

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi salah satu aspek penunjang untuk mensejahterakan dalam kehidupan yang sangat penting peranannya pada usaha membina dan membentuk insan yang berkualitas baik. Pendidikan juga bisa untuk meningkatkan potensi yang dimiliki oleh setiap manusia. Hal tersebut disebabkan karena pendidikan menjadi hal paling utama untuk peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia yang berkompeten, bermartabat serta mampu meningkatkan potensi[1]. Perkembangan teknologi saat ini dapat membantu dalam proses belajar mengajar bisa tetap dilaksanakan dengan baik[2].

Salah satu persoalan yang dihadapi pada dunia pendidikan saat ini yaitu sebagian guru belum bisa memanfaatkan media pembelajaran yang menyenangkan untuk para peserta didik agar tertarik dalam proses pembelajaran, sehingga keinginan untuk belajar peserta didik menjadi rendah terhadap proses pembelajaran[3].

Tantangan bagi guru untuk tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan aktif[4]. Sedangkan pada masa sekarang sistem pengajaran terkesan lebih monoton sehingga dapat membuat siswa kurang mengerti dalam memahami suatu materi pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran seorang guru diharapkan agar bisa mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tambahan yang tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya untuk bekal di masa yang akan datang dalam perkembangan zaman[5]

Sejarah tidak akan pernah kembali terulang, begitu juga dengan peninggalannya. Hal-hal yang terjadi di masa lalu akan menjadi kenangan yang dapat dikenang. Salah satu cara mengenang masa lalu adalah dengan cara tetap

menjaga dan melestarikan peninggalan yang masih tersisa[6]. Pandangan kurang baik terhadap pembelajaran sejarah sering muncul sebagai reaksi dari realita kondisi pembelajaran sejarah yang dihadapi siswa[7]. Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional atau kuno, media pembelajaran yang digunakan itu pun masih terbatas pada peta, gambar ataupun *power point* sederhana. Media tersebut kurang memacu semangat siswa untuk belajar sejarah sehingga menyebabkan siswa merasa tidak termotivasi dalam belajar sejarah dan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. ketepatan penggunaan metode pembelajaran ditujukan untuk mengukur sejauh mana keberhasilan proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa[8].

Melihat permasalahan di atas agar siswa dapat termotivasi dan berpartisipasi aktif dalam belajar, dapat menerapkan metode pembelajaran dengan penggunaan teknologi Multimedia, salah satunya *game* edukasi. *Game* edukasi ini dapat membuat siswa lebih bebas dalam belajar dan meningkatkan jiwa kompetisi dalam belajar. *Game* edukasi memiliki komponen hiburan yang dapat membantu siswa untuk mempelajari materi dengan lebih menyenangkan, terlepas dari suka atau tidak sukanya siswa terhadap materi pelajaran tersebut[9].

Game edukasi mata pelajaran sejarah dibangun dengan menggunakan metode ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*), yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran sejarah[10]. Pengembangan media pembelajaran sejarah ini menggunakan *Adobe Flash*. Maka pada penelitian ini dilakukan perancangan media pembelajaran interaktif berbentuk game 2D “GAME SEJARAH INDONESIA BERBASIS *FLASH*”. *Game* edukasi yang telah dibangun diuji dengan metode pengujian *Black box*.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pembaruan dalam media pembelajaran.
2. Perlu adanya dibuat sebuah Media pembelajaran yang bertujuan

untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Pada pertanyaan penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membangun media pembelajaran game edukasi mata pelajaran sejarah menggunakan metode *ADDIE*
2. Bagaimana hasil evaluasi fungsionalitas terhadap game edukasi yang dibangun

1.4. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa Batasan masalah yang telah di buat di antaranya sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan game edukasi ini menggunakan *software Adobe Animate*.
2. *Game* edukasi ini berkaitan dengan sejarah kemerdekaan Indonesia.
3. Ditunjukkan untuk kelas X SMA Negeri 1 Bantarbolang.
4. Materi yang ditampilkan hanya kelas X semester 1.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun *game* edukasi mata pelajaran sejarah dengan metode *ADDIE*
2. Mengetahui hasil evaluasi fungsionalitas terhadap game edukasi yang dibangun

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat untuk peneliti

Manfaat untuk peneliti dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dijadikan sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan dalam hal penelitian
2. Diharapkan penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya

1.6.2 Manfaat untuk pengguna

Manfaat pengguna dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siswa bisa dapat melakukan proses pembelajaran dengan metode yang baru yaitu dengan menggunakan *game* edukasi
2. Untuk guru diharapkan penelitian ini bisa menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis *game* .