

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi kebutuhan yang harus diperoleh pada setiap manusia dan bersifat mutlak. Dengan adanya pendidikan diharapkan bisa merubah dan meningkatkan potensi yang dimiliki setiap manusia serta dapat melangkah ke jenjang yang lebih baik yang menjadikan sumber daya manusia menjadi lebih berpotensi bagi masyarakat dan negara. Hal ini sudah diterangkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang berisikan tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi : “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan berproses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya supaya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.”¹

Pendidikan menurut Kasmawati yaitu salah satu faktor penting dalam menjalani hidup bermasyarakat. Sebab apabila tidak adanya pendidikan, manusia akan kesulitan dalam mengubah strata sosial dalam kehidupannya supaya menjadi lebih baik lagi.² Saat ini pendidikan di setiap sekolah sebagian besar masih berpusat pada guru yang artinya guru menjadi pusat perhatian, maka dari itu pendekatan tersebut menjadikan siswa hanya akan mendengarkan dan menghafal materi yang telah disampaikan oleh gurunya. Hasilnya siswa akan cenderung kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang menjadikan minat belajar siswa menjadi

¹ Lukman Hakim, “Pemerataan Akses Pendidikan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional” 2, no. 1 (2016): hal.57.

² Nur Isroatul Khusna and Arif Rahman Alwan, “Pengembangan Video Pembelajaran Powtoon Dalam Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pengetahuan Pada Siswa Kelas Viii Smpn 2 Kademangan,” n.d., hal. 13.

berkurang.³ Hal ini juga sesuai dengan pada pembelajaran IPS yang mana dalam proses pembelajarannya lebih cenderung berpusat pada guru yang pada penyampaian materinya menggunakan metode ceramah dan mengarah pada hafalan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang ada pada jenjang pendidikan pada tingkat SD, SMP, dan SMA. Materi IPS dirancang secara terpadu yang mengabungkan dari berbagai disiplin ilmu yang meliputi sosiologi, sejarah, geografi, antropologi dan ekonomi.⁴ Pada penerapannya pembelajaran IPS dilakukan secara terpadu dengan membutuhkan ketrampilan dari seorang guru IPS dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dan tepat yang digunakan pada proses pembelajaran.⁵ Oleh karena itu dalam mencapai proses pembelajaran yang efektif bukan hanya berpatok pada metode yang digunakan melainkan juga melihat dari sarana yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materinya.

Pada isi materi IPS kelas 8 SMP terdapat materi yakni tentang sejarah masuknya bangsa barat di Nusantara. Berkaitan dengan itu, dalam penyampaian materinya selain berpatok pada buku sebagai acuannya, guru nantinya juga akan sedikit menjelaskan dengan menceritakan sedikit bagaimana proses masuknya bangsa barat di Nusantara. Hal ini yang menjadikan siswa menjadi mudah jenuh ketika mengikuti proses pembelajaran dan ketercapaian dalam proses pembelajaran akan sulit tercapai.

³ Immawati Nur Aisyah Rivai and Taat Wulandari, "Perbedaan metode debat dan ceramah terhadap penguasaan konsep IPS ditinjau dari berpikir kritis siswa," *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 5, no. 1 (November 15, 2018): hal. 3, <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v5i1.11181>.

⁴ Lina Yuli Astutik and Dita Hendriani, "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Dalam Pembelajaran IPS Subtema Kedatangan Bangsa Barat Ke Indonesia Di Kelas VIII MTsN 1 Ngawi" 6, no. 2 (2023): hal. 20.

⁵ Prihma Sinta Utami and Abdul Gafur, "Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ips Di Smp Negeri Di Kota Yogyakarta," *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 2, no. 1 (March 31, 2015): hal. 98, <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i1.4622>.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat ditentukan oleh dua komponen yakni media pembelajaran dan metode pembelajaran, kedua komponen ini saling bersangkutan satu sama lain. Pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan. Fungsi dari media sendiri yakni sebagai rangsangan bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.⁶ Maka dari itu perkembangan teknologi pada saat ini dapat dimanfaatkan sebagai media yang efektif disesuaikan dengan kebutuhan siswanya.

Pengukuran dalam pendidikan terdapat berbagai aspek yakni kognitif, afektif dan psikomotor. Aspek kognitif lebih menekankan ke dalam teori, aspek afektif menekankan ke dalam praktek, dan psikomotor yang menekankan aspek kedua aspek tersebut. Ranah dari kognitif mencakup kegiatan mental atau otak seperti halnya berfikir, menghafal, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, dan mengevaluasi. Menurut Taksonomi Bloom, yang mengatakan bahwa segala upaya yang dilakukan untuk mengukur kemampuan otak termasuk ke dalam ranah kognitif.⁷

Menurut Jembari yang mengatakan bahwa perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) membawa keterkaitan pada setiap generasi dalam berbagai bidang pengetahuan, sehingga generasi tersebut akan menerima pendidikan yang disesuaikan dengan perkembangan IPTEK. Hal ini juga sangat berkaitan dengan teori yang mengatakan bahwa media pembelajaran harus memiliki kualitas yang baik dan dapat memotivasi dengan harapan tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan.⁸ Kemajuan IPTEK sangat mempengaruhi dalam

⁶ Abd Ghofur, "Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ips," *EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 2 (June 2, 2020): hal. 145, <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1985>.

⁷ IIN_NURBUDIYANI, "Pelaksanaan Pengukuran Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iii Sd Muhammadiyah Palangkaraya," 2013, hal. 98.

⁸ R Juniarti, M Idris, and D B Irawan, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis POWTOON Pada Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar" 7, no. 1 (2023).

bidang pendidikan terutama dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dengan memanfaatkan IPTEK sangat diperlukan, karena dapat mempercepat siswa untuk mendapatkan pemahaman dan informasi sehingga dalam hal ini siswa ataupun guru akan mengalami kemajuan dalam kegiatan pembelajaran.⁹

Perkembangan IPTEK yang sangat pesat juga dapat dimanfaatkan untuk membantu dalam proses pembelajaran, hal ini dapat kita lihat di beberapa sekolah yang sudah menggunakan android dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang inovatif dan efektif dengan memanfaatkan teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Sakat pembelajaran yang menggunakan media teknologi dapat memberikan pengaruh yang besar dan signifikan terhadap proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan perangkat android yang sekarang ini tidak dapat dipisahkan dari para peserta didik. Fungsi dari android selain untuk berkomunikasi, juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh pesertadidik.¹⁰

Media dalam proses pembelajaran dianggap sebagai alat bantu dalam mengajar bagi seorang guru. Alat bantu yang digunakan sebagai alat bantu visual seperti misalnya gambar, objek, model yang digunakan sebagai contohnya. Akan tetapi dari contoh tersebut kurang memperhatikan desain sehingga dapat dianggap kurang menarik bagi seorang siswa.¹¹ Dengan memperhatikan aspek desain maka penggunaan aplikasi belajar yang menarik dapat menjadikan solusi untuk membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan menarik.

⁹ Khusna and Alwan, "Pengembangan Video Pembelajaran Powtoon Dalam Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pengetahuan Pada Siswa Kelas Viii Smpn 2 Kademangan."

¹⁰ Isma Ramadhani Lubis and Jaslin Ikhsan, "Penge,bangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motovasi Belajar dan Prestasi Kognotof Peserta Didik SMA," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 1, no. 2 (October 6, 2015): 191, <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7504>.

¹¹ Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," 2019.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tentunya dapat membuat suasana pembelajaran dalam kelas menjadi lebih efektif dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis android. Dengan adanya media aplikasi berbasis android yang dikemas sedemikian rupa oleh seorang guru supaya dapat memberikan kesan dan peseta didik akan lebih memahami terkait materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan aplikasi berbasis android ini juga harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, karakteristik, tujuan dan perkembangan belajar dari siswa.¹²

Media pembelajaran berbasis aplikasi android ini nantinya akan berisikan game edukasi, yang mana media game ini dapat menjadikan suasana pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta tentunya menjadi inovasi baru dalam media pendidikan. Game edukasi merupakan media yang digunakan untuk merangsang daya pikir, meningkatkan konsentrasi, serta memecahkan suatu masalah. Sistem operasi yang digunakan yakni *Android* hal ini dikarenakan penggunaannya tergolong lebih besar dibandingkan dengan sistem operasi yang lainnya. Pertumbuhan penggunaan *smatrpone* di kota naik dari 8% pada tahun 2011 menjadi 22% pada tahun 2012, dan di pedesaan penggunaan naik dari 5% menjadi 21%. Hal ini akan terus bertambah seiring berkambangnya waktu dan kemajuan teknologi. *Android* merupakan sistem operasi *open source* yang artinya gratis dan bebas digunakan oleh para pengembang aplikasi. Dengan ini sangat menguntungkan bagi para pengembang aplikasi *Android*.¹³

¹² Fatmawati Fatmawati, Yusrizal Yusrizal, and Ainul Marhamah Hasibuan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa," *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED* 11, no. 2 (October 31, 2021): 134, <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v11i2.28862>.

¹³ Ditto Rahmawan Putra and Mahendra Adhi Nugroho, "Pengembangan Game Edikatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 14, no. 1 (October 24, 2016), <https://doi.org/10.21831/jpai.v14i1.11364>.

Berdasarkan observasi peneliti di SMP Negeri 3 Srengat dalam penyampaian materi pada pelajaran IPS kelas 8 guru masih menggunakan media ceramah dan kurangnya fasilitas serta inovasi media yang digunakan, yang mana ketika penyampaiannya akan banyak menggunakan cerita. Hasilnya siswa akan cenderung bosan, mudah mengantuk, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran yang mengakibatkan turunnya kualitas belajar. Selain itu dengan adanya fasilitas media yang disediakan oleh pihak sekolah yakni adanya wifi yang tersedia di setiap kelas yang dapat diakses oleh siswa hal ini sangat membantu ketika membutuhkan internet ketika proses pembelajaran berlangsung.

Dari uraian di atas dapat digunakan sebagai landasan untuk membuat media pembelajaran aplikasi android berbasis game edukasi *Puzzle* pada pelajaran IPS kelas 8 materi sejarah dengan tema sejarah masuknya bangsa barat di Nusantara, dimana nanti dalam media aplikasi berbasis android tersebut akan berisikan materi, gambar, dan soal yang nantinya akan dikemas dalam bentuk game edukasi *Puzzle* yang akan membuat siswa akan lebih tertarik juga dapat menjadikan siswa akan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan juga sangat memungkinkan untuk menaikkan pemahaman kognitif siswa. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Aplikasi Game Edukasi (*Puzzle*) Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas 8 pada Materi Sejarah SMP Negeri 3 Srengat Blitar”**

B. Batasan Masalah

Penelitian ini terdapat batasan masalah yang mana peneliti membatasi penelitiannya yang hanya berfokus pada yaitu :

1. Ruang lingkup penelitian ini yakni pengembangan media ajar IPS

2. Pengembangan media pembelajaran IPS hanya akan menggunakan aplikasi game edukasi *Puzzle*.
3. Pokok bahasan dalam materi pelajaran IPS Kelas 8 dengan tema “Sejarah”.
4. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 3 Srengat Blitar.
5. Hasil belajar yang diteliti hanya pada ranah kognitif yakni C1-C4.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pertanyaan yang mencari jawaban melalui pengumpulan data dan penelitian, serta dapat diselidiki berdasarkan tingkat penjelasannya. Adapun rumusan masalah dalam proposal penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan aplikasi pembelajaran game edukasi (*Puzzle*) berbasis android dalam mata pelajaran IPS pada materi sejarah masuknya bangsa barat di Nusantara pada siswa kelas 8 SMP Negeri 3 Srengat tahun ajar 2023/2024 ?
2. Bagaimana tingkat kevalidan, kelayakan, dan keefektifan dari pengembangan media pembelajaran aplikasi game edukasi (*Puzzle*) berbasis android dalam mata pelajaran IPS pada materi sejarah masuknya bangsa barat di Nusantara pada siswa kelas 8 SMP Negeri 3 Srengat tahun ajar 2023/2024 ?
3. Bagaimana pengaruh aplikasi pembelajaran aplikasi game edukasi (*Puzzle*) berbasis android untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa dalam mata pelajaran IPS pada materi sejarah masuknya bangsa barat di Nusantara pada siswa kelas 8 SMP Negeri 3 Srengat tahun ajar 2023/2024 ?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis android dalam mata pelajaran IPS pada materi sejarah masuknya bangsa barat di Nusantara pada siswa kelas 8 SMP Negeri 3 Srengat.
- b. Untuk mengetahui tingkat kevalidan, kelayakan, dan keefektifan dari media pembelajaran berbasis android dalam mata pelajaran IPS pada materi sejarah masuknya bangsa barat di Nusantara pada siswa kelas 8 SMP Negeri 3 Srengat.
- c. Untuk mengetahui pengaruh aplikasi belajar berbasis android untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa dalam pelajaran IPS pada materi sejarah masuknya bangsa barat di Nusantara pada siswa kelas 8 SMP Negeri 3 Srengat.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan adanya manfaat tidak hanya bagi peneliti namun juga untuk pihak lain, sebagai berikut :

- a. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber informasi dan pengetahuan dan diharapkan dapat memberikan manfaat untuk melengkapi kajian keilmuan pendidikan

- b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Pembaca

Manfaat penelitian bagi pembaca yaitu :

1. Peneliti menghasilkan pengetahuan dan temuan baru yang dapat diakses serta dipelajari oleh pembaca.
2. Melalui hasil penelitian, pembaca dapat memperluas pemahaman mereka tentang topik dan masalah yang dipelajari

2) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya terutama pada bidang yang sama.

3) Bagi Sekolah

Manfaat penelitian bagi sekolah yaitu :

1. Penelitian membantu sekolah dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan media aplikasi pembelajaran yang efektif.
2. Penelitian memberikan landasan untuk inovasi dalam pendidikan
3. Penelitian menyediakan informasi baru yang dapat membantu guru dalam meningkatkan pengetahuan dan kompetensi mereka.

4) Bagi Siswa

Manfaat penelitian bagi siswa sebagai berikut :

1. Mengenalkan aplikasi pembelajaran berbasis game edukasi kepada siswa
2. Dengan aplikasi pembelajaran berbasis game edukasi siswa dapat termotivasi untuk belajar
3. Dengan aplikasi pembelajaran ini siswa siswa dapat belajar sejarah terkait masuknya bangsa barat di Nusantara dengan mudah kapanpun dan dimanapun.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk disini menjelaskan sedikit terkait media yang telah dikembangkan sebagai berikut :

a. Nama produk

Nama produk aplikasi yang telah dikembangkan oleh peneliti yakni “*PUZZLE*”

b. Cara akses

Cara mengakses aplikasi ini yang mana aplikasi ini menggunakan platform dokumen yang mana apabila ingin mengakses aplikasi ini harus memiliki dokumen tersebut yang kemudian bisa download aplikasi sesuai dengan ketentuan.

c. Deskripsi produk

Produk aplikasi ini merupakan gabungan dari game dan terdapat fitur game *Puzzle*, materi, soal, serta kita dapat melihat hasil nilai dari soal yang telah kita kerjakan. Aplikasi ini menggunakan bahasa Indonesia dan aplikasi ini didukung dan hanya bisa diakses melalui Hand Phone berbasis android saja.

d. Modul aplikasi

Bagian awal produk terdapat dasborad dengan beberapa menu didalamnya yakni :

- 1) Menu *PUZZLE*, pada menu ini nanti akan tersedia beberapa gambar yang nantinya gambar tersebut akan terpecah dan pengakses bisa menata kembali sesuai dengan ketentuan. Setelah *puzzle* terselesaikan maka akan keluar materi sesuai dengan gambar tadi dan pengakses bisa membaca dan membaca materi yang ada didalamnya.

- 2) Menu Quiz, pada menu ini terdapat soal sebanyak 15 soal yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai.
- 3) Menu Informasi, pada menu ini terdapat informasi berkaitan dengan tata cara pengoperasian dari aplikasi ini.
- 4) Menu Hasil perolehan nilai, pada menu ini pengakses bisa melihat hasil nilai dari soal quiz yang telah dikerjakan.

G. Definisi Operasional

Adapun pada penelitian ini terdapat beberapa istilah yang perlu dijelaskan supaya tidak ada kesalahan dalam penafsirannya. Adapun beberapa definisi operasional sebagai berikut :

1. Pendidikan

Penendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara terencana yang berkaitan dengan pengalaman belajar dengan tujuan mengembangkan potensi akademik dan non akademik atau potensi jasmasmani dan rohani yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik untuk melaksanakan tugasnya secara mandiri.

2. Kognitif

Merupakan salah satu ranah hasil pembelajaran yang mana cangkupan dari ranah kognitif ini berkaitan dengan pemahaman, pengetahuan, penerapan, analisis, evaluasi, yang mana dengan demikian maka ranah kognitif adalah suatu kemampuan yang didasarkan pada akal.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan fasilitas yang digunakan dalam menyampaikan pesan yang tujuannya untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan

tersampaikan dengan baik dan menjadikan siswa turut berkontribusi dalam proses pembelajaran.

4. Aplikasi Pembelajaran

Aplikasi pembelajaran merupakan program yang memiliki fungsi sebagai alat, bahan atau teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan supaya proses pembelajaran serta interaksi, komunikasi, dan edukasi anatar guru dan siswa dapat berlangsung secara efisien.

5. Game Edukasi

Game berasal dari bahasa inggggris yang memiliki arti permainan, sedangkan menurut istilah edukasi merupakan suatu kegiatan yang bersifat mendidik, membina, memberikan latihan, dan pengajaran. Game edukasi didefinisikan sebagai permainan yang memiliki unsur mendidik yang dapat memberikan rangsangan atau respon positif dari siswa.

6. Android

Android adalah suatu sistem yang terdapat pada *Hand Phone* atau yang lainnya digunakan untuk mengelola perangkat keras yang mana juga digunakan sebagai sarana untuk membuat, menjalankan, dan mengembangkan suatu aplikasi.