

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi terus meningkat seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia. Teknologi dan informasi yang telah mengglobal mampu mencakupi segala aspek yang ada dalam kehidupan. Dalam aspek pendidikan, teknologi dan informasi memiliki banyak peranan. Perkembangan teknologi dan informasi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran karena memberikan peluang bagi guru di sekolah untuk mengembangkan sumber belajar.

Sumber belajar ikut membantu guru untuk memberikan informasi bagi peserta didik. Berbagai jenis sumber yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi peserta didik. Pemilihan sumber belajar yang tepat dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Semakin peserta didik tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, maka akan semakin cepat peserta didik menyerap materi yang diberikan oleh guru. Guru tidak lagi menjadi pusat perhatian peserta didik, sehingga perlu digunakan media pembelajaran alternatif untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap pelajaran.

Adanya kurang tertariknya peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran juga disebabkan oleh guru yang kurang bervariasi media saat penyampaian materi. Sehingga membuat para peserta didik bosan dan kurang memperhatikan guru saat menerangkan materi. Kurangnya rasa ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan sub tema Keberagaman Kebudayaan juga berpengaruh pada minat belajar peserta didik rendah.

Rendahnya minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran terkadang menurunkan hasil belajar. Salah satu yang menjadi penyebab rendahnya minat belajar peserta didik adalah kurang berkembangnya sumber belajar PKn oleh guru. Dalam kenyataannya, guru cenderung menggunakan metode ceramah. Dalam pembelajaran PKn dengan tema keberagaman kebudayaan harusnya guru lebih bervariasi lagi dalam memberikan informasi kepada peserta didik agar lebih memahami materi.

Informasi tentang kebudayaan sudah diberikan kepada peserta didik dalam rangka pelestarian kebudayaan daerah. Upaya-upaya yang dilakukan yaitu; penggunaan media massa untuk sebagai penyampaian informasi. Upaya pelestarian keberagaman kebudayaan daerah dalam bentuk *game* (*game* edukasi) sebagai media pembelajaran merupakan alternatif diharapkan efektif untuk diterapkan. Penggunaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran untuk pengenalan kebudayaan daerah di rasa sudah cocok, karena dapat memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang.

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan kalah. Salah satu kelebihan *game* yaitu menghibur. Permainan menjadi media pembelajaran yang menarik sebab di dalamnya terdapat unsur kompetisi untuk menentukan siapa yang menang dan kalah.

Kenyataan tersebut ternyata juga terjadi di SMP Negeri 1 Sambirejo. Berdasarkan observasi yang dilakukan, pembelajaran PKn dengan tema keberagaman kebudayaan masih berpusat pada guru, karena guru hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi pembelajaran. Hal ini dapat dilihat saat peserta didik kelas VII menerima materi pembelajaran. Guru menjelaskan dan peserta didik mendengarkan.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan diatas, penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan atau *research and development* dengan judul “**Pengembangan Game Edukasi pada Pembelajaran**

Pendidikan Kewarganegaraan untuk Kelas VII SMP,”. Perancangan *game* edukasi diharapkan bisa digunakan untuk dalam proses pelestarian dan pengenalan keberagaman kebudayaan daerah kepada peserta didik agar bisa menjaga kelestarian budaya yang sudah ada.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperoleh identifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Upaya pelestarian keberagaman budaya yang ada di Indonesia agar tidak melupakan budaya sendiri.
2. Diperlukan alternatif lain untuk tetap bisa belajar tentang keberagaman budaya Indonesia.
3. Pemanfaatan aplikasi *game* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar dari peserta didik. Khususnya pada keberagaman kebudayaan Indonesia.

C. Pembatasan Masalah

Agar aplikasi dapat terfokus, maka penulis membuat beberapa batasan masalah pada penelitian ini, berikut batasan masalah tersebut:

- a. Pengembangan konten aplikasi *game* edukasi tidak mencakup semua kebudayaan di Indonesia khususnya pulau Jawa, pulau Sumatera, dan pulau Kalimantan.
- b. Kelayakan aplikasi *game* edukasi untuk pengenalan keberagaman kebudayaan di Indonesia.
- c. Alternatif pengenalan dan pelestarian keberagaman kebudayaan di Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Fokus dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mewujudkan penggunaan Teknologi Informasi terhadap kemudahan tenaga pendidik untuk mengenalkan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas VII SMP,” selanjutnya dirinci menjadi sub fokus sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perancangan *game* edukasi pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas VII SMP?
2. Deskripsi kelayakan pada media pembelajaran *game* edukasi Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas VII SMP?

E. Tujuan Masalah

- a. Merancang *game* edukasi pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas VII SMP.
- b. Mengetahui kelayakan pada media pembelajaran *game* edukasi Pendidikan Kewarganegaraan kelas VII SMP.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a. Secara teoritis manfaat penelitian ini dapat membantu tenaga pendidik dalam penyampaian informasi tentang keberagaman kebudayaan daerah di Indonesia.
 - b. Menambah pengetahuan peserta didik mengenai keberagaman kebudayaan di Indonesia
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi guru
 1. Sebagai pedoman/acuan tenaga pendidik untuk lebih kreatif dalam memberikan informasi kepada peserta didik khususnya dalam keberagaman kebudayaan yang ada di Indonesia.

2. Sebagai rujukan bagi *stakeholders* pendidikan dalam pengambilan keputusan yang terkait dalam pengenalan keberagaman kebudayaan di Indonesia.
 3. Sebagai bahan pertimbangan media belajar dan pengenalan keberagaman kebudayaan Indonesia yang sudah mulai tergeser dengan kebudayaan luar.
- b. Bagi peserta didik
1. Sebagai sumber belajar dan sumber referensi dalam memahami materi pembelajaran.
 2. Sebagai upaya pelestarian dan informasi untuk peserta didik dan menambah wawasan khususnya dalam keberagaman kebudayaan yang ada di Indonesia.
- c. Bagi peneliti
- Sebagai referensi berkelanjutan terhadap penelitian tentang upaya pengenalan keberagaman kebudayaan Indonesia.