

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi dan informasi dalam era Revolusi Industri 4.0 terus mengalami pertumbuhan yang cepat dari hari ke hari. Berbicara tentang teknologi, Arsyad (2021:1) Mengatakan bahwa teknologi telah mengakar dalam kehidupan manusia, memenuhi banyak kebutuhan manusia. Era Revolusi Industri 4.0, yang dikenal sebagai 4IR (*Fourth Industrial Revolution*), Teknologi informasi dan komunikasi telah merubah cara kita belajar, bekerja, dan berinteraksi sosial. Oleh karena itu, sangat penting untuk melatih peserta didik dalam berkolaborasi, berinovasi, dan menggunakan teknologi dalam menyelesaikan masalah yang kompleks. Mereka harus diajarkan cara berkomunikasi, berbagi informasi, dan bekerja dengan efisiensi. Semua hal ini akan menjadi landasan yang kuat untuk adaptasi dan inovasi peserta didik menghadapi tantangan masa depan. Selain itu, informasi terbaru menunjukkan bahwa peserta didik modern lebih suka menggunakan teknologi dalam pembelajaran, merasa lebih interaktif, dan menemukan *transfer* pengetahuan yang lebih mudah dan efektif melalui bantuan teknologi. Pentingnya teknologi ini khususnya relevan dalam konteks pendidikan, di mana adaptasi dan inovasi menjadi kunci untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan masa depan.

Dalam konteks pendidikan, penggunaan media pembelajaran yang tepat memanfaatkan kemajuan teknologi ini menjadi penting karena media pembelajaran yang tepat sangat membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran, dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi membantu komunikasi baik bagi komunikator dan bagi penerima. Ada beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yang harus dipertimbangkan oleh guru diantaranya yaitu, melihat tujuan penggunaan, sasaran pengguna media (untuk siapa), mempertimbangkan kelebihan dan kelemahan pada media yang akan digunakan, mempertimbangkan waktu yang sesuai,

mempertimbangkan biaya yang tersedia, serta terakhir yaitu melihat ketersediaan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu, dalam memilih media pembelajaran guru tidak boleh asal memilih (Wulandari, et al. 2023: 3928-3936).

Perubahan dalam teknologi tidak hanya mempengaruhi cara kita mengajar, tetapi juga cara peserta didik belajar. Peserta didik cenderung lebih terbiasa dengan perangkat digital dan internet daripada dengan buku pelajaran. Syarifuddin & Utari (2022: 67) menyatakan bahwa mendorong pendidik untuk memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif, efektif, dan efisien. Berbagai program dan sumber belajar berbasis TIK, seperti *e-learning*, *e-education*, *e-library*, dan *e-laboratory*, menawarkan inovasi dan kemudahan dalam proses pembelajaran, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Tetapi, masih ada satu media berbasis TIK, yaitu media pembelajaran berbasis multimedia, yang belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Media ini memiliki potensi besar untuk mendidik dan memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Salah satu inovasi penting dalam teknologi pendidikan adalah pembelajaran berbasis game, pembelajaran berbasis *game* memiliki beberapa manfaat, seperti meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, dan membuat suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam pembelajaran berbasis *game*, teknologi juga digunakan untuk memfasilitasi proses belajar apabila pendidik memiliki paket pengetahuan dalam integrasi teknologi. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis *game* dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi di kelas IV di UPT SPF SD Negeri 105329 Wonosari pada Tahun Pelajaran 2023/2024, Penulis menyaksikan pembelajaran yang inovatif dan interaktif. guru memulai pelajaran dengan membuka buku paket, yang kali ini memfokuskan pada topik sejarah, baju adat, rumah adat, dan pakaian tradisional Indonesia. Setelah membaca dan membahas dari buku paket, guru mengalihkan

perhatian ke proyektor, di mana guru menampilkan kuis interaktif dengan penggunaan *Construct 2*. Kuis ini menampilkan pertanyaan-pertanyaan yang dilengkapi dengan gambar rumah adat atau pakaian tradisional, serta beberapa pertanyaan terbuka yang meminta siswa untuk memberikan penjelasan lebih lanjut. Kegembiraan terlihat jelas di wajah siswa saat mereka berusaha menjawab pertanyaan dari kuis *Construct 2* ini, dengan antusias memberikan jawaban mereka. Namun, ada beberapa kekurangan yang dapat diidentifikasi dalam media pembelajaran ini, seperti kurangnya integrasi unsur audio dan video, desain yang kurang menarik, yang mungkin tidak cukup untuk mempertahankan perhatian atau minat mereka sepanjang sesi, keterbatasan *feedback* langsung dalam format kuis ini, sulit bagi guru untuk memberikan umpan balik langsung kepada setiap siswa, terutama dalam kelas dengan jumlah siswa yang banyak berjumlah 27 siswa dan masalah terhadap akses ke *game* kuis harus dari aplikasi *Construct 2*.

Media pembelajaran berbasis *game* kuis yang akan dikembangkan dengan *Construct 2* dirancang untuk memperkuat konsep bermain dalam konteks pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar. *Game* ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai media interaktif yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Dalam media pembelajaran berbasis *game* kuis ini, siswa dihadapkan pada serangkaian kuis yang berkaitan dengan materi IPS. Setiap kuis dirancang untuk menguji pemahaman mereka terhadap topik tertentu. Para siswa akan dibagi menjadi kelompok beranggotakan 4-5 siswa, dan setiap kelompok akan diberikan *game* kuis A, B, C, dan D untuk menjawab kuis yang akan ditampilkan di media *game* pembelajaran. Siswa di setiap kelompok diharapkan untuk bekerjasama dan berdiskusi terlebih dahulu sebelum memberikan jawaban mereka. Setelah para siswa selesai berdiskusi, Siswa akan menjawab kuis yang ada di *game* kuis. *Game* ini memberikan cara yang menyenangkan dan berbeda bagi siswa untuk belajar dan berinteraksi dengan materi IPS, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efektif. Pendekatan ini tidak hanya mempromosikan pemahaman individual, tetapi juga merangsang kerjasama dan diskusi kelompok, menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan interaktif.

Dalam merespons kebutuhan ini, *Construct 2* dipilih sebagai platform ideal untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *game* kuis. *Construct 2* memungkinkan pengembangan *game* kuis yang tidak hanya *visual*, tetapi juga interaktif dan multimedia. Platform ini dapat mengintegrasikan elemen-elemen video, menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan memenuhi kebutuhan belajar auditif siswa. Penggunaan audio dan video dalam *game* memberikan dimensi baru pada pengalaman belajar, menjaga perhatian serta minat siswa sepanjang sesi. *Game* kuis yang dirancang dengan *Construct 2* memiliki keunggulan dalam memberikan umpan balik instan dan personalisasi terhadap jawaban siswa. Ini tidak hanya meningkatkan interaksi siswa dengan materi, tetapi juga membantu guru memberikan tanggapan individu, bahkan dalam kelas yang besar. Konsep ini terintegrasi dengan baik dalam pendekatan pembelajaran yang tidak hanya mempromosikan pemahaman individual, tetapi juga merangsang kerjasama dan diskusi kelompok. *Game* ini memberikan cara yang menyenangkan dan berbeda bagi siswa untuk belajar dan berinteraksi dengan materi IPS, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efektif. Pendekatan ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan interaktif, memotivasi siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan mengembangkan pemahaman mereka melalui interaksi dengan rekan-rekan mereka. Dengan demikian, *Construct 2* tidak hanya menjadi alat untuk mengembangkan *game* kuis, tetapi juga menjadi kunci keberhasilan dalam menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan menyeluruh.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul dan Peneliti memandang perlunya untuk mengembangkan sebuah Media Pembelajaran Berbasis *Game* Kuis Menggunakan *Construct 2* pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SD NEGERI 105329 Wonosari T.P 2023/2024.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya Integrasi Unsur Audio dan Video dalam Pembelajaran Berbasis Kuis
2. Desain yang kurang menarik
3. Masalah akses ke *game* kuis

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi diatas, Penelitian ini akan terbatas pada pengembangan dan integrasi unsur audio dalam media pembelajaran berbasis game kuis. Ini meliputi pengkajian tentang bagaimana narasi, musik, dan efek suara dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran pada kelas IV UPT SPF SDN 105329 Wonosari.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah diatas, untuk mengarahkan penelitian ini, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Kuis Menggunakan *Construct 2* pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SD Negeri 105329 Wonosari ?
2. Bagaimana Kepraktisan guru dan siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Game* Kuis Menggunakan *Construct 2* pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SD Negeri 105329 Wonosari?

1.5 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Kuis Menggunakan *Construct 2* pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SD Negeri 105329 Wonosari.
2. Mengetahui kepraktisan guru dan siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Game* Kuis Menggunakan *Construct 2* pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV UPT SPF SD Negeri 105329 Wonosari.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan model pembelajaran yang efektif yang mengintegrasikan pendekatan media pembelajaran berbasis *game* kuis. Ini dapat membantu dalam merancang pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik di masa depan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa akan mendapatkan manfaat langsung dari penggunaan media pembelajaran berbasis *game* kuis, yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

b. Bagi Peneliti

1). Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pemahaman yang lebih dalam tentang efektivitas media pembelajaran berbasis *game* kuis dalam pembelajaran IPS di tingkat SD.

2). Temuan penelitian ini dapat berkontribusi pada literatur ilmiah dalam bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran berbasis *game*.

c. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *game* kuis sebagai sumber belajar tambahan yang mendukung kurikulum yang ada.

d. Bagi Sekolah

Media pembelajaran berbasis *game* kuis dapat membantu sekolah meningkatkan kualitas pembelajaran dan memenuhi tuntutan pendidikan yang lebih inovatif.