

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan modal utama yang dilakukan untuk menuju kemajuan sebuah negara agar dapat mengembangkan potensi dari diri siswa untuk memiliki pengetahuan, kecakapan dan keterampilan yang diperlukan dalam menunjang di kehidupan bermasyarakat. Seperti yang tertera pada UU no.20 Tahun 2003 pasal 37 yang menjelaskan tentang kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat : pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan, dan muatan lokal.

Dalam mata pelajaran IPS sekolah dasar terdapat materi “Pengenalan Rumah dan Pakaian Tradisional”, materi itu diberikan karena budaya bangsa Indonesia sangat beranekaragam tak terkecuali rumah dan pakaian adat. Setiap daerah memiliki ciri khas dan keunikannya tersendiri, tiap warga negara memiliki kewajiban untuk menjaga dan melestarikan budaya, yang berarti turut menjaga identitas bangsa Indonesia (Suneki Sri, 2012). Pelestarian budaya akan menumbuhkan sikap toleransi dan tenggang rasa, menimbulkan rasa kasih sayang kepada sesama, menciptakan rasa peduli, serta menciptakan rasa persatuan dan kesatuan. Akan tetapi bila tidak dilestarikan, maka tidak diherankan lagi generasi yang akan datang tidak dapat melihat bagaimana indahnya budaya Indonesia (Falah, Nasrudin, Jayanti, & Utami, 2014).

Tidak terkecuali dengan SD Muhammadiyah 16 Surakarta yang menggunakan pembelajaran IPS sebagai sarana memperkenalkan budaya, yang berupa materi pengenalan Rumah dan Pakaian adat Indonesia. Akan tetapi belum maksimalnya materi yang disampaikan menjadikan permasalahan yang baru. Media dalam pemberian materi dirasa sebagai sebab belum maksimalnya pembelajaran yang disampaikan kepada siswa.

Guru pembelajaran masih menggunakan cara tradisional dalam penyampaian materi, metode ceramah dan menggunakan poster masih digunakan untuk penggambaran materi rumah dan pakaian adat Indonesia. Hal tersebut menjadikan siswa cenderung kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung karena berpusat pada guru.

Dengan media pembelajaran interaktif diharapkan siswa dapat turut aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Menurut Muhson, (2010) media adalah apa saja yang berbebtuk *software* dan *hardware* yang dapat dan bisa menyalurkan informasi dengan baik dari sumber kepada penerima informasi. Arief S. Sadiman, Raharjo, dkk, (2011) menjelaskan pengertian media adalah suatu wadah atau tempat yang digunakan untuk memberikan pesan agar penerima pesan lebih mudah untuk memahami atau mengerti pesan dan materi yang disampaikan. Atau dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk mengirimkan informasi/materi yang akan disampaikan oleh guru pembelajaran kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di SD Muhammadiyah 16 surakarta, sebagian besar siswa telah memiliki *smartphone* dengan berbagai *merek* dan jenis yang beranearagam. Akan tetapi pemanfaatan *smartphone* masih sebatas media hiburan berupa game *online* yang masih belum memuat materi pembelajaran. Oleh karena itu penulis ingin mengembangkan menjadi game edukasi berbasis *android* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi rumah dan pakaian adat Indonesia. Dengan harapan siswa dapat bermain dan belajar menggunakan aplikasi game edukasi, guru mata pembelajaran mendapatkan kemudahan dan dapat menjadi media pembelajaran yang baru dan diminati oleh siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terjadi sebagai berikut:

1. Kurang bervariasinya media pembelajaran yang diberikan oleh guru pengajar.

2. Kurangnya motivasi siswa dalam mempelajari tentang rumah dan pakaian adat daerah.
3. Media pembelajaran yang kurang mengajak siswa untuk berkontribusi aktif di dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini diberikan pembatasan masalah agar penelitian dapat terstruktur, fokus pada tujuan dan terarah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini ialah :

1. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan atau mengembangkan media pembelajaran berbasis Game Edukasi pada pengenalan rumah dan pakaian adat Indonesia.
2. Untuk materi yang diberikan satu daerah menjadi perwakilan setiap pulau di Indonesia.
3. *Software* yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah *Construct 2*. Yang akan dikonversikan menjadi aplikasi berbasis *Android* dengan menggunakan website *phonegab.com*.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara membangkitkan semangat siswa untuk turut aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas ?
2. Bagaimana mengembangkan aplikasi Game Edukasi pada materi rumah dan pakaian adat Indonesia ?
3. Bagaimana kelayakan apabila aplikasi Game Edukasi diterapkan pada pembelajaran IPS kelas IV SD Muhammadiyah 16 Surakarta ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Memberikan media pembelajaran yang baru untuk siswa secara menyenangkan.
- b. Mengembangkan aplikasi agar dapat digunakan siswa di platform *Android*.

- c. Menguji kelayakan aplikasi game edukasi pembelajaran pengenalan rumah dan pakaian adat Indonesia.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari adanya penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi penggunaan media pembelajaran interaktif.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian yang akan mendatang dalam mengembangkan media pembelajaran yang sejenis.
- c. Sebagai referensi untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Dapat menjadi masukan kepada guru mata pembelajaran dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar, agar memberikan media yang baru untuk membangkitkan semangat dan motivasi kepada siswa.

b. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman baru dalam menggunakan media pembelajaran yang berbasis Game Edukasi yang diharapkan untuk siswa tetap bermain tetapi mengandung unsur pendidikan dengan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Sebagai upaya peningkatan dan pengembangan kurikulum yang ada di sekolah, serta peningkatan mutu, kualitas, dan perbaikan pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Dapat menerapkan secara langsung gagasan untuk meningkatkan serta memberikan kontribusi untuk peningkatan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia.