

didik untuk belajar serta diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang keragaman budaya.

2. Keterbatasan media ini adalah terdapat banyak aspek budaya yang kompleks dan beragam, dan sulit untuk menggambarkannya secara menyeluruh melalui media ini.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dimaksudkan untuk menghindari pengulangan penelitian yang sama. Penelitian tentang pengembangan media *game* edukasi atau *multimedia* telah banyak dilakukan baik diwujudkan dalam bentuk jurnal maupun skripsi, antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian tentang “Pengembangan *Multimedia* Game Edukasi Tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-Daerah Di Indonesia Untuk Kelas V SD.”¹⁰ Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa ketika *game* edukasi *multimedia* diterapkan, sebagian besar audien terlihat senang, tertarik untuk belajar dan dapat membantu pemahaman audien agar tidak bosan ketika pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu berisi tentang keragaman masakan khas daerah-daerah di Indonesia untuk kelas V, sedangkan penelitian yang hendak dilakukan mengembangkan media *game* *Janu Adventure* tentang keragaman budaya di Indonesia untuk kelas IV. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah sama-sama mengembangkan media *game* edukasi *multimedia*.

¹⁰ Adesetyawan Pratama Putra, Yerry Soepriyanto, dan Arafah Husna, “Pengembangan multimedia game edukasi tentang keragaman masakan khas daerah-daerah di indonesia untuk kelas v sd,” *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1, no. 4 (2018): 299–306.

2. Penelitian tentang “Pengembangan *Game* Edukasi “Si Galang” Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ips Materi Pakaian Adat Untuk Kelas IV SD.”¹¹ Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa hasil rata-rata *post-test* siswa berada diatas KKM sekolah yaitu 82,5 dari nilai KKM sekolah yaitu 75. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu dari sisi materi, penelitian ini hanya fokus pada materi pakaian adat untuk kelas IV, sedangkan materi pada penelitian yang hendak dilaksanakan adalah seluruh keragaman budaya Indonesia untuk kelas IV. Tak hanya berbeda dalam materi, nama dari *game* yang akan dikembangkan juga berbeda. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah sama-sama mengembangkan media *game* edukasi.
3. Penelitian tentang “Pengembangan Media Permainan Batara *Adventure* Berbasis Android Pada Pembelajaran IPS Materi Keragaman Suku Dan Budaya Nusantara Kelas IV Sekolah Dasar.”¹² Dalam penelitian ini menunjukkan hasil keaktifan siswa sebesar 88% sehingga siswa merasa senang dan membantu siswa dalam memahami isi materi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu nama *game* dan tujuan dari pengembangan medianya. Pada penelitian ini media *game* tersebut bernama Batara *Adventure* dan bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa, sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan media *game* bernama Janu *Adventure* dan bertujuan untuk meningkatkan hasil

¹¹ D Asri dan Yoyok Yermiandhoko, “Pengembangan Game Edukasi Si Galang Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ips Materi Pakaian Adat Untuk Kelas IV Sd,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 3 (2018): 254964.

¹² Putri Rachmadyanti, “Pengembangan Media Permainan Batara Adventure Berbasis Android Pada Pembelajaran IPS Materi Keragaman Suku Dan Budaya Nusantara Kelas IV Sekolah Dasar,” t.t.

belajar. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu mengembangkan media *game* edukasi dalam materi keragaman budaya kelas IV.

4. Penelitian tentang “Pengembangan Media *Game* Edukasi “*Kirun Mission*” Materi Keragaman Budaya Indonesia dengan Penguatan Karakter Jujur untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.”¹³ Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa media *game* edukasi *Kirun Mission* sangat praktis dan menarik dan layak untuk media pembelajaran materi keragaman budaya dengan penguatan karakter jujur untuk siswa kelas IV SD. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah nama *game* yang akan dikembangkan, dan tujuan dari dikembangkannya media *game* ini. Persamaan dari penelitian ini sama-sama mengembangkan media *game* edukasi.
5. Penelitian tentang “Penerapan *Game* Edukasi Marbel Budaya Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Budaya Di Indonesia.”¹⁴ Pada hasil penelitian terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil tes formatif siswa pada beberapa siklus. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah nama dari *game* yang akan dikembangkan.

¹³ Elcinta Fridaynia Yunna Nabela, Sri Murdiyah, dan Putri Mahanani, “Pengembangan Media Game Edukasi ‘*Kirun Mission*’ Materi Keragaman Budaya Indonesia dengan Penguatan Karakter Jujur untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 1, no. 6 (2021): 440–46.

¹⁴ Fitriani Anis Fuadah, “Penerapan Game Edukasi Marbel Budaya Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Budaya Di Indonesia,” *Berajah Journal: Jurnal Ilmiah Pembelajaran dan Pengembangan Diri* 3, no. 1 (2023): 227–38.

Persamaan penelitian ini sama-sama mengembangkan media *game* edukasi pada materi keragaman budaya.

6. Penelitian tentang “Pengembangan *Game* Ludo Untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.”¹⁵ Pada penelitian ini menunjukkan bahwa *game* ludo dapat mendukung peserta didik percaya diri dan lebih aktif dalam belajar atau menjawab soal. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah jenis *game* yang dikembangkan. Sedangkan persamaan dari kedua penelitian adalah sama-sama mengembangkan media untuk pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.
7. Penelitian tentang “Pengembangan Media Interaktif Rupatali Berbasis *Flash* Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas IV.”¹⁶ Pada penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media RUPATALI dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah dari sisi materi, pada penelitian ini hanya terfokus pada materi rumah adat. Persamaan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media *game* pada mata Pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar.

H. Definisi Istilah

Definisi istilah bertujuan untuk menegaskan pengertian atau istilah yang dijelaskan. Berdasarkan uraian tersebut, maka definisi istilah pengembangan ini adalah sebagai berikut:

¹⁵ Syifa Aulia Nissa dan Novanita Whindi Arini, “Pengembangan *Game* Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2563–70.

¹⁶ Erawati Tsuraya dan Ulhaq Zuhdi, “Pengembangan Media Interaktif Rupatali Berbasis *Flash* Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas IV,” *J. Penelit. Pendidik. Guru Sekol. Dasar* 7, no. 4 (2019): 3091–3100.

1. Media Pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran dan mengantarkan informasi serta pengetahuan kepada peserta didik secara efektif. Media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan motivasi belajar siswa melalui penggunaan berbagai jenis media.
2. Media *Game Janu Adventure* adalah sebuah media *game* edukasi yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik belajar sambil bermain. Makna “Janu” pada media *Janu Adventure* berasal dari singkatan “Ja” yang berarti jelajah, dan “Nu” yang berarti nusantara.
3. Keragaman Budaya adalah keberagaman dalam nilai-nilai, norma, tradisi, bahasa, adat istiadat, makanan, dan ekspresi seni yang ada di antara kelompok manusia di seluruh dunia. Ini mencakup perbedaan dalam cara hidup, pemikiran, dan praktik yang berkembang di berbagai masyarakat.
4. Pendidik adalah individu yang bertanggung jawab dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Mereka memiliki peran penting dalam membimbing, mengajar, dan memfasilitasi perkembangan peserta didik. Pendidik dapat berada di berbagai tingkatan pendidikan, mulai dari pendidik di tingkat prasekolah hingga pendidik di perguruan tinggi.
5. Peserta Didik merupakan kelompok orang yang memerlukan bimbingan untuk memperoleh pengetahuan baru atau peserta didik adalah orang yang belum cukup dewasa dengan banyak potensi untuk dikembangkan. Peserta didik adalah individu yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan, dan mereka membutuhkan bimbingan untuk mencapai puncaknya.

6. Hasil Belajar merupakan sikap yang di dapatkan oleh peserta didik sesudah melakukan aktivitas belajar. Hasil belajar bisa kita lihat melalui sikap, keterampilan serta pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran.